

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7551341号
(P7551341)

(45)発行日 令和6年9月17日(2024.9.17)

(24)登録日 令和6年9月6日(2024.9.6)

(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 1 5 A

請求項の数 1 (全354頁)

(21)出願番号	特願2020-97620(P2020-97620)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年6月4日(2020.6.4)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-186537(P2021-186537 A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年12月13日(2021.12.13)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年4月10日(2023.4.10)		株式会社三共内
		審査官	佐藤 嘉純

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、
擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前

記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記擬似可動体表示を、前記可動体の移動速度よりも速い速度で移動表示可能であり、

前記発光手段は前記可動体に設けられており、

前記演出実行手段は、前記特別演出において前記擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する場合に、前記発光手段を発光させ、

前記特別演出において、前記擬似可動体表示を非表示とした後に前記有利状態に制御されることを報知する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

【0006】

この種の遊技機において、例えば、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物と

10

20

30

40

50

しての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【文献】特開２０１９－９２９４９号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

上記特許文献１に記載の遊技機のように、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があった。

【０００９】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、擬似可動体表示の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

（Ａ）本発明による遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第１位置から該第１位置とは異なる第２位置に移動可能な可動体と、

擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第２表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記擬似可動体表示を、前記可動体の移動速度よりも速い速度で移動表示可能であり、

前記発光手段は前記可動体に設けられており、

前記演出実行手段は、前記特別演出において前記擬似可動体表示が前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示する場合に、前記発光手段を発光させ、

前記特別演出において、前記擬似可動体表示を非表示とした後に前記有利状態に制御されることを報知する、

ことを特徴としている。

さらに、本発明による遊技機は、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図８－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１６６、ステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分、図８－１９に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１０

10

20

30

40

50

0 I W S 5 3 7 を実行する部分) と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図 8-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 I W S 7 1 を実行する部分) と、を備え、

状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図 8-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 I W S 7 4、ステップ 100 I W S 7 5 を実行する部分、図 8-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 I W S 1 7 2、ステップ 100 I W S 1 7 3 を実行する部分)、

10

更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図 8-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 I W S 7 1 を実行する部分)、

更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 I W S 1 3, S 1 3 5, S 1 4 9, S 1 6 1 を実行する部分)、

さらに、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

20

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

30

ことを特徴としている。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0011】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(A)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2019-050851 号公報に示されているような、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。複数のキュラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを楽しむことができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

40

【0012】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。

【0013】

手段(A)記載の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0014】

尚、この発明は、この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も良いし、この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】

【0015】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-1】特徴部 120IW におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 8-2】特徴部 120IW における特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図 8-3】特徴部 120IW における各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 8-4】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび時短はずれ判定テーブルの例を示す説明図である。

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

【図 8-6】時短種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8-7】図柄判定テーブルを示す説明図である。

【図 8-8】図柄判定テーブルを示す説明図である。

【図 8-9】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 8-10】特徴部 120IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8-11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8-12】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8-13】特徴部 120IW における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 8-14】特徴部 120IW における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8-16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 8-17】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-19】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-22】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-23】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-24】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-25】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-26】特徴部 120IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。 10
- 【図 8-27】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-28】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-29】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-30】救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
- 【図 8-31】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-32】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-33】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-34】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-35】大当り時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
- 【図 8-36】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。 20
- 【図 8-37】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-38】変形例 1 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-39】変形例 2 における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-40】変形例 3 における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-41】変形例 4 における大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-42】変形例 5 における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-43】変形例 5 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-44】変形例 6 における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 8-45】変形例 7 における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 8-46】変形例 8 における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 9-1】大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-2】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
- 【図 9-3】特徴部 090IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-4】特徴部 090IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。 40
- 【図 9-5】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-6】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-7】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-8】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-9】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-10】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。
- 【図 9-11】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-12】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-13】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。
- 【図 10-1】特徴部 113IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図で 50

ある。

【図 10-2】特徴部 113IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10-3】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。

【図 10-4】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。

【図 10-5】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 10-6】テロップ表示実行抽選テーブルと、テロップ表示態様決定抽選テーブルとを示す説明図である。

【図 10-7】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-8】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 10-9】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 10-10】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 10-11】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 10-12】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 10-13】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 10-14】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 10-15】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 11-1】時短種別を示す説明図である。

【図 11-2】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11-3】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11-4】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11-5】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-6】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-7】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-8】第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 11-9】第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 11-10】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 11-11】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 11-12】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-13】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-14】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-15】第2変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 11-16】第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 11-17】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 11-18】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 11-19】外部出力信号の一例を示す説明図である。

【図 11-20】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図 11-21】遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【図 11-22】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 11-23】時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 11-24】変形例 1-3 における時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 12-1】第2の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図

10

20

30

40

50

である。

【図 1 2 - 2】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 3】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 4】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 5】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 6】変形例 2 における各演出を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 7】変形例 2 における煽りリーチの演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 8】変形例 2 における救済時短成立報知の演出態様の具体例を示す説明図である。

10

【図 1 2 - 9】変形例 2 における遊技状態の制御例を説明するための説明図である。

【図 1 3】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 4】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 1 5】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 6】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 0】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。

20

【図 2 1】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3 - 1】特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 2 3 - 2】特徴部 2 4 1 S G としての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 2 3 - 3】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 2 3 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 2 3 - 5】(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 を示す説明図である。

【図 2 3 - 6】(A) は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当りの内容を示す図である。

30

【図 2 3 - 7】変動パターンを例示する図である。

【図 2 3 - 8】(A) (B) は可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 2 3 - 9】ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 2 3 - 1 0】スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【図 2 3 - 1 1】発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当り期待度を示す図である。

【図 2 3 - 1 2】パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

40

【図 2 3 - 1 3】(A) は搭載可動体の移動態様を示す図、(B) は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【図 2 3 - 1 4】(A) は第 1 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 1 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 2 3 - 1 5】(A) は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 2 3 - 1 6】(A) は搭載可動体の移動可能範囲、(B) は第 1 擬似可動体表示の移動表示領域、(C) は第 2 擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。

【図 2 3 - 1 7】(A) は第 1 擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B) は第 2 擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

50

【図 2 3 - 1 8】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 - 1 9】 予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 - 2 0】 (A) は予告演出 A 種別決定用テーブル、(B) は予告演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 2 3 - 2 1】 (A) は発展演出 A 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 A 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 2 3 - 2 2】 (A) は発展示唆演出種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展示唆演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 2 3 - 2 3】 (A) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 2 3 - 2 4】 (A) は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、(B) は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 2 3 - 2 5】 (A) ~ (H) はスーパーリーチ β の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 2 6】 (A) ~ (J) は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 2 7】 (A) ~ (F) は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 2 8】 (A) ~ (D) は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 2 9】 (E) ~ (J) は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 3 0】 (A) ~ (F) は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 3 1】 (A) ~ (D) は第 1 擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。

【図 2 3 - 3 2】 発光表示部と搭載可動体 LED との関係を示す図である。

【図 2 3 - 3 3】 (A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 3 4】 (A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 3 5】 擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 2 3 - 3 6】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 2 3 - 3 7】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 2 3 - 3 8】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 2 3 - 3 9】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 2 3 - 4 0】 第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【図 2 3 - 4 1】 (A) ~ (D) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

【図 2 3 - 4 2】 (A) ~ (H) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 を示す図である。

【図 2 3 - 4 3】 (A) ~ (C) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 3 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 6】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0 0 1 7】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0 0 1 8】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識

10

20

30

40

50

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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。

【0028】

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

10

【0029】

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

20

【0030】

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

【0031】

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

30

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

40

【0035】

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

【0036】

50

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C 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。

【0037】

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

【0038】

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 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

10

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

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

20

【0042】

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

【0043】

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

30

【0044】

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

【0045】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

40

【0046】

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

50

が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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

10

【0050】

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

【0051】

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

20

【0052】

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。所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【0053】

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。

【0054】

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

40

【0055】

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

【0056】

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

50

されることがある。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

（演出の進行など）

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

【0065】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲ

10

20

30

40

50

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

10

20

30

40

50

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

【0073】

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。

【0074】

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

【0075】

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)。

【0076】

(基板構成)

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

【0077】

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

【0078】

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。

【0079】

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

【0080】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときを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。

【0081】

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。

10

【0082】

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

【0083】

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。

20

【0084】

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。

【0085】

30

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

40

【0088】

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。

【0089】

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

50

の演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0090】

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

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0098】

（主基板11の主要な動作）

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

【0099】

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

【0100】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0101】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

10

【0102】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

20

【0103】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、CPU 103 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102 のデータが正常であると判定する。

30

【0104】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0105】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Yes）、CPU 103 は、主基板 11 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、CPU 103 は、RAM 102 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

【0106】

そして、CPU 103 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

50

使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0107】

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

【0108】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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。

【0112】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103

は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 3 】

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

10

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

30

【 0 1 1 6 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 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 R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 1 7 】

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」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

40

【 0 1 1 8 】

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 1 1 9 】

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

50

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。

【0120】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0126】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0127】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0128】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0129】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0130】

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

10

20

30

40

50

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。

【0131】

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バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【0132】

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

20

【0133】

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

【0134】

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

30

【0135】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0136】

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

40

【0137】

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

50

出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0143】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0144】

(基本説明の変形例)

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

【0145】

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。

【0146】

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

20

【0147】

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

30

【0148】

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

【0149】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

40

【0150】

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

50

の割合であることも含む。

【0151】

(特徴部120IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部120IWについて説明する。本特徴部120IWでは、遊技状態として、通常状態(非時短状態)または時短状態のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

10

【0152】

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

【0153】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、時短はずれ発生後に、所定回数(本例では、900回)の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態(救済時短)に制御される場合がある。

20

【0154】

なお、時短状態では、(1)普図当り確率を高める制御と、(2)普通図柄の変動時間を短縮する制御と、(3)可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)の開放時間を長くする制御と、(4)特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら(1)～(4)の全ての制御を行ってもよいし、(1)～(4)のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、(1)～(4)のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【0155】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

(P = 大当たり確率 ML の分母、 n = 作動回数、 N = 時短回数)

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は750～900となり、時短回数 N は120～1140となる。

30

【0156】

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

40

【0157】

(盤面構成)

図8-1は、特徴部120IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部120IWにおけるパチンコ遊技機1では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【0158】

第1経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域(左側遊技領域)に遊

50

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

【０１５９】

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

【０１６０】

打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【０１６１】

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

【０１６２】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、第２始動入賞口を構成する可変入賞球装置６Ｂ、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が設けられている。

【０１６３】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置６Ａに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置６Ａに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【０１６４】

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

【０１６５】

特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。

【０１６６】

また、特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図１に示したパチンコ遊技機１の盤面構成に加えて、図８－１に示すように、普図保留表示器２５Ｃの下方に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０が設けられている。また、図８－１に示すように、画像表示装置５の右方に右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０が設けられている。

【０１６７】

（特殊可変入賞球装置）

図８－２は、本特徴部１２０ＩＷにおける特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の構成例

10

20

30

40

50

を示す説明図である。図 8-2 に示すように、特殊可変入賞球装置 120IW17 には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材 120IW17a が設けられ、小当り遊技状態において、底面部材 120IW17a を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材 120IW17a を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ 120IW24 によって検出される。

【0168】

なお、本例では、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）に遊技球が入賞してカウントスイッチ 23 で検出された場合には 15 個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置 120IW17（特殊入賞口）に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ 120IW24 で

10

【0169】

また、底面部材 120IW17a は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU103）によって、ソレノイド 120IW83 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【0170】

本特徴部 120IW では、図 8-2 に示すように、特殊可変入賞球装置 120IW17（特殊入賞口）内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置 120IW17 の右方に設けられた誘導経路 120IW01 に導かれる。誘導経路 120IW01 は、さらに 2 つの経路 120IW02, 03 に分岐しており、誘導経路 120IW01 に導かれた遊技球は、左側経路 120IW02 または右側経路 120IW03 に導かれる。左側経路 120IW02 は V 入賞口となっており、V 入賞口に入賞した遊技球は、V 入賞口スイッチ 120IW20a によって検出される。

20

【0171】

図 8-2 に示すように、左側経路 120IW02（V 入賞口）の入口付近には、V 入賞口開閉板 120IW20 が設けられており、V 入賞口開閉板 120IW20 が開状態であるときに、誘導経路 120IW01 に導かれた遊技球が左側経路 120IW02（V 入賞口）に進入し、V 入賞口可能である。また、V 入賞口開閉板 120IW20 が閉状態であるときには、誘導経路 120IW01 に導かれた遊技球が右側経路 120IW03 に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

30

【0172】

なお、V 入賞口開閉板 120IW20 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU103）によって、ソレノイド 120IW84 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【0173】

また、本特徴部 120IW では、小当り遊技状態に制御されると、その小当り遊技状態中に遊技球が V 入賞口 120IW02 に進入し、V 入賞口スイッチ 120IW20A によって検出されたことを条件として、その小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【0174】

また、本例では、特殊可変入賞球装置 120IW17 には、底面部材 120IW17a 上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特殊可変入賞球装置 120IW17 において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

40

【0175】

なお、本例では、図 8-2 に示すように、特殊可変入賞球装置 120IW17（特殊入賞口）内において、上流側に特殊入賞口スイッチ 120IW24 が設けられ、下流側で V 入賞口と排出口とに分岐して V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 120IW20A が設けられ

50

ている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置 120IW17（特殊入賞口）内の上流側でV入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、V入賞口側にV入賞口スイッチ120IW20Aが設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入賞口スイッチ120IW24が設けられているように構成してもよい。

【0176】

（基板構成）

図8-3は、特徴部120IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。図8-3に示すように、本特徴部120IWでは、スイッチ回路110は、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23、特殊入賞口スイッチ120IW24、およびV入賞口スイッチ120IW20aからの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0177】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81や、ソレノイド82、ソレノイド120IW83、ソレノイド120IW84をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉（特別可変入賞球装置7）用のソレノイド82、特殊可変入賞球装置120IW17用のソレノイド120IW83、V入賞口開閉板120IW20用のソレノイド120IW84に伝送する。

【0178】

（大当たり確率、小当たり確率、はずれ確率）

図8-4は、設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。このうち、図8-4（A）は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率を示している。また、図8-4（B）は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率を示している。

【0179】

本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図8-4に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0180】

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

【0181】

一方で、小当たりに関しては、図8-4（A）に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「164／65536」（約1／400）と一定である。

【0182】

また、時短付きのはずれに関しては、図8-4（A）に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「328／65536」（約1／200）と一定である。

【0183】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図8-4（A）に示すように、時短付きの場合

10

20

30

40

50

は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当たり確率「64839/65536」と最も高く、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「6」の場合がはずれ確率「64716/65536」と最も低くなっている。

【0184】

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

10

【0185】

一方で、小当りに関しては、図8-4(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「9362/65536」(約1/7)と一定である。

【0186】

また、時短付きのはずれに関しては、図8-4(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「164/65536」(約1/400)と一定である。

【0187】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図8-4(B)に示すように、時短付きの場合は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当たり確率「55805/65536」と最も高く、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「6」の場合がはずれ確率「55682/65536」と最も低くなっている。

20

【0188】

図8-4に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たり確率が約1/400であるのに対して、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たり確率が約1/7と高くなっている。

【0189】

(大当たり種別判定テーブル、小当たり種別判定テーブル)

30

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

【0190】

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

【0191】

40

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

【0192】

「6R時短大当たりA」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当たりである。「6R時短大当たりB」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当たりである。なお、「6R時短大当たりA」と「6R時短大当たりB」とは、導出表示される第1特別図柄の大当たり図柄の停止図柄が異なる。「10R時短大当たり」とは、10ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当たり

50

である。

【0193】

図8-5(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、70%の確率で「6R時短大当たりA」と決定され、30%の確率で「6R時短大当たりB」と決定される。また、図8-5(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、100%の確率で「10R時短大当たり」と決定される。

【0194】

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

10

【0195】

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

【0196】

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

20

【0197】

「小当りA」とは、小当り遊技中(第1ラウンド目)にV入賞したことを条件として、第2ラウンド～第6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。「小当りB」とは、小当り遊技中(第1ラウンド目)にV入賞したことを条件として、第2ラウンド～第10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。

【0198】

図8-5(C)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図8-5(D)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、30%の確率で「小当りA」と決定され、70%の確率で「小当りB」と決定される。

30

【0199】

(時短種別判定テーブル)

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

【0200】

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

40

【0201】

図8-5(B)に示すように、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短はずれの種別を「時短はずれA」または「時短はずれB」または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0202】

図8-6(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短は

50

ずれとなる場合には、約 33% の確率で「時短はずれ A」と決定され、約 33% の確率で「時短はずれ B」と決定され、約 33% の確率で「時短はずれ C」と決定される。また、図 8-6 (B) に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約 33% の確率で「時短はずれ A」と決定され、約 33% の確率で「時短はずれ B」と決定され、約 33% の確率で「時短はずれ C」と決定される。

【0203】

(図柄判定テーブル)

図 8-7 および図 8-8 は、ROM 101 に記憶されている図柄判定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 8-7 (A) は、6R 時短大当り A 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-7 (B) は、6R 時短大当り B 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-7 (C) は、10R 時短大当り用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-7 (D) は、小当り A 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-7 (E) は、小当り B 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-8 (F) は、時短はずれ A 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-8 (G) は、時短はずれ B 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-8 (H) は、時短はずれ C 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-8 (I) は、はずれ (時短なし) 用の図柄判定テーブルの具体例を示している。

【0204】

図 8-8 に示すように、図柄判定テーブルは、大当り種別や小当り種別時短種別などに応じて、図柄判定用の乱数にもとづいて、特別図柄の停止図柄を決定するために参照されるテーブルである。

【0205】

図 8-7 (A) に示すように、「6R 時短大当り A」となった場合は、100% の確率で図柄「3」に決定される。図 8-7 (B) に示すように、「6R 時短大当り B」となった場合は、100% の確率で図柄「5」に決定される。図 8-7 (C) に示すように、「10R 時短大当り」となった場合は、100% の確率で図柄「7」に決定される。図 8-7 (D) に示すように、「小当り A」となった場合は、100% の確率で図柄「1」に決定される。図 8-7 (E) に示すように、「小当り B」となった場合は、100% の確率で図柄「9」に決定される。

【0206】

図 8-8 (F) に示すように、「時短はずれ A」となった場合は、50% の確率で図柄「6」に決定され、50% の確率で図柄「8」に決定される。図 8-8 (G) に示すように、「時短はずれ B」となった場合は、100% の確率で図柄「4」に決定される。図 8-8 (H) に示すように、「時短はずれ C」となった場合は、100% の確率で図柄「9」に決定される。図 8-8 (I) に示すように、はずれ (時短なし) となった場合は、100% の確率で図柄「-」に決定される。

【0207】

なお、特別図柄の停止図柄の具体例は、本例で示したものにかぎられない。例えば、本例では第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B がそれぞれ 7 セグメントの LED 1 個で構成され、特別図柄の停止図柄が 1 桁の数字で表される場合を示しているが、7 セグメントの LED 2 個で構成し、特別図柄の停止図柄が 2 桁の数字で表されるように構成してもよい。この場合、例えば、「6R 時短大当り A」や「6R 時短大当り B」、「10R 時短大当り」、「小当り A」、「小当り B」、「時短はずれ B」、「時短はずれ C」、「はずれ (時短なし)」となった場合でも、複数種類の特別図柄の停止図柄を決定可能に構成してもよい。

【0208】

また、本例では、図 8-7 および図 8-8 に示すように、図柄判定用乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、種別判定用乱数を兼用で用いて特別図柄の停止図柄を決定するように構成してもよい。種別

判定用乱数を兼用で用いる場合、例えば、大当り種別として「6 R時短大当りA」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が0～125であった場合であるから（図8-5（A）参照）、図8-7（A）において図柄判定値として0～125を割り振って6 R時短大当りA用の図柄判定テーブルを構成すればよい。また、例えば、時短種別として「時短はずれA」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が0～59であった場合であるから（図8-6参照）、図8-8（F）において図柄判定値として図柄「6」に対して0～29を割り振り図柄「8」に対して30～59を割り振って時短はずれA用の図柄判定テーブルを構成すればよい。

【0209】

（小当り遊技の開放パターン）

次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図8-9は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図8-9に示すように、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、8秒間が経過すると（タイミングS2）、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御され、その後、8秒間が経過するまでV入賞口開閉板120IW20の開状態が継続される（図8-9（C）参照）。

【0210】

小当り（小当りA、小当りB）となる場合には、小当り遊技を開始してから特殊可変入賞球装置120IW17を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）として8秒間が設定され、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御されると同時に特殊可変入賞球装置120IW17（特殊入賞口）が開状態に制御される。また、図8-9（A）に示すように、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御されている期間に、0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われる。従って、小当り（小当りA、小当りB）では、V入賞可能な期間に0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われることになる。

【0211】

なお、本例では、小当り（小当りA、小当りB）における特殊入賞口の各開放時間が0.016秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置120IW17には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置120IW17の底面部材120IW17a上では2～3球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材120IW17aが開状態に制御されれば、底面部材120IW17a上の遊技球が特殊可変入賞球装置120IW17内に落下して入賞可能である。

【0212】

特殊入賞口内に遊技球が入賞しV入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）を経過した後、大当り遊技状態に移行し、図8-9（B）に示すように、第2ラウンドから第6ラウンドまたは第10ラウンドまで特別可変入賞球装置7の開状態への制御が行われる。

【0213】

なお、本例では、小当り遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）とを経過したことにもとづいて小当り遊技を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置120IW17（特殊入賞口）内に遊技球を検出可能な検出スイッチを上流側と下流側との2箇所に設け、最後の閉鎖時間（インターバル時間）を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する（特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される）まで待ってから小当り終了時間（エンディング時間）に移行し、小当り終了時間（エンディング時間）を経過すると小当り遊技を終了するように構成してもよい。

【0214】

また、本例では、小当りAおよび小当りBのいずれの場合も小当り遊技中にV入賞可能に構成する場合を示しているが、小当り遊技中にV入賞が困難または不可能な小当り種別も設けるように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0215】

(変動パターンテーブル)

図8-10は、特徴部120IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-10(A)、(B)は、第1特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図8-10(C)、(D)は、第2特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図8-10(E)、(F)は、時短はずれ用の変動パターンテーブル(非時短状態用)の具体例を示している。また、図8-10(G)は、救済時短用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【0216】

まず、図8-10(A)、(B)を用いて、第1特別図柄の変動パターンについて説明する。図8-10(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-1(通常変動)、変動パターンPT1-2(短縮変動)、変動パターンPT1-3(ノーマルリーチ)、変動パターンPT1-4(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-5(ノーマルリーチ)、変動パターンPT1-6(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-7(ノーマルリーチ)、変動パターンPT1-8(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。

【0217】

図8-10(B)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-1(高速はずれ変動)に決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-2(高速大当たり変動)に決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-3(高速小当たり変動)に決定される。

【0218】

次に、図8-10(C)、(D)を用いて、第2特別図柄の変動パターンについて説明する。図8-10(C)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-1(通常変動)、変動パターンPT4-2(短縮変動)、変動パターンPT4-3(ノーマルリーチ)、変動パターンPT4-4(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-5(ノーマルリーチ)、変動パターンPT4-6(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-7(ノーマルリーチ)、変動パターンPT4-8(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。

【0219】

図8-10(D)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中(第1時短状態および第2時短状態のいずれも含む)にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT5-1(短縮変動)、変動パターンPT5-2(超短縮変動)、変動パターンPT5-3(ノーマルリーチ)、変動パターンPT5-4(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中(第1時短状態および第2時短状態のいずれも含む)に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT5-5(ノーマルリーチ)、変動パターンPT5-6(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中(第1時短状態および第2時短状態のいずれも含む)に小

当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 5 - 7 (ノーマルリーチ)、変動パターン P T 5 - 8 (スーパーリーチ) のいずれかに決定される。

【0220】

次に、図 8 - 1 0 (E) , (F) を用いて、時短はずれの変動パターン (非時短状態用) について説明する。図 8 - 1 0 (E) に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれ A ~ C (図柄「2」、「4」、「6」) となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 6 - 1 (通常変動)、変動パターン P T 6 - 2 (時短煽り演出) のいずれかに決定される。

【0221】

図 8 - 1 0 (F) に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれ A (図柄「8」) となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 7 - 1 (通常変動)、変動パターン P T 7 - 2 (時短煽り演出)、変動パターン P T 7 - 3 (時短復活演出) のいずれかに決定される。

【0222】

なお、本例では、時短状態において時短はずれ A ~ C となる場合には、はずれ (時短なし) と同様の変動パターンに決定される。

【0223】

次に、図 8 - 1 0 (G) を用いて、救済時短の変動パターンについて説明する。図 8 - 1 0 (G) に示すように、本例では、救済時短となる場合に、小当り、はずれとなる場合は、変動パターンとして、変動パターン P T 8 - 1 (救済時短突入演出) に決定される。

【0224】

また、本例では、普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6) において、C P U 1 0 3 は、普通図柄の変動表示結果を当り (普図当り) とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、10%の確率で普図当りとするに決定し、時短状態である場合には、90%の確率で普図当りとするに決定する。また、C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6) において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置 6 B (第2始動入賞口) を開状態に制御する。

【0225】

(演出制御コマンド)

図 8 - 1 1 および図 8 - 1 2 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 1 1 および図 8 - 1 2 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 0 X X (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0226】

コマンド 9 0 0 1 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を非時短はずれとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果1指定コマンド) (はずれ指定コマンド) である。コマンド 9 0 0 2 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれ A (図柄「8」) とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果2指定コマンド) (はずれ指定コマンド) である。コマンド 9 0 0 3 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれ A (図柄「6」) とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果3指定コマンド) (はずれ指定コマンド) である。コマンド 9 0 0 4 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれ B (図柄「4」) とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果4指定コマンド) (はずれ指定コマンド) である。コマンド 9 0 0 5 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可

10

20

30

40

50

変表示の表示結果を時短はずれC（図柄「2」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果5指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。

【0227】

コマンド9006（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果6指定コマンド（6R時短大当りA指定コマンド））である。コマンド9007（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果7指定コマンド（6R時短大当りB指定コマンド））である。コマンド9008（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を10R時短大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果8指定コマンド（10R時短大当り指定コマンド））である。

10

【0228】

コマンド9009（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果9指定コマンド（小当りA指定コマンド））である。コマンド900A（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果10指定コマンド（小当りB指定コマンド））である。

【0229】

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

20

【0230】

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

30

【0231】

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

【0232】

コマンドB1XX（H）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定される。コマンドB2XX（H）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

40

【0233】

コマンドB300（H）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。コマンドB301（H）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【0234】

コマンドB400（H）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマ

50

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

【0235】

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

【0236】

コマンド E 0 0 0（H）は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンド E 0 0 1（H）は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 A 指定コマンド）である。コマンド E 0 0 2（H）は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 B 指定コマンド）である。コマンド E 0 0 3（H）は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 C 指定コマンド）である。

【0237】

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

【0238】

コマンド E 2 X X（H）は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「X X」に設定されている設定値が設定される。例えば、設定値「1」に設定されている場合にはコマンド E 2 0 1（H）が送信され、設定値「6」に設定されている場合にはコマンド E 2 0 6（H）が送信される。

【0239】

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

【0240】

（遊技制御メイン処理）

図 8-1 3 は、特徴部 1 2 0 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S 1 ～ S 2 の処理、ステップ S 3 ～ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ～ S 1 2 の処理は、図 3 で示したそれらの処理と同様である。

【0241】

本例では、ステップ S 2 において初期設定が行われると、CPU 1 0 3 は、設定変更／確認処理を行う（ステップ 1 2 0 I W S 1 1）。設定変更／確認処理では、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。次いで、CPU 1 0 3 は、現在設定されている設定値に応じた設定値コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 2 0 I W S 1 2）。

【0242】

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120IWS13）。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回の変動表示を実行しても大当たりも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、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ある。

【0243】

なお、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。

【0244】

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のY）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4、S5のN）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0245】

（特別図柄プロセス処理）

図8-14は、特徴部120IWにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。本例において、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）は、図5に示す始動入賞判定処理（ステップS101）と概ね同様である。また、特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）～特別図柄停止処理（ステップ120IWS113）は、図5に示す特別図柄通常処理（ステップS110）～特別図柄停止処理（ステップS113）と概ね同様である。ただし、本例では、小当たり図柄を導出表示した場合には、小当たり開放前処理（ステップ120IWS114）に移行する。また、大当たり図柄を導出表示した場合（いわゆる直当たりとなった場合）には、大当たり開放前処理（ステップ120IWS117）に移行する。

【0246】

小当たり開放前処理（ステップ120IWS114）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、特殊可変入賞球装置120IW17を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、小当たり開放中処理（ステップ120IWS115）に応じた値（この例では5）に更新する。

【0247】

小当たり開放中処理（ステップ120IWS115）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。特殊可変入賞球装置120IW17の開放中に開放時間が経過した場合には、特殊可変入賞球装置120IW17を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置120IW17の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置120IW17を開状態に制御する。また、V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板120IW20を開状態に制御し、V入賞口開閉板120IW20の閉鎖タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板120IW20を閉状態に制御する。また、V入賞口スイッチ120IW20aがオンしたか否か確認し、V入賞口スイッチ120IW20aがオンした場合には、V入賞フラグをセットする。特殊可変入賞球装置120IW17の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当たり閉鎖後

10

20

30

40

50

処理（ステップ120IWS116）に対応した値（この例では6）に更新する。

【0248】

小当り閉鎖後処理（ステップ120IWS116）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。V入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ120IWS117）に対応した値（この例では7）に更新する。V入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）に対応した値（この例では0）に更新する。

【0249】

大当り開放前処理（ステップ120IWS117）～大当り終了処理（ステップ120IWS120）は、図5に示す大当り開放前処理（ステップS114）～大当り終了処理（ステップS117）と概ね同様である。

【0250】

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

【0251】

（特別図柄通常処理）

図8-15および図8-16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120IWS110）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120IWS51）。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120IWS52）。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120IWS53）。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120IWS54）。

【0252】

この特徴部120IWでは、ステップ120IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0253】

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

【0254】

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120IWS55）。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」

10

20

30

40

50

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。

【0255】

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120IWS56)。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。

10

【0256】

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。

【0257】

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。

20

【0258】

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120IWS57)。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0259】

次いで、CPU103は、現在設定されている設定値を特定可能な設定値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120IWS58)。なお、本例では、変動表示を実行するごとに変動開始時に設定値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ず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

30

【0260】

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120IWS61)、大当り判定モジュールを実行する(ステップ120IWS62)。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップ120IWS101)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。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には(ステップ120IWS63のY)、ステップ120IWS64に移行する。一方、大当りとしないうちに決定した場合には(ステップ120IWS63のN)、ステップ120IWS66に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【0261】

ステップ120IWS64では、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラ

50

グをセットする。また、CPU103は、特別図柄ポインタが示す大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS65）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図8-5（A）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図8-5（B）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（6R時短大当りAや、6R時短大当りB、10R時短大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、CPU103は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに設定する。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【0262】

一方、ステップ120IWS66では、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する（ステップ120IWS67）。なお、本例では、図8-4（A），（B）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当りと決定される確率は約1/400で小当りと決定され、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/7の確率で小当りと決定される。

【0263】

小当りとすることに決定した場合には（ステップ120IWS68のY）、CPU103は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（ステップ120IWS69）。そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当り種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS70）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図8-5（C）に示す第1特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図8-5（D）に示す第2特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択する。小当り種別判定テーブルの選択後はステップ120IWS71に移行する。

【0264】

小当りとすることに決定した場合でなければ（ステップ120IWS68のN）、CPU103は、ステップ120IWS71に移行する。

【0265】

ステップ120IWS71では、CPU103は、時短状態中に小当りに制御された回数をカウントするための小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS71）。小当り回数カウンタの値が0の場合はステップ120IWS76に移行する。

【0266】

小当り回数カウンタの値が0でない場合は、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS72）。小当りフラグがセットされていない場合はステップ120IWS76に移行する。

【0267】

小当りフラグがセットされている場合は、CPU103は、小当り回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS73）。

【0268】

次いで、CPU103は、減算後の小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS74）。小当り回数カウンタの値が0でない場合はステップ120

10

20

30

40

50

I W S 7 6 に移行する。

【0269】

減算後の小当り回数カウンタの値が0である場合は、C P U 1 0 3 は、変動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120 I W S 7 5）。そして、ステップ120 I W S 7 6 に移行する。

【0270】

ステップ120 I W S 7 6 では、C P U 1 0 3 は、いずれかの時短フラグがセットされているかを確認する（ステップ120 I W S 7 6）。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120 I W S 8 3 に移行する。いずれかの時短フラグがセットされている場合は、C P U 1 0 3 は、合算時短回数カウンタを1減算する（ステップ120 I W S 7 7）。

10

【0271】

そして、C P U 1 0 3 は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認し（ステップ120 I W S 7 4）、0である場合にはステップ120 I W S 8 2 に移行する。C P U 1 0 3 は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が0でない場合には、第2特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かを確認する（ステップ120 I W S 7 9）。なお、第2特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を開始する場合でなければ、ステップ120 I W S 8 3 に移行する。

20

【0272】

第2特別図柄の変動表示を開始する場合には、C P U 1 0 3 は、第2時短回数カウンタを1減算し（ステップ120 I W S 8 0）、減算後の第2時短回数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する（ステップ120 I W S 8 1）。C P U 1 0 3 は、減算後の第2時短回数カウンタのカウント値が0でない場合はステップ120 I W S 8 3 に移行する一方で、減算後の第2時短回数カウンタのカウント値が0である場合はステップ120 I W S 8 2 に移行する。

【0273】

ステップ120 I W S 8 2 では、C P U 1 0 3 は、変動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120 I W S 8 2）。

30

【0274】

なお、本例では、ステップ120 I W S 8 3以降の救済時短までの変動回数のカウント処理の前にステップ120 I W S 7 6～S 8 2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120 I W S 8 3以降の救済時短までの変動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、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「900」をセット（ステップ120 I W S 149参照）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、救済時短となる変動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「901」をセットするように構成してもよい。

40

【0275】

次いで、C P U 1 0 3 は、救済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120 I W S 8 3）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ120 I W S 8 7 に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ120 I W S 8 4）。なお、本例では、ステップ120 I W S 8 3の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態または時短状態のいずれ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。また、本例では、ステップ120 I W S 8 3の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合である

50

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。

【0276】

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120IWS85）。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120IWS87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120IWS86）。そして、ステップ120IWS87に移行する。

【0277】

なお、本例では、はずれ変動の場合だけでなく小当り変動の場合であってもステップ120IWS83～S86の処理が実行されるので、救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生する変動表示が小当り変動である場合もある。一方、本例では、大当り変動となる場合には、ステップ120IWS83～S86の処理は実行されないで、救済時短が発生する筈の変動表示が大当り変動である場合には救済時短の制御は行われず、通常の大当りの制御が行われる。

【0278】

ステップ120IWS87では、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS87）。小当りフラグがセットされていれば、ステップ120IWS91に移行する。この場合、CPU103は、ステップ120IWS70で選択した小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（小当りAや小当りB）を小当りの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、小当り種別の決定を行う。また、CPU103は、決定した小当りの種別を示すデータをRAM102における小当り種別バッファに設定する。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【0279】

小当りフラグがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ120IWS88）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-4（A）参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-4（B）参照）。時短はずれとすることに決定しなかった場合（時短なしのはずれとすることに決定した場合）はステップ120IWS93に移行する。

【0280】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ120IWS89のY）、CPU103は、特別図柄ポインタが示す時短種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS90）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図8-6（A）に示す第1特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図8-6（B）に示す第2特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【0281】

ステップ120IWS91の処理を終了すると、CPU103は、ステップ120IW

10

20

30

40

50

S 9 1で行った種別判定の結果に応じた図柄判定テーブル（図 8 - 7（A）～図 8 - 8（H）参照）を選択する（ステップ 1 2 0 I W S 9 2）。なお、時短なしのはずれの場合には、そのまま図 8 - 7（I）に示す図柄判定テーブルが選択され、ステップ 1 2 0 I W S 9 3に移行する。

【 0 2 8 2】

ステップ 1 2 0 I W S 9 3では、C P U 1 0 3は、乱数バッファ領域に格納された図柄判定用乱数の値と一致する値に対応した図柄に決定する（ステップ 1 2 0 I W S 9 3）。

【 0 2 8 3】

そして、C P U 1 0 3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 S 1 1 1）に対応した値に更新する（ステップ 1 2 0 I W S 9 4）。

【 0 2 8 4】

（変動パターン設定処理）

図 8 - 1 7は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ 1 2 0 I W 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、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、ストーリー設定済みか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 1）。なお、ストーリーとは図柄の変動回数に応じた変動パターンや変動時間のことであり、ストーリー設定済みか否かは、大当たりが発生したときにストーリーに応じてセットされるフラグやデータがセットされているか否かにより確認する。

【 0 2 8 5】

ストーリーが設定済みである場合は、C P U 1 0 3は、救済時短決定フラグ（ステップ 1 2 0 I W S 8 6参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 2）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、C P U 1 0 3は、救済時短用の変動パターンテーブル（図 8 - 1 0（G）参照）を選択して、ステップ 1 2 0 I W S 1 7 1 0に移行する。

【 0 2 8 6】

ストーリー設定済みでない場合、または救済時短決定フラグがセットされていない場合には、C P U 1 0 3は、時短はずれであるか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 4）。時短はずれでない場合は、C P U 1 0 3は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図 8 - 1 0（A）～（D）参照）を選択し（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 9）、ステップ 1 2 0 I W S 1 7 1 0に移行する。従って、本例では、救済時短となる変動表示であっても、ストーリーが未設定である場合には、救済時短用の変動パターンではなく、一律に通常用の変動パターンに決定される。

【 0 2 8 7】

時短はずれである場合は、C P U 1 0 3は、時短フラグ（ステップ 1 2 0 I W S 1 5 0、ステップ 1 2 0 I W S 1 6 0、ステップ 1 2 0 I W S 5 3 7参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 5）。時短フラグがセットされている場合は、C P U 1 0 3は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図 8 - 1 0（A）～（D）参照）を選択し（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 9）、ステップ 1 2 0 I W S 1 7 1 0に移行する。従って、本例では、時短はずれと決定した場合であっても、時短状態中である場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンが決定される。

【 0 2 8 8】

時短フラグがセットされていない場合は、C P U 1 0 3は、図柄判定（ステップ 1 2 0 I W S 9 3参照）で図柄「8」と判定されたか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 6）。図柄「8」としない場合は、C P U 1 0 3は、時短はずれ（図柄「8」以外）用の変動パターンテーブル（図 8 - 1 0（E）参照）を選択し（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 7）、ステップ 1 2 0 I W S 1 7 1 0に移行する。図柄「8」とする場合は、C P U 1 0 3は、時短はずれ（図柄「8」）用の変動パターンテーブル（図 8 - 1 0（F）参照）を選択し（ステップ 1 2 0 I W S 1 7 0 8）、ステップ 1 2 0 I W S 1 7 1 0に移行す

10

20

30

40

50

る。

【0289】

ステップ120IWS1710では、CPU103は、ステップ120IWS1703、S1707、S1708、S1709にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、特別図柄ポインタが示す保留記憶バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図8-10に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ120IWS1710）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

10

【0290】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1711）。

【0291】

また、ステップ120IWS1710にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ120IWS1712）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ120IWS1713）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ120IWS1714）。

20

【0292】

（特別図柄変動処理）

図8-18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップ120IWS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、小当たりとするか否かの決定結果、時短はずれとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、小当たり種別の決定結果および時短はずれ種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果10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120IWS1121）。

30

【0293】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ120IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ120IWS1123）、救済時短決定フラグ（ステップ120IWS86参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS1124）。なお、変動時間タイマがタイムアウトしていない場合はステップ120IWS1139に移行する。

【0294】

救済時短決定フラグがセットされている場合であれば、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS1125）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1126）。

40

【0295】

ステップ120IWS1126の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が発生する場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED120IW10の点灯が開始される。

【0296】

次いで、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ120

50

IWS1127)。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1128)。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【0297】

一方、救済時短フラグがセットされていない場合は、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する(ステップ120IWS1129)。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ120IWS93で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0298】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う(ステップ120IWS1130)。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1131)。

【0299】

ステップ120IWS1131の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED120IW10の点灯が開始される。

【0300】

次いで、CPU103は、時短フラグA、時短フラグB、または時短フラグCがセットされているか否かを確認する(ステップ120IWS1132)。時短フラグA、時短フラグB、および時短フラグCのいずれもセットされていなければ(すなわち、通常状態であれば)、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする(ステップ120IWS1133)。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1134)。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【0301】

時短フラグA、時短フラグB、または時短フラグCがセットされていれば(すなわち、時短状態であれば)、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする(ステップ120IWS1135)。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1136)。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【0302】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ(ステップ120IWS1129のN)、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする(ステップ120IWS1137)。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1138)。この場合、特別図柄ポイン

10

20

30

40

50

タの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【0303】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップ120IWS1139）。

【0304】

（特別図柄停止処理）

図8-19～図8-21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120IWS131）、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120IWS132）。

【0305】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグ（時短フラグA、時短フラグB、時短フラグC）、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ120IWS134）。

【0306】

なお、時短回数カウンタとしては、第2特別図柄の変動回数に対応する特2時短回数カウンタと、第1特別図柄および第2特別図柄の両方の変動回数に対応する合算時短回数カウンタとが設けられている。単に「時短回数カウンタ」としたときは、特2時短回数カウンタと合算時短回数カウンタとの両方を指し示すものである。

【0307】

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120IWS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に900回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0308】

なお、本例では、ステップ120IWS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0309】

次いで、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS136）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS137）。

【0310】

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120IWS138）。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ120IWS139）。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

10

20

30

40

50

S 1 4 4) に対応した値に更新する (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 0)。

【 0 3 1 1】

大当りフラグがセットされていなければ (ステップ 1 2 0 I W S 1 3 3 の N)、C P U 1 0 3 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 1 2 0 I W S 1 4 1)。時短終了フラグがセットされていなければ、ステップ 1 2 0 I W S 1 4 8 に移行する。時短終了フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、時短終了フラグをリセットする (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 2)。次いで、C P U 1 0 3 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 ~ C のいずれか) をリセットし、時短状態を終了する (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 3)。

【 0 3 1 2】

次いで、C P U 1 0 3 は、値がセットされていれば、小当り回数カウンタ、合算時短回数カウンタ、特 2 時短回数カウンタをリセットし (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 4)、右打ち L E D 1 2 0 I W 1 0 の点灯を終了する制御を行う (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 5)。また、C P U 1 0 3 は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 6)。また、C P U 1 0 3 は、通常状態指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 7)。そして、ステップ 1 2 0 I W S 1 4 8 に移行する。

【 0 3 1 3】

なお、本例では、ステップ 1 2 0 I W S 1 4 1 ~ S 1 4 7 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。

【 0 3 1 4】

次いで、C P U 1 0 3 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 1 2 0 I W S 1 4 8)。救済時短決定フラグがセットされている場合は、C P U 1 0 3 は、特 2 時短回数カウンタに「9 0 0」を、合算時短回数カウンタに「9 0 0」を、救済時短回数カウンタに「9 0 0」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする (ステップ 1 2 0 I W S 1 4 9)。また、C P U 1 0 3 は、時短フラグ C をセットし、時短状態に制御する (ステップ 1 2 0 I W S 1 5 0)。また、C P U 1 0 3 は、時短状態 C 指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 2 0 I W S 1 5 1)。そして、ステップ 1 2 0 I W S 1 6 4 に移行する。

【 0 3 1 5】

なお、本例では、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、1 2 0 I W S 1 4 8 で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ 1 2 0 I W S 1 5 0 を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態 C に制御される。

【 0 3 1 6】

救済時短フラグがセットされていない場合は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する (ステップ 1 2 0 I W S 1 5 2)。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ 1 2 0 I W S 9 3 で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【 0 3 1 7】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、C P U 1 0 3 は、いずれかの時短フラグ (時短フラグ A ~ C) がセットされているか否かを確認する (ステップ 1 2 0 I W S 1 5 3)。いずれの時短フラグもセットされていなければ (すなわち、通常状態であれば)、C P U 1 0 3 は、時短はずれ A であれば (ステップ 1 2 0 I W S 1 5 4 の Y)、特 2 時短回数カウンタに「1 0 0」を、合算時短回数カウンタに「9 0 0」をそれぞれセットする (ステップ 1 2 0 I W S 1 5 5)。そして、ステップ 1 2 0 I W S 1 6 0 に移行する。

【 0 3 1 8】

時短はずれ A でなければ、C P U 1 0 3 は、時短はずれ B であれば (ステップ 1 2 0 I

10

20

30

40

50

WS156のY)、特2時短回数カウンタに「50」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする(ステップ120IWS157)。そして、ステップ120IWS160に移行する。

【0319】

時短はずれBでなければ(ステップ120IWS156のN)、すなわち、時短はずれCであれば、CPU103は、特2時短回数カウンタに「30」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする(ステップ120IWS158)。そして、ステップ120IWS160に移行する。

【0320】

次いで、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する(ステップ120IWS160)。

【0321】

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120IWS161)。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、時短はずれ後に900回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0322】

また、CPU103は、小当り回数カウンタから1減算し(ステップ120IWS162)、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120IWS163)。そして、ステップ120IWS164に移行する。

【0323】

また、いずれかの時短フラグがセットされていれば(ステップ120IWS153のY)、ステップ120IWS164に移行する。従って、本例では、時短はずれとなった場合であっても時短状態中である場合には、時短はずれにもとづく新たな時短状態の設定は行われず、現在の時短状態が継続される(従って、特2時短回数カウンタや合算時短回数カウンタの値は現在の値のまま継続される)。

【0324】

ステップ120IWS164では、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ120IWS164)。小当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う(ステップ120IWS165)。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS166)。

【0325】

次いで、CPU103は、小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ120IWS167)。次いで、CPU103は、特殊入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ120IWS168)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(ステップS118)に対応した値に更新する(ステップ120IWS169)。

【0326】

小当りフラグがセットされていない場合には、CPU103は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットする(ステップ120IWS170)。

【0327】

ステップ120IWS171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120IWS171)。

【0328】

(小当り開放前処理)

図8-22は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理(ステップ120IWS114)を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、

10

20

30

40

50

まず、特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ120 IWS 401）。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていなければ（すなわち、ファンファーレ時間を経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

【0329】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、ファンファーレ時間を経過していれば）、CPU103は、ソレノイド120 IW 83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置120 IW 17を開放状態に制御する（ステップ120 IWS 402）。また、CPU10103は、特殊入賞口の1回目の開放時間（本例では、0.016秒）に相当する値を開放時間タイマにセットする（ステップ120 IWS 403）。

【0330】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理（ステップ120 IWS 115）に対応した値に更新する（ステップ120 IWS 404）。

【0331】

（小当り開放中処理）

図8-23は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（ステップ120 IWS 115）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口スイッチ120 IW 24がオン状態となったか否かを確認する（ステップ120 IWS 421）。特殊入賞口スイッチ120 IW 24がオン状態となっていれば（すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、特殊入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120 IWS 422）。

【0332】

次いで、CPU103は、V入賞口スイッチ120 IW 20aがオン状態となったか否かを確認する（ステップ120 IWS 423）。V入賞口スイッチ120 IW 20aがオン状態となっていれば（すなわち、V入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、V入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120 IWS 424）。また、CPU103は、V入賞したことを示すV入賞フラグをセットする（ステップ120 IWS 425）。

【0333】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板120 IW 20の開放タイミングとなったか否かを確認する（ステップ120 IWS 426）。なお、V入賞口開閉板120 IW 20の開放タイミングとなったか否かは、例えば、小当り遊技を開始するときにタイマをセットし、小当り遊技を開始してからの時間が所定時間（本例では、8秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板120 IW 20の開放タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド120 IW 84の駆動を開始し、V入賞口開閉板120 IW 20を開放状態に制御する（ステップ120 IWS 427）。

【0334】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板120 IW 20の閉鎖タイミングとなったか否かを確認する（ステップ120 IWS 428）。なお、V入賞口開閉板120 IW 20の閉鎖タイミングとなったか否かは、例えば、V入賞口開閉板120 IW 20の開放を開始したときにタイマをセットし、V入賞口開閉板120 IW 20の開放を開始してからの時間が所定時間（本例では、8秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板120 IW 20の閉鎖タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド120 IW 84の駆動を停止し、V入賞口開閉板120 IW 20を閉鎖状態に制御する（ステップ120 IWS 429）。

【0335】

次いで、CPU103は、特殊入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120 IWS 430）。開放時間タイマの値が0でなければ（すなわち、特殊入賞口の開放中であれば）、CPU103は、開放時間タイマの値を1減算し（ステップ120 IWS 431）、減算後の開放時間タイマの値

10

20

30

40

50

が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS432）。開放時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、ソレノイド120IW83の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置120IW17を閉鎖状態に制御する（ステップ120IWS433）。また、CPU103は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間（インターバル時間に相当する値をセットする（ステップ120IWS434）。そして、処理を終了する。

【0336】

ステップ120IWS430で開放時間タイマが0であれば（すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば）、CPU103は、閉鎖時間タイマの値を1減算し（ステップ120IWS435）、減算後の閉鎖時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS436）。閉鎖時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する（ステップ120IWS437）。本例では、既に特殊入賞口を4回開放していれば、ステップ120IWS437においてYと判定し、ステップ120IWS440に移行する。

【0337】

特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ（すなわち、2～4回目の開放が残っていれば）、CPU103は、ソレノイド120IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置120IW17を開放状態に制御する（ステップ120IWS438）。また、CPU103は、閉鎖時間タイマに開放時間（本例では、0.016秒）に相当する値をセットする（ステップ120IWS439）。そして、処理を終了する。

【0338】

特殊入賞口の全ての開放を終了していれば（ステップ120IWS437のY）、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り閉鎖後処理（ステップ120IWS116）に応じた値に更新する（ステップ120IWS440）。

【0339】

（小当り閉鎖後処理）

図8-24は、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ120IWS116）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ120IWS451）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ120IWS453に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ120IWS452）、処理を終了する。

【0340】

ステップ120IWS453では、CPU103は、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ120IWS454）。経過していなければ処理を終了する。

【0341】

小当り終了表示時間が経過していれば、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップ120IWS455）。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ120IWS456）。また、CPU103は、V入賞フラグをリセットする（ステップ120IWS457）。また、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS458）。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ120IWS459）。

【0342】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ

10

20

30

40

50

120IWS117) に対応した値に更新する (ステップ120IWS460)。

【0343】

ステップ120IWS456の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当りフラグをリセットする (ステップ120IWS461)。また、CPU103は、小当り終了指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う (ステップ120IWS462)。そして、CPU103は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットし (ステップ120IWS463)、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120IWS110) に応じた値に更新する (ステップ120IWS464)。

【0344】

(大当り終了処理)

図8-25は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理 (ステップ120IWS121) を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイムが設定されているか否かを確認し (ステップ120IWS531)、大当り終了表示タイムが設定されている場合には、ステップ120IWS535に移行する。大当り終了表示タイムが設定されていない場合には、CPU103は、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし (ステップ120IWS532)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ120IWS533)。そして、CPU103は、大当り終了表示タイムに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間 (大当り終了表示時間) に対応する表示時間に相当する値を設定し (ステップ120IWS534)、処理を終了する。

【0345】

ステップ120IWS535では、CPU103は、大当り終了表示タイムの値を1減算する。そして、CPU103は、大当り終了表示タイムの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する (ステップ120IWS536)。経過していなければ処理を終了する。

【0346】

大当り終了表示時間が経過していれば (ステップ120IWS536のY)、CPU103は、時短フラグAをセットし (ステップ120IWS537)、救済時短フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ120IWS538)。救済時短フラグがセットされている場合は、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合である。この場合、CPU103は、救済時短フラグをリセットし (ステップ120IWS539)、特2時短回数カウンタに「1」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする (ステップ120IWS540)。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う (ステップ120IWS546)。

【0347】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理 (ステップ120IWS110) に応じた値に更新する (ステップ120IWS547)。

【0348】

一方で、救済時短フラグがセットされていない場合、時短状態で発生した大当りであるか否かを確認する (ステップ120IWS541)。なお、時短状態で発生した大当りであるか否かは、例えば、大当り遊技の開始時にステップ120IWS134やステップS120IWS456の処理が実行されて時短フラグがリセットされてしまう前に、時短フラグがセットされているか否かを確認し、時短フラグがセットされていれば、大当り発生時に時短状態であったことを示す大当り時時短フラグをセットし、ステップ120IWS541では、その大当り時時短フラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。

【0349】

時短状態で発生した大当りである場合は、CPU103は、特2時短回数カウンタに「

10

20

30

40

50

7」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120 IWS 540）。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う（ステップ120 IWS 546）。

【0350】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120 IWS 110）に応じた値に更新する（ステップ120 IWS 547）。

【0351】

また、時短状態で発生した大当りでない場合（通常状態で発生した大当りである場合）は、終了した大当り遊技状態が第1特別図柄の変動にもとづくものであるか否かを確認する（ステップ120 IWS 543）。なお、第1特別図柄の変動にもとづく大当りであるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。終了した大当り遊技状態が第1特別図柄の変動にもとづくものであれば、CPU103は、特2時短回数カウンタに「1」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120 IWS 544）。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う（ステップ120 IWS 546）。

【0352】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120 IWS 110）に応じた値に更新する（ステップ120 IWS 547）。

【0353】

終了した大当り遊技状態が第1特別図柄の変動にもとづくものでなければ（第2特別図柄の変動にもとづくものであれば）、CPU103は、特2時短回数カウンタに「99」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120 IWS 545）。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う（ステップ120 IWS 546）。

【0354】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120 IWS 110）に応じた値に更新する（ステップ120 IWS 547）。

【0355】

なお、本例では、以上の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数1回の時短状態に制御され（ステップ120 IWS 544参照）、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数7回の時短状態に制御される（ステップ120 IWS 542参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合よりも時短状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。

【0356】

また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数99回の時短状態に制御され（ステップ120 IWS 545参照）、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数7回の時短状態に制御される（ステップ120 IWS 542参照）。従って、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、時短状態中に大当りとなった場合よりも通常状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。

【0357】

さらに、本例では、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数1回の時短状態に制御される（ステップ120 IWS 540参照）。従って、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が1回と少ない）に制御される。

10

20

30

40

50

【0358】

なお、例えば、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合に、それが第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動でV入賞した場合であれば、時短回数99回の時短状態（従って、有利度が高い時短状態）に制御されるように構成してもよい。

【0359】

（状態遷移）

次に、本特徴部120IWにおける状態遷移について説明する。図8-26は、本特徴部120IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図8-26に示すように、通常状態において、大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS160参照）。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（RAMクリア処理後や、大当りまたは時短はずれ後、次の大当りや時短はずれが発生することなく、変動回数が900回に到達した場合）には時短状態C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS150参照）。

【0360】

また、図8-26に示すように、時短状態Aにおいて、大当りとなった場合には再び時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、図8-26に示すように、時短状態Aにおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御され（ステップ120IWS69参照）、小当り状態でV入賞した場合には大当りを經由して時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、時短状態Aにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS160参照）。また、時短状態Aにおいて、小当りが発生しなくても、大当りが発生することなく1回、7回、または99回の第2特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ120IWS82，S143参照）。また、時短状態Aにおいて、小当りが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120IWS73～75参照）。

【0361】

また、図8-26に示すように、時短状態Bにおいて、大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、時短状態Bにおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御される（ステップ120IWS69参照）。また、時短状態Bにおいて、小当りが発生しなくても、大当りが発生することなく30回、50回、100回、200回の第2特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ120IWS82，S143参照）。また、時短状態Bにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS160参照）。また、時短状態Bにおいて、小当りが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120IWS73～75参照）。

【0362】

また、図8-26に示すように、時短状態Cにおいて、大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、時短状態Cにおいて、小当りとなった場合には小当り状態に制御される（ステップ120IWS69参照）。また、時短状態Cにおいて、大当りが発生することなく900回の変動表示を終了した場合には再び時短状態Cに制御される（ステップ120IWS150参照）。また、時短状態Cにおいて、変動回数が900回になった場合には再び時短状態Cに制御される（ステップ120IWS149，150参照）。また、時短状態Cにおいて、小当りが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120IWS73～75参

照)。

【0363】

なお、時短状態Aにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Aが継続される。また、時短状態Bにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Bが継続される。また、時短状態Cにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Cが継続される。

【0364】

(コマンド解析処理)

次に、演出制御手段の動作について説明する。図8-27～図8-28は、コマンド解析処理(ステップS75)の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

10

【0365】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップ120IWS611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップ120IWS612)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップ120IWS613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

20

【0366】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば(ステップ120IWS614)、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップ120IWS615)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする(ステップ120IWS616)。

【0367】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップ120IWS617)、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップ120IWS618)。

30

【0368】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド(第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド)であれば(ステップ120IWS619)、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする(ステップ120IWS620)。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。

40

【0369】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば(ステップ120IWS

50

621)、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ120IWS622)。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば(ステップ120IWS623)、演出制御用CPU120は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ120IWS624)。

【0370】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ120IWS625)、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ120IWS626)。受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ120IWS627)、演出制御用CPU120は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ120IWS628)。受信した演出制御コマンドがV入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ120IWS629)、演出制御用CPU120は、V入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ120IWS630)。

10

【0371】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば(ステップ120IWS631)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像(例えば、海モードに応じた青色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ120IWS632)。

【0372】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば(ステップ120IWS633)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A(大当り経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ120IWS634)。

20

【0373】

受信した演出制御コマンドが時短状態B指定コマンドであれば(ステップ120IWS635)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態B(時短はずれ経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ120IWS636)。

【0374】

受信した演出制御コマンドが時短状態C指定コマンドであれば(ステップ120IWS637)、演出制御用CPU120は、演出モードが特別演出モードに設定されていることを示す特別演出モードフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ120IWS638)。特別演出モードフラグがセットされていない場合は、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ120IWS638)。一方、特別演出モードフラグがセットされている場合は、画像表示装置5において、特別演出モードに応じた背景画像(例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ120IWS640)。

30

【0375】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば(ステップ120IWS641)、演出制御用CPU120は、設定値を設定値格納領域に格納する制御を行う(ステップ120IWS642)。

40

【0376】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば(ステップ120IWS643)、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED120IW20の点灯を開始する制御を行う(ステップ120IWS644)。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので(ステップ120IWS1126, S1131参照)、図柄確定期間の開始時に右打ち報知LED120IW20の点灯が開始される。

【0377】

50

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ120IWS645）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED120IW20の点灯を終了する制御を行い（ステップ120IWS646）、左打ち報知演出の実行を開始する（ステップ120IWS647）。

【0378】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ120IWS648）。そして、ステップ120IWS611に移行する。

【0379】

（可変表示開始設定処理）

図8-29は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ120IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ120IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ120IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ120IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0380】

ステップ120IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「大当り」を示している場合や、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄、小当り図柄）を決定する。なお、本例では、大当り図柄と小当り図柄とでともに3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、小当り図柄として、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せを決定するように構成してもよい。

【0381】

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

【0382】

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

10

20

30

40

50

【0383】

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

【0384】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが救済時短突入演出を指定する変動パターンPT8-1（図8-10（G）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS803）。変動パターンPT8-1である場合には、演出制御用CPU120は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ120IWS642参照）にもとづいて、設定値が設定「4」～「6」のいずれかであるか否かを確認する（ステップ120IWS804）。設定値が設定「4」～「6」のいずれでもない場合は、ステップ120IWS808に移行する。

10

【0385】

設定値が設定「4」～「6」のいずれかである場合は、演出制御用CPU120は、設定値「4」～「6」のいずれであるかに応じて、救済時設定演出の有無及び種類を決定する（ステップ120IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、救済時設定演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ120IWS806）。救済時設定演出を実行しないことに決定した場合は、ステップ120IWS808に移行する。救済時設定演出を実行することに決定した場合は、演出制御用CPU120は、特別演出モードフラグをセットし（ステップ120IWS807）、ステップ120IWS808に移行する。

20

【0386】

ステップ120IWS808では、演出制御用CPU120は、救済時短突入演出や、救済時設定示唆演出の実行を決定した場合には救済時設定示唆演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS808）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

【0387】

一方、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPT8-1でない場合には、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短煽り演出を指定する変動パターンPT6-2（図8-10（E）参照）または時短煽り演出を指定する変動パターンPT7-2（図8-10（F）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS809）。変動パターンPT6-2または変動パターンPT7-2である場合は、演出制御用CPU120は、時短煽り演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS810）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

30

【0388】

一方、演出制御用CPU120は、変動パターンPT6-2または変動パターンPT7-2でない場合には、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短復活演出を指定する変動パターンPT7-3（図8-10（F）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS811）。変動パターンPT7-3である場合は、演出制御用CPU120は、時短復活演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS812）。そして、ステップ120IWS814に移行する。変動パターンPT7-3でない場合は、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じた通常用のプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS813）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

40

【0389】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS808、ステップ120IWS810、ステップ120IWS812、ステップ120IWS813で選択したプロ

50

セステーブルのプロセスタータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 120 IWS 814）。

【0390】

プロセステーブルとは、演出制御用 CPU 120 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスタータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルに設定されているプロセスタータに従って画像表示装置 5 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【0391】

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

20

【0392】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R）の制御を実行する（ステップ 120 IWS 815）。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。

30

【0393】

なお、この特徴部 120 IW では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0394】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 120 IWS 816）。

40

【0395】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にする（ステップ 120 IWS 817）。

【0396】

（救済時設定示唆演出決定テーブル）

図 8-30 は、変動パターンが変動パターン PT8-1（図 8-10（G）参照）である場合に、図 8-29 のステップ 120 IWS 805 で用いられる救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【0397】

図 8-30 に示すように、救済時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「4」

50

の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が50%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が40%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が5%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

【0398】

また、設定値が設定「5」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が30%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が10%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が50%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が10%となるように判定値が割り振られている。

【0399】

また、設定値が設定「6」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が10%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が15%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が15%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が60%となるように判定値が割り振られている。

【0400】

従って、本例では、救済時設定示唆演出Aが実行されれば設定値「4」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Bが実行されれば設定値「5」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Cが実行されれば設定値「6」に設定されている可能性が高いことが示唆される。

【0401】

救済時設定示唆演出とは、画像表示装置5において、救済時短突入演出を実行するときに行われる設定値の示唆演出である。

【0402】

なお、本例では、救済時設定示唆演出は設定値「4」～「6」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている。

【0403】

(可変表示中演出処理)

図8-31および図8-32は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ120IWS841)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ120IWS842)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ120IWS843)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ120IWS844)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ120IWS845)。

【0404】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ120IWS846)。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出(時短状態(時短モード))に移行することを報知する演出)および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ120IWS847)。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ120IWS848)。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ120IWS849)。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする(ステップ120IWS850)。そして、ステップ120IWS867に移行する。

【0405】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS851）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS852）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ120IWS853）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ120IWS854）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする（ステップ120IWS855）。そして、ステップ120IWS867に移行する。

10

【0406】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS861）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信していれば、ステップ120IWS863に移行する。

20

【0407】

第1図柄確定C指定コマンドおよび第2図柄確定C指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ120IWS862）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【0408】

第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合（ステップ120IWS861のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ120IWS862のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS863）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ120IWS864）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ120IWS865）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ120IWS866）。そして、ステップ120IWS867に移行する。

30

40

【0409】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ120IWS862参照）、ステップ120IWS862以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ120IWS862でYと判定されてステップ120IWS862以降の処理に移行する場合はない。

【0410】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理

50

(ステップ S 1 7 3) に応じた値に更新する (ステップ 1 2 0 I W S 8 6 7)。

【 0 4 1 1】

(特図当り待ち処理)

図 8 - 3 3 および図 8 - 3 4 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理 (ステップ S 1 7 3) を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、確定演出期間タイマの値を 1 減算し (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 1)、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 2)。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を 1 減算し (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 3)、プロセスデータ n の内容 (表示制御実行データ n、ランプ制御実行データ n、音番号データ n) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R) の制御を実行する (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 4)。

10

【 0 4 1 2】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしたら (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 5)、プロセスデータの切替を行う (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 6)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる (ステップ 0 8 7 I W S 8 7 7)。

【 0 4 1 3】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 8)。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定されている停止図柄 (非時短はずれ図柄、時短はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄) を停止表示させる制御を行う (ステップ 1 2 0 I W S 8 7 9)。

20

【 0 4 1 4】

ステップ 1 2 0 I W S 8 7 9 の処理で大当り図柄を停止表示した場合には (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 0 の Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 1)。そして、処理を終了する。

30

【 0 4 1 5】

ステップ 1 2 0 I W S 8 7 9 の処理で小当り図柄を停止表示した場合には (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 2 の Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 3 A)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、V 入賞口への遊技球の入賞を促す V 入賞促進演出の実行を開始する制御を行い (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 3 B)、処理を終了する。

【 0 4 1 6】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば (すなわち、図柄確定期間を経過していれば)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 4)。大当り停止フラグがセットされている場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 5 A)。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ (ステップ 1 2 0 I W S 6 2 2 参照) がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【 0 4 1 7】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り停止フラグをリセットする (ステップ 1 2 0 I W S 8 8 5 B)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値コマンドで特定される設定値 (設定値格納領域に格納されている設定値 (ス

50

テップ120IWS642参照)にもとづいて、大当たり時設定示唆演出の有無および種類を決定する(ステップ120IWS886)。

【0418】

次いで、演出制御用CPU120は、大当たり時設定示唆演出の有無やその種類に応じた大当たり中演出用のプロセステーブルを選択する(ステップ120IWS887)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ120IWS888)、プロセステータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ120IWS889)。

10

【0419】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に応じた値に更新する(ステップ120IWS890)。

【0420】

大当たり停止フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、小当たり停止フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ120IWS891)。小当たり停止フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ120IWS892)。なお、小当たり開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当たり開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

20

【0421】

小当たり開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当たり停止フラグをリセットする(ステップ120IWS893)。次いで、演出制御用CPU120は、小当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ120IWS894)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ120IWS895)、プロセステータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ120IWS896)。

30

【0422】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当たり中演出処理に応じた値に更新する(ステップ120IWS897)。

【0423】

小当たり停止フラグもセットされていなければ(すなわち、非時短はずれ図柄または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ120IWS898)。

【0424】

(大当たり時設定示唆演出決定テーブル)

図8-35は、ステップ120IWS886で用いられる大当たり時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【0425】

図8-35に示すように、大当たり時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「1」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が65%、大当たり時設定示唆演出Aの選択割合が10%、大当たり時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

40

50

【0426】

また、設定値が設定「2」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が65%、大当たり時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Bの選択割合が10%、大当たり時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

【0427】

また、設定値が設定「3」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が65%、大当たり時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Cの選択割合が10%、大当たり時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

10

【0428】

また、設定値が設定「4」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が60%、大当たり時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Dの選択割合が15%、大当たり時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

【0429】

また、設定値が設定「5」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が60%、大当たり時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Eの選択割合が15%、大当たり時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

20

【0430】

また、設定値が設定「6」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が60%、大当たり時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当たり時設定示唆演出Fの選択割合が15%となるように判定値が割り振られている。

30

【0431】

従って、本例では、大当たり時設定示唆演出Aが実行されれば設定値「1」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出Bが実行されれば設定値「2」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出Cが実行されれば設定値「3」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出Dが実行されれば設定値「4」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出Eが実行されれば設定値「5」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出Fが実行されれば設定値「6」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆される。

【0432】

大当たり時設定示唆演出とは、画像表示装置5において、大当たり図柄の停止表示時に実行される設定値の示唆演出である。

40

【0433】

(演出例)

次に、救済時短である時短状態Cに移行するときの救済時短突入演出および救済時設定示唆演出の演出態様の具体例について説明する。図8-36～図8-37は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図8-36～図8-37において、(A)(B)(C)・・・(G)の順に演出画面が遷移する。

【0434】

図8-36(A)に示すように、救済時短へ移行する変動表示の1変動前において、飾

50

り図柄 1 2 0 I W 1 0 0 の変動表示が開始されたとする。

【0 4 3 5】

図 8-3 6 (B) に示すように、飾り図柄 1 2 0 I W 1 0 0 の変動表示が開始されると救済時短突入演出が開始される。救済時短突入演出では、まず、飾り図柄 1 2 0 I W 1 0 0 の変動表示中に「激熱！」という救済時短への突入を示唆する突入示唆表示 1 2 0 I W 1 0 5 が表示され、救済時短突入演出が開始される。なお、以降、救済時短突入演出では、飾り図柄 1 2 0 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 2 0 I W 1 0 1 のみが表示される。

【0 4 3 6】

次いで、図 8-3 6 (C) に示すように、プッシュボタン 3 1 B (図 8-1 参照) を操作 (押下) することを示唆する操作示唆画像 1 2 0 I W 1 0 6 が表示される。例えば、操作示唆画像 1 2 0 I W 1 0 6 では、プッシュボタン 3 1 B の押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【0 4 3 7】

そして、図 8-3 6 (D) に示すように、操作示唆画像 1 2 0 I W 1 0 6 が表示されたときにプッシュボタン 3 1 B が操作されるか、または、操作示唆画像 1 2 0 I W 1 0 6 の表示から所定時間が経過すると、「V S T O C K × 1」という文字表示 1 2 0 I W 1 0 7 が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示 1 2 0 I W 1 0 8 が小図柄 1 2 0 I W 1 0 1 の隣に表示される。さらに、救済時設定示唆演出の実行が決定されている場合には、救済時設定示唆演出が実行され、画面右下には、設定値を示唆する設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 が表示される。これにより、設定値が設定「4」～「6」のいずれかであることが示唆される。

【0 4 3 8】

なお、例えば、救済時設定示唆演出 A を実行する場合には青色の表示色で設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 B を実行する場合には緑色の表示色で設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 C を実行する場合には赤色の表示色で設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示色を異ならせるように構成すればよい。

【0 4 3 9】

また、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時設定示唆演出 A を実行する場合には三角形形状の設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 B を実行する場合には菱形形状の設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 C を実行する場合には星形状の設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示形状を異ならせるように構成してもよい。

【0 4 4 0】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図 8-3 6 (D) と同様に「V S T O C K × 1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、始動入賞判定処理 (ステップ S 1 0 1) において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図 8-3 6 (D) と同様の態様の演出 (いわゆる保留連演出) を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが 1 つあると特定した場合には、「V S T O C K × 1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが 2 つあると特定した場合には、「V S T O C K × 2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【0 4 4 1】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が 0.5 秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い (図 8-1 0 (B) 参照) のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。

そのため、救済時短となった変動表示（本例では、図柄確定期間）においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図 8-36（D）に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図 8-36（D）に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【0442】

また、救済時短に到達した変動が大当たり変動である場合には、例えば、変動時間として 30 秒間を確保し、図 8-36 と同様の演出を実行して一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当たりを報知する演出を実行してもよい。

【0443】

「V STOCK×1」という文字表示 120IW107 の表示タイミングから右打ち指示表示 120IW108 の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示 120IW108 の表示開始タイミングは、本例で示したものにきぎられない。例えば、1 回前の停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示 120IW108 の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0444】

また、本例では、救済時短となって擬似的な保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にきぎらず、大当たりとなって保留連演出を実行する場合にも設定示唆演出を実行するように構成してもよいし、大当たりとなって保留連演出を実行する場合には設定示唆演出を実行しないように構成してもよい。また、大当たりとなって保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合、救済時短となった場合とは設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよいし、設定示唆演出の実行態様を異ならせてもよい。

【0445】

そして、図 8-37（E）に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面 120IW109 が表示される。例えば、モード A～D のうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ 31A の操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン 31B の操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面 120IW109 が表示されているときも、右打ち指示表示 120IW108 が小図柄 120IW101 の隣に表示されたままとする。また、救済時設定示唆演出も継続して実行され、当該画面においても設定値示唆表示 120IW200 が表示される。

【0446】

そして、図 8-37（F）に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面 120IW110 が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。このとき、小図柄 120IW101 が停止する。

【0447】

そして、図 8-37（G）に示すように、そして、次変動が開始されると時短状態 C に移行し、救済時短が開始される。このとき、背景画像が特別演出モード用の背景画像（赤）に変更される。

【0448】

なお、本例では、救済時短に突入する 1 変動前に救済時短突入演出を実行しているが、当該変動よりも前に、救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示などを行ってもよい。

【0449】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を 20 秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の 0.5 秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0450】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当たり時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「900」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかななどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【0451】

(変形例1)

上記の特徴部120IWでは、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとで一律に小当たりが1回発生するまで時短状態を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。以下、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続する変形例1について説明する。

【0452】

図8-38は、変形例1における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。なお、変形例1において、特別図柄停止処理のステップ120IWS131～S148の処理は、図8-19および図8-20に示したそれらの処理と同様である。変形例1では、救済時短決定フラグがセットされていれば（ステップ120IWS148のY）、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当たり回数カウンタに「2」をそれぞれセットする（ステップ120IWS149X）。なお、ステップ120IWS150以降の処理は、図8-20に示したそれらの処理と同様である。

【0453】

以上の処理が実行されることによって、変形例1では、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bの場合には小当たりが1回発生するまで時短状態が継続されるのに対して、救済時短経由の時短状態Cの場合には小当たりが2回発生するまで時短状態が継続される。

【0454】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bの場合との間でも、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。また、本例では、救済時短経由の時短状態Cの場合に小当たりが2回発生するまで時短状態が継続されるように構成したが、小当たりが3回など他の回数発生するまで時短状態が継続されるように構成してもよい。

【0455】

(変形例2)

上記の特徴部120IWでは、小当たり変動の変動開始時に小当たり回数カウンタの減算処理（ステップ120IWS71～S75参照）を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、小当たり変動後の小当たり遊技の終了時に小当たり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。以下、小当たり変動後の小当たり遊技の終了時に小当たり回数カウンタの減算処理を実行する変形例2について説明する。

【0456】

図8-39は、変形例2における小当たり閉鎖後処理を示すフローチャートである。変形例2において、ステップ120IWS451～S463の処理は、図8-24に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU103は、小当たり回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS463A）。小当たり回数カウンタの値が0の場合はステップ120IWS464に移行する。

【0457】

小当り回数カウンタの値が0でない場合は、CPU103は、小当り回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS463B）。

【0458】

次いで、CPU103は、減算後の小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS463C）。小当り回数カウンタの値が0でない場合はステップ120IWS464に移行する。

【0459】

減算後の小当り回数カウンタの値が0である場合は、CPU103は、セットされている時短フラグ（時短フラグA～C）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ120IWS463D）。そして、ステップ120IWS464に移行する。

【0460】

なお、ステップ120IWS464の処理は、図8-24に示した処理と同様である。

【0461】

（変形例3）

また、上記の特徴部120IWでは、救済時短となる場合に一律に図柄確定期間の終了時に時短状態に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御するように構成してもよい。以下、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御する変形例3について説明する。

【0462】

図8-40は、変形例3における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。なお、変形例3では、特別図柄停止処理において、ステップ120IWS148で救済時短決定フラグがセットされている場合であっても、小当りフラグがセットされていれば、ステップ120IWS149～S151の処理を実行しない。

【0463】

変形例3において、ステップ120IWS451～S462の処理は、図8-24に示したそれらの処理と同様である。次いで、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120IWS462A）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、CPU103は、セットされている救済時短決定フラグをリセットする（ステップ120IWS462B）。また、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ120IWS462C）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ120IWS462D）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS462E）。そして、ステップ120IWS464に移行する。

【0464】

なお、ステップ120IWS464の処理は、図8-24に示した処理と同様である。

【0465】

（変形例4）

また、上記の特徴部120IWでは、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（時短回数1回の時短状態）に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、有利度が低い方の時短状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御するように構成してもよい。以下、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（時短回数7回の時短状態）に制御する変形例4について説明する。

【0466】

図 8-41 は、変形例 4 における大当り終了処理を示すフローチャートである。変形例 4 において、大当り終了処理において、ステップ 120 IWS 531～S 539 の処理は、図 8-25 に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU 103 は、特 2 時短回数カウンタに「7」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ 120 IWS 540 X）。なお、ステップ 120 IWS 541～S 541 の処理は、図 8-25 に示したそれらの処理と同様である。

【0467】

変形例 4 では、以上の処理が実行されることによって、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中に V 入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数 7 回の時短状態に制御される（ステップ 120 IWS 540 参照）。従って、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中に V 入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（本例では、時短回数が 1 回よりも多い 7 回の時短状態）に制御される。一方で、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中に V 入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が 99 回よりも少ない 7 回の時短状態）に制御される。

【0468】

（変形例 5）

また、上記の特徴部 120 IW では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態 C 中も大当りや小当りが発生することなく 900 回の変動表示が終了した場合には再び救済時短となる（救済時短がループする）場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短経由の時短状態 C が一旦終了するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態 C が一旦終了するように構成した変形例 5 について説明する。

【0469】

図 8-42 は、変形例 5 における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例 5 では、特別図柄通常処理において、ステップ 120 IWS 51～S 85 の処理は、図 8-15 および図 8-16 で示したそれらの処理と同様である。変形例 5 では、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（ステップ 120 IWS 85 の Y）、CPU 103 は、時短フラグ C がセットされているか否かを確認する（ステップ 120 IWS 85 A）。時短フラグ C がセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態 C 中に大当りや小当りとなることなく 900 回の変動表示を終了した場合であれば）、CPU 103 は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ 120 IWS 85 B）。なお、ステップ 120 IWS 86 以降の処理は、図 8-16 に示したそれらの処理と同様である。

【0470】

図 8-43 は、変形例 5 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。変形例 5 では、特別図柄停止処理において、ステップ 120 IWS ～S 148 の処理は、図 8-19 および図 8-20 に示したそれらの処理と同様である。変形例 5 では、救済時短決定フラグがセットされている場合には（ステップ 120 IWS 148 の Y）、CPU 103 は、特 2 時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ 120 IWS 149 Z）。すなわち、変形例 5 では、救済時短が発生した変動表示の終了時に救済時短回数カウンタは行わない。なお、ステップ 120 IWS 150 以降の処理は、図 8-20 および図 8-21 に示したそれらの処理と同様である。

【0471】

以上の処理が実行されることによって、変形例 5 では、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態 C 中に大当りや小当りとなることなく 900 回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例 5 では、救済時短となった後、さらに救済

10

20

30

40

50

時短経由の時短状態C中も大当たりや小当たりが発生することなく900回の変動表示が終了しても、時短状態Cが一旦終了し、救済時短はループしない。

【0472】

(変形例6)

上記の変形例5では、救済時短となると救済時短回数カウンタの値が0となってしまうので、救済時短経由の時短状態C中には、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS83でYと判定され、ステップ120IWS84の救済時短回数カウンタの減算処理は実行されない。なお、救済時短経由の時短状態C中も救済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。以下、救済時短経由の時短状態C中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行可能とする変形例6について説明する。

10

【0473】

図8-44は、変形例6における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例6では、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS51～S82の処理は、図8-15および図8-16で示したそれらの処理と同様である。変形例6では、次いで、ステップ120IWS83の救済時短回数カウンタの値の判定処理がなく、CPU103は、そのまま救済時短回数カウンタの値を1減算する(ステップ120IWS84)。

【0474】

次いで、CPU130は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値(すなわち、負の値)となっているか否かを確認する(ステップ120IWS84A)。減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値であれば、CPU103は、救済時短回数カウンタに「0」をセットする(ステップ120IWS84B)。そして、ステップ120IWS87に移行する。

20

【0475】

減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値でなければ、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120IWS84C)。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120IWS87に移行する。

【0476】

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、時短フラグCがセットされているか否かを確認する(ステップ120IWS84D)。時短フラグCがセットされていれば(すなわち、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなく900回の変動表示を終了した場合であれば)、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする(ステップ120IWS84E)。なお、ステップ120IWS86以降の処理は、図8-16に示したそれらの処理と同様である。

30

【0477】

以上の処理が実行されることによって、変形例6においても、変形例5と同様に、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなく900回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例6では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態C中も大当たりや小当たりが発生することなく900回の変動表示が終了しても、時短状態Cが一旦終了し、救済時短はループしない。

40

【0478】

(変形例7)

上記の変形例5や変形例6において、さらに先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。そして、救済時短経由の時短状態Cを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Cを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限する変形例7について説明する。

【0479】

変形例7では、特別図柄プロセス処理の始動入賞判定処理(ステップ120IWS10

50

1)において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、大当たりとなるか否かや小当たりとなるか否か、時短はずれとなるか否か、大当たり種別や小当たり種別、時短種別、変動パターン種別などの先読み判定を行う。そして、CPU103は、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果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。演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理の先読み予告設定処理(ステップS161)において、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、先読み予告演出の有無や種類を決定し、予告対象の変動表示が実行される前の1回または複数回の変動表示にわたって先読み予告演出を実行する制御を行う。

【0480】

図8-45は、変形例7における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。図8-45に示すように、救済時短回数カウンタがセットされてから大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく900回の変動表示を終了すると、救済時短が発生し、時短状態Cに制御される。次いで、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなくさらに900回の変動表示を終了すると(すなわち、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると1800回目の変動表示を終了すると)、時短状態Cを終了する。

【0481】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Cが終了する前後の所定期間および特定期間において、先読み予告演出の実行を制限する。本例では、合算保留記憶数の上限数が8であることから、時短状態Cが終了する8変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態C終了後の8変動後の変動表示までの特定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する。従って、図8-45に示すように、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると1792回目の変動表示から1808回目の変動表示にわたって先読み予告演出の実行が決定される。

【0482】

なお、「先読み予告演出の制限」は、先読み予告演出を全く実行しないように制御してもよいし、先読み予告演出の実行確率を低下させたり、複数種類の先読み予告演出のうちの一部の種類の先読み予告演出のみを実行可能としたりしてもよい。

【0483】

(変形例8)

また、上記の特徴部120IWや各変形例において、複数の時短状態への制御を同時に並行して実行可能に構成してもよい。図8-46は、変形例8における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。図8-46に示す例では、大当たり遊技状態を終了したときに(タイミングT1)、時短回数99回の時短状態Aに移行される場合が示されている。

【0484】

次いで、時短状態Aの継続中のタイミングT2において、新たな時短発生条件(本例では、時短はずれの発生)が成立したものとする。この場合、変形例8では、図8-46に示すように、時短状態Aの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態B(本例では、時短回数30回)の制御が開始される。そして、30回の変動表示を終了すると(タイミングT3)、時短状態Bへの制御を終了する。一方、図8-46に示す例では、タイミングT3の段階では未だ99回の変動表示を終了していないことから、時短状態Aの制御が継続される。なお、タイミングT2からT3の間は、内部処理的には時短状態Aの制御の処理と時短状態Bの制御の処理とが並行して実行されているのであるが、見た目は時短状態がそのまま継続しているように見える。

【0485】

次いで、時短状態Aの継続中のタイミングT4において、さらに新たな時短発生条件(本例では、時短はずれの発生)が成立したものとする。この場合、変形例8では、図8-46に示すように、時短状態Aの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態B(本例では、時短回数30回)の制御が開始される。そして、30回の変動表示を終了す

る前のタイミングT5において、時短状態Aに制御されてから99回目の変動表示を終了し、時短状態Aへの制御を終了する。一方、図8-46に示す例では、タイミングT5の段階では未だ30回の変動表示を終了していないことから、時短状態Bの制御が継続される。そして、30回の変動表示を終了すると（タイミングT6）、時短状態Bへの制御を終了する。従って、内部処理的には大当り遊技を終了した後タイミングT5で時短状態Aを終了しているのであるが、時短状態Bの制御も並行して実行されることによって、大当り遊技を終了した後99回を超えて時短状態に制御されていたように見える。

【0486】

（変形例9）

また、上記の特徴部120IWでは、変動パターン設定処理において、ステップ120IWS1702でYと判定してステップ120IWS1703、S1710を実行することによって、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、共通の変動パターンを決定可能であるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短はずれとなる場合であって救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とするように構成してもよい。

【0487】

（変形例10）

また、上記の特徴部120IWでは、特別演出モードに応じた背景画像に切り替えることによって、救済時短が成立する変動表示後も設定示唆演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、「特別演出モード??」などの煽り演出を実行することによって、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0488】

以上に説明したように、本特徴部120IWおよび各変形例には、以下に示す（手段A1）～（手段A10）、（手段B1）～（手段B6）、（手段C1）～（手段C5）、および（手段D1）～（手段D5）に示す発明の構成が示されている。

【0489】

（手段A1）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）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづい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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150、S160、S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、900回）に対応する特定値（例えば、「0」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS150を実行する）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動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）、特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS114～S116を実行する部分）と、特別状態において発生した特殊状態の回数を計数する特殊計数手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS73を実行する部分）と、特別状態を終了させる特別状態終了手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS143を実行する部分）と、をさらに備え、特別状態終了手段

10

20

30

40

50

は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数（例えば、1回）となったことにもとづいて特別状態を終了させることが可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS74でYのときステップ120IWS75で時短終了フラグをセットし、ステップ120IWS141でYと判定してステップ120IWS143を実行する）、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態中に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、120IWS148で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ120IWS150を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Cに制御される）、特殊計数手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動開始時にステップ120IWS73を実行して小当り回数カウンタを1減算し、救済時短となる場合に変動終了時にステップ120IWS149を実行して小当り回数カウンタをセットするので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ120IWS149で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算されることはない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

10

20

【0490】

なお、本例では、「特殊状態中に特別状態に制御可能」について、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その図柄確定期間の終了時に時短状態Cに移行し、その後、小当り遊技中も時短状態Cに制御されている場合を示しているが、時短状態Cに移行するタイミングは、本例で示したものにすぎられない。例えば、その救済時短となる小当り変動の変動開始時から時短状態Cに移行するように構成してもよいし、小当り遊技の途中から時短状態Cに移行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で小当り遊技中に時短状態Cに制御されている期間があるものであればよい。なお、小当り変動の変動開始時から時短状態Cに移行するように構成する場合には、その小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理も実行するように構成すればよい。

30

【0491】

また、本例では、「特定回数」が1回であ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、時短状態中に小当りが2回または3回など複数回発生したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよく、特定回数として複数回を設定してもよい。

【0492】

（手段A2）手段A1において、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数（例えば、1回）となったときと、特別状態において所定回数（例えば、1回、7回、99回、900回）の可変表示が実行されたときと、に特別状態を終了させる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS74でYのときステップ120IWS75で時短終了フラグをセットし、ステップ120IWS78でYのときとステップ120IWS81でYのときにステップ120IWS82で時短終了フラグをセットし、ステップ120IWS141でYと判定してステップ120IWS143を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

40

【0493】

（手段A3）手段A1または手段A2において、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に、該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば

50

、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537を実行する)
、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が同一回数(例えば、1回)になったときに特別状態を終了させる(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 149で小当り回数カウンタに「1」をセットする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【0494】

(手段A4) 手段A1から手段A3のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537を実行する)、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が異なる回数(例えば、2回)になったときに特別状態を終了させる(例えば、変形例1において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 149 Xで小当り回数カウンタに「2」をセットする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【0495】

なお、救済時短経由の時短状態は遊技者が直ちに気づきにくい場合があるのであるが、変形例1では、通常の時短状態では小当り1回で時短状態を終了するのに対して、救済時短経由で時短状態に制御される場合のみ小当り2回で時短状態を終了するように構成しているので、万一1回目の小当りで第2始動入賞口への入賞を逃しても(第2保留記憶のチャージを逃しても)、もう1回第2始動入賞口へ入賞させる機会を与えることができる。

【0496】

また、変形例1では、通常の時短状態では時短回数が1回や7回と少ない場合が多く、小当りの発生で時短状態が終了するケースが比較的少ないのに対して、救済時短経由の時短状態では時短回数が900回と多く小当りの発生により時短状態を終了させるケースが多いので、小当りの発生により確実に時短状態を終了させることによって、遊技者による攻略打ちを防止することができる。

【0497】

(手段A5) 手段A1から手段A4のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数する(例えば、変形例2において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り遊技終了時にステップ120 IWS 463 Bを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ120 IWS 149で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態において、特殊状態に制御させることによる攻略要素が残ると遊技者にとって攻略要素となり、遊技場の不利益になってしまうおそれを低減できる。

【0498】

(手段A6) 手段A1から手段A5のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態の後に特別状態に制御可能である(例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り遊技終了時にステップ120 IWS 462 Dを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において小当り遊技終了時に時短状態Cに制御される)ように構成されていてもよい。そのような構成

によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されるときに、特別状態の制御の開始まで待機できるので諸々の制御を行いやすくすることができる。

【0499】

(手段A7) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態(例えば、時短回数1回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S544を実行する)、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態(例えば、時短回数7回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第1特別状態に制御可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S540を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない(すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない)特別状態の制御を実現できる。

10

【0500】

(手段A8) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態(例えば、時短回数1回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S544を実行する)、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態(例えば、時短回数7回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第2特別状態に制御可能である(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S540Xを実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない(すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない)特別状態の制御を実現できる。

20

30

【0501】

(手段A9) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態(例えば、時短回数99回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S545を実行する)、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の低い第2特別状態(例えば、時短回数7回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第1特別状態に制御可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行するときに、それが第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり変動でV入賞した場合であれば、時短回数99回の時短状態に制御される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない(すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない)特別状態の制御を実現できる。

40

【0502】

(手段A10) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態(例えば、時短回数99回の時

50

短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S545を実行する)、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の低い第2特別状態(例えば、時短回数7回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第2特別状態に制御可能である(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S540Xを実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない(すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない)特別状態の制御を実現できる。

10

【0503】

(手段B1)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)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづい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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)と、可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ170~S173を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数(例えば、900回)に対応する特定値(例えば、「0」)となることによって特別条件が成立(例えば、救済時短が成立)したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS150を実行する)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動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)、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ図柄)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS160を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御し、特別表示結果は、第1特別表示結果(例えば、時短はずれAのうちの図柄「6」)と第2特別表示結果(例えば、時短はずれAのうちの図柄「8」)とを含む複数種類あり、特別状態制御手段は、第1特別表示結果が導出表示されたときと第2特別表示結果が導出表示されたときとで同一の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、図柄「6」が導出表示される場合であるか図柄「8」が導出表示される場合であるかに関係なく、ステップ120 IWS160を実行する)、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立していない可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS1706でNのときステップ120 IWS1707, S1710を実行し、ステップ120 IWS1706でYのときステップ120 IWS1708, S1710を実行し、異なる変動パターンを決定可能である)、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ120 IWS1702でYと判定してステップ120 IWS1703, S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特

20

30

40

50

別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

【0504】

なお、本例では、「同一の特別状態」として、図柄「6」が導出表示される場合であるか図柄「8」が導出表示される場合であるかに関係なく、時短はずれAの場合に同じ時短回数100回の時短状態Bに制御される（ステップ120 IWS155，S160参照）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、「同一の特別状態」として、（1）同じ時短回数に制御すること、（2）同じ変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定すること、（3）同じ変動パターンテーブルを用いて普通図柄の変動パターンを決定すること、（4）同じ開放パターンにより可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）を開放状態に制御すること、のうちのいずれか1つまたは複数を実行するように構成してもよいし、（1）～（4）の全てを実行するように構成してもよい。

10

【0505】

また、本例では、「異なる演出を実行」として、異なる変動パターンを決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図柄「6」が導出表示される場合と図柄「8」が導出表示される場合とで、変動パターンで示される変動時間に異なる加算時間を加算するように構成してもよい。また、例えば、（1）異なる変動パターンを決定する処理と、（2）異なる加算時間を加算する処理とのいずれか一方を実行するように構成してもよいし、両方を実行するように構成してもよい。

20

【0506】

また、例えば、変動時間を異ならせるだけでなく、変動終了時の図柄確定期間を異ならせるように構成してもよい。

【0507】

（手段B2）手段B1において、演出実行手段は、特別状態において、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS1704でYのときステップ120 IWS1705でYであれば、ステップ120 IWS1709，S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

30

【0508】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/200の確率で時短はずれと決定し、第2特別図柄変動表示が実行される場合には約1/400の確率で時短はずれと決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、第2特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率をさらに低くして（例えば、1/800）、時短状態中に時短はずれとなりにくくするように構成してもよい。

【0509】

また、例えば、逆に第2特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率を高くして、時短状態終了時に第2保留記憶がある場合、時短状態終了後の第2特別図柄の変動表示で復活演出が実行されやすくなるように構成してもよい。

40

【0510】

（手段B3）手段B1または手段B2において、表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS93を実行する部分）を備え、表示結果決定手段は、有利状態に制御されるときに有利状態に制御されることとなる表示結果の種類を決定する処理と、特別表示結果となるときに特別表示結果の種類を決定する処理と、で共通の処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり図柄を決定する場合と時短はずれ図柄を決定する場合とで共

50

通にステップ120 IWS 93を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、処理の共通化により、プログラム容量の増加を抑制できる。

【0511】

(手段B4) 手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 110~S113を実行する部分)を備え、可変表示制御手段は、表示結果の種類に応じて可変表示が実行される期間である可変表示期間を決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定する)、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる可変表示期間に決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 1706でNのときステップ120 IWS 1707, S1710を実行し、ステップ120 IWS 1706でYのときステップ120 IWS 1708, S1710を実行し、異なる変動パターンを決定可能である)、特別状態において可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の可変表示期間に決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ120 IWS 1702でYと判定してステップ120 IWS 1703, S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

10

20

【0512】

(手段B5) 手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行する(例えば、変形例9において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

【0513】

(手段B6) 手段B1から手段B5のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 110~S113を実行する部分)を備え、可変表示制御手段は、表示結果の確定表示期間を決定し、確定表示期間は、表示結果の種類に応じて変更可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 1127, S1133, S1135, S1137を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

30

【0514】

なお、本例では、救済時短が発生したかや表示結果に応じて図柄確定期間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短が発生したかや表示結果に関係なく、図柄確定期間を一定(例えば、0.5秒)としてもよい。

40

【0515】

(手段C1) 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)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづい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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 84を実行する部分)と、有利状態に制御される割合が異なる複数の設定値

50

(例えば、設定値「1」～「6」)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 11を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数(例えば、900回)に対応する特定値(例えば、「0」)となることによって特別条件が成立(例えば、救済時短が成立)したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 150を実行する)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動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)、特別条件の成立にもとづいて特別状態制御手段により特別状態に制御されることを報知する報知演出(例えば、救済時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ120 IWS 808, S 845を実行する部分)と、設定手段により設定された設定値を示唆する示唆演出(例えば、救済時設定示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ120 IWS 808, S 845を実行する部分)と、をさらに備え、示唆演出実行手段は、報知演出が実行されるときに示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120 IWS 808, S 845を実行して、救済時短突入演出が実行されるときに救済時設定示唆演出を実行可能である)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。また、設定値に応じて特別条件が成立する割合が変化するので、特別条件が成立する割合に応じて示唆演出を実行することにより、特別状態に制御したときの遊技者の興趣を高めることができる。

【0516】

なお、本例では、設定値に応じて大当たり確率が異なるのであるから、結果として救済時短の発生しやすいさも異なることになり、低い設定値に設定されている場合の方が救済時短が発生しやすいこととなる。そのため、救済時短が発生した場合には低い設定値に設定されているのかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性がある。そこで、本例では、救済時短時に高い設定値であることを少しでも感じられる救済時設定示唆演出を実行することによって、遊技者の興趣を低下させにくくできるようにしている。そのため、本例では、比較的高設定である設定値「4」～「6」である場合に救済時設定示唆演出を実行可能であるように構成して、大当たり時設定示唆演出など他のタイミングで実行される設定示唆演出とは実行割合を異ならせている。

【0517】

(手段C2) 手段C1において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示で有利状態に制御されないときに示唆演出を実行する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり変動では救済時短の処理を行わない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、他の演出を邪魔することなく示唆演出を実行できる。

【0518】

なお、本例では、大当たり変動では救済時短の処理を行わない一方で、小当たり変動では救済時短の処理を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、小当たり変動でも救済時短の処理を行わないように構成してもよい。

【0519】

(手段C3) 手段C1または手段C2において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立した後にも示唆演出を実行する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120 IWS 638でYのときステップ120 IWS 640を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

【0520】

(手段 C 4) 手段 C 1 から手段 C 3 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前から示唆演出を実行する(例えば、変形例 10 において、演出制御用 CPU 120 は、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、設定示唆演出を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

【0521】

(手段 C 5) 手段 C 1 から手段 C 4 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立したときの示唆演出とは異なるタイミングで実行可能な他の示唆演出(例えば、大当たり時設定示唆演出)を実行可能であり(例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 120 IWS 887, S 889 およびステップ S 176 を実行する)、他の示唆演出よりも特別条件が成立したときの示唆演出の方が有利な設定値を示唆する示唆演出が実行されやすい(例えば、図 8-30 に示すように、救済時設定示唆演出は設定値「4」～「6」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利な設定値ほど特別条件が成立する割合を低いので、示唆演出を実行することで特別条件が成立したときの遊技者の興趣を向上させることができる。

【0522】

なお、本例では、大当たり時設定示唆演出を大当たり遊技のファンファーレ期間に実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たり遊技のラウンド期間中やエンディング期間中に実行するように構成してもよい。

【0523】

(手段 D 1) 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)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづい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であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 150, S 160, S 537 を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて、設定された初期値(例えば、「900」)から数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を減算更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 84 を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値(例えば、「0」)となったときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 120 IWS 150 を実行する)、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を減算更新し(例えば、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第 2 特別図柄の変動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)、更新手段が減算更新する数値情報は所定条件が成立したときに初期値に設定され(例えば、変形例 5, 6 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 120 IWS 85 B, S 84 E を実行する)、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて通常状態から特別状態に制御した後、所定条件が成立して初期値が設定されるまでの期間は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて再度通常状態から特別状態に制御しない(例えば、変形例 5 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 120 IWS 83 で Y のときステップ 120 IWS 84 ~ S 86 の処理を実行しない。変形例 6 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 120 IWS 84 A で Y のときやステップ 120 IWS 84 C で N のときステップ 120 IWS 84 D ~ S 86 の処理を実行しない。)ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処

10

20

30

40

50

理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

【0524】

なお、所定条件には、ステップ120IWS85B、S84Eを実行することによって、救済時短経由の時短状態終了時に救済時短回数カウンタが設定される場合に加えて、電源投入時の初期化処理実行時にステップ120IWS13が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合や、大当り発生時にステップ120IWS135が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合も含まれる。

10

【0525】

なお、大当り発生時に救済時短回数カウンタをセットする場合、大当り遊技の開始時にセットしてもよいし、大当り遊技のラウンド中や、大当り遊技の終了時にセットするように構成してもよい。

【0526】

また、電源投入時の初期化処理実行時に救済時短回数カウンタをセットする場合、設定変更を行った場合と設定変更を行わなかった場合とで処理を異ならせてもよい。例えば、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットする一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持するように構成してもよい。また、逆に、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持する一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットするように構成してもよい。

20

【0527】

(手段D2) 手段D1において、更新手段は、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときに可変表示が実行される場合と、減算更新した数値情報が特定値であるときに可変表示が実行される場合とで、数値情報の減算更新が可能であり(例えば、変形例6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS84を実行する)、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときは、該数値情報を減算後の数値情報に更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS84AでNのときステップ120IWS84C~S86を実行する)、減算更新した数値情報が特定値より小さい値であるときは、該数値情報を特定値に更新する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS84AでYのときステップ120IWS84Bを実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

30

【0528】

(手段D3) 手段D1または手段D2において、操作を行う操作手段(例えば、クリアスイッチ)と、操作手段の操作に応じて更新手段により更新する数値情報を初期値に設定する初期値設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS13を実行する部分)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段の操作により初期値に設定するか否かを選択可能なので運用面での利便性を高めることができる。

40

【0529】

なお、設定変更や救済時短回数カウンタを設定するための操作手段として、クリアスイッチとは異なる専用の操作手段(ボタンやスイッチ)を設けるように構成してもよい。

【0530】

(手段D4) 手段D1から手段D3のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特

50

定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 160を実行する）、更新手段が減算更新した数値情報が特定値であるときにも、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能であり、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となった後であっても、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短経由の時短状態C中であるか否かに関係なく、ステップ120 IWS 88を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

10

【0531】

（手段D5）手段D1から手段D4のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 62を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 101を実行する部分）と、判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告演出を実行可能な先読み予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS161を実行する部分）と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になる前の所定期間と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になった後の所定期間と、では先読み予告演出の実行を制限する先読み予告演出制限手段（例えば、変形例7において、図8-45に示すように、時短状態Cが終了する8変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態C終了後の8変動後の変動表示までの所定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

20

【0532】

なお、上記の特徴部120 IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が一律に900回である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値に応じて異なる回数に変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短となるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「5」である場合には、大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく900回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生する一方で、設定値「6」である場合には、大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく600回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生するように構成してもよく、特定の設定値の場合のみ救済時短となるまでの変動回数が異なるように構成してもよい。

30

【0533】

また、例えば、設定値「1」～「6」の全てについて、設定値ごとに救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。この場合、例えば、大当たり確率の分母と救済時短となるまでの変動回数との比率が約3倍と同じであるように構成すればよい。また、例えば、 $2.5P \leq n \leq 3.0P$ （ P = 大当たり確率の分母、 n = 救済時短に制御されるまでの変動回数）の範囲内で、救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。

40

【0534】

また、救済時短経由の時短状態であっても必ずしも次回大当たりが発生するまで時短状態を継続しないように構成してもよく、この場合、上記の特徴部120 IWで示したように小当たりの発生で時短状態を終了するように構成してもよく、変形例5や変形例6で示したように規定回数（本例では、900回）の変動表示を終了したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよい。

【0535】

また、変形例5や変形例6に示すように、救済時短経由の時短状態で規定回数（本例では、900回）の変動表示を終了して通常状態に移行した後、さらに大当たりや小当たり、時

50

短はずれとなることなく規定回数（例えば、900回）の変動表示を終了すれば再び救済時短となって時短状態に移行するように構成してもよいし、再び救済時短とはならないように構成してもよい。この場合、再び救済時短とはならないように構成する場合、例えば、救済時短回数カウンタの値が0になったら、次の処理から救済時短回数カウンタの減算処理を行わないように制御してもよいし、次の処理から救済時短回数カウンタを減算して負の値となったなら0に戻す処理を行うように構成してもよい。

【0536】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の（手段1A）～（手段10A）に示す構成を適用してもよい。

【0537】

（手段1A）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150，S160，S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85，S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0538】

（手段2A）手段1Aにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85，S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0539】

（手段3A）手段1Aまたは手段2Aにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態（例えば、時短状態。確変状態でもよい。）においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

【0540】

（手段4A）手段1Aから手段3Aのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS13，S135，S149，S161を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技

10

20

30

40

50

者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【0541】

(手段5A) 手段4Aにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS135を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【0542】

(手段6A) 手段4Aにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS160を実行する部分)、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS161を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

10

【0543】

(手段7A) 手段4Aにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS149を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

20

【0544】

(手段8A) 手段4Aにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)を備え、更新手段は、特定条件が成立(例えば、初期化処理の実行)したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS13を実行する部分)、所定条件は、特定条件が成立することである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8およびステップ120IWS13を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

30

【0545】

(手段9A) 手段1Aから手段8Aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS83～S86, S150を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS83～S86, S150を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

40

【0546】

(手段10A) 手段1Aから手段8Aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御

50

手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS83～S86，S150を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS83～S86，S150を実行する部分）、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで共通の演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

【0547】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の（手段1B-1）、（手段1B-2）～（手段5B）に示す構成を適用してもよい。

【0548】

（手段1B-1）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第1経路（例えば、左打ちによる経路）と第2経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150，S160，S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS85，S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150を実行する部分。）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい）、通常状態においては第1経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第2経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第3処理の実行中において第2経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

10

20

30

40

50

【0549】

(手段1B-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150を実行する部分。)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110~S113を実行する部分)、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114~S117を実行する部分)、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい)、第3処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

10

20

30

【0550】

(手段2B) 手段1B-1、手段1B-2において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第1処理の後に第2処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0551】

(手段3B) 手段1B-1、手段1B-2または手段2Bにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第1情報から第2情報に変更し、状態制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第2情報から第1情報に変更し、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

40

【0552】

(手段4B) 手段3Bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。その

50

ような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【0553】

(手段5B) 手段3Bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【0554】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の(手段1C)～(手段6C)に示す構成を適用してもよい。

【0555】

(手段1C) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の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有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS537を実行する部分)、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第1数値とし、可変表示の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有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第2数値とし、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第1数値および第2数値と異なる第3数値とし、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第2数値である場合と第3数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【0556】

(手段2C) 手段1Cにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第1数値、第2数値および第3数値と異なる第4数値とするように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を

10

20

30

40

50

実行できる。

【0557】

(手段3C) 手段1Cまたは手段2Cにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0558】

(手段4C) 手段1Cから手段3Cのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【0559】

(手段5C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS160を実行する部分)、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0560】

(手段6C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【0561】

また、上記の特徴部120 IWおよび各変形例において、以下の(手段1D)～(手段4D)に示す構成を適用してもよい。

【0562】

(手段1D) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュー

10

20

30

40

50

タ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 8 4 を実行する部分) と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段 (例えば、R A M 1 0 2) と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 8 5 , S 8 6 を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 1 5 0 を実行する部分。)、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 8 4 を実行する部分)、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

【 0 5 6 3 】

(手段 2 D) 手段 1 D において、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【 0 5 6 4 】

(手段 3 D) 手段 1 D または手段 2 D において、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第 1 特定情報 (例えば、救済時短回数 1 指定コマンド) と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第 2 特定情報と、を含む (例えば、救済時短回数 2 指定コマンド) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

【 0 5 6 5 】

(手段 4 D) 手段 1 D から手段 3 D のいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第 1 所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第 1 所定回数より少ない第 2 所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。

【 0 5 6 6 】

また、上記の特徴部 1 2 0 I W および各変形例において、以下の (手段 1 E - 1) 、 (手段 1 E - 2) に示す構成を適用してもよい。

【 0 5 6 7 】

(手段 1 E - 1) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果 (例えば、大当たり図柄) が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 2 5 を

実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【0568】

(手段1E-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)、演出制

10

20

30

40

50

御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【0569】

(特徴部090IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部090IWについて説明する。本特徴部090IWでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。詳しくは後述するように、小当り図柄が導出表示されたことにもとづいて通常状態から小当り遊技状態を介して時短状態に制御可能である。また、小当りとなる表示結果は、時短状態に制御可能な小当りAまたは小当りBとなる表示結果と、時短状態に制御不能な小当りCとなる表示結果とを含んでいる。そして、第1特別図柄の変動表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合と、第2特別図柄の変動表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合とで、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される割合が異なる。

【0570】

(大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル)

図9-1(A)、(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図9-1(A)は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図9-1(B)は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【0571】

図9-1(A)に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、変動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にもとづいて、大当りの種別を「10R時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【0572】

図9-1(B)に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、変動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にもとづいて、大当りの種別を「10R時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【0573】

「10R時短大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0574】

図9-1(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100%の確率で10R時短大当りと決定される。また、図9-1(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100%の確率で10R時短大当りと決定される。

【0575】

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

10

20

30

40

50

れる場合には100%の確率で100R時短大当りと決定される場合を示しているが、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても複数種類の大当り種別に決定されるように構成してもよい。

【0576】

図9-1(C)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。図9-1(C)に示すように、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にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」または「小当りB」または「小当りC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0577】

「小当りA」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかったこと（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、10回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当りA」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りA」になったときは、V入賞しないように特殊可変入賞球装置の開放パターンが制御される。

【0578】

「小当りB」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかったこと（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、5回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当りB」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りB」になったときは、まずV入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

【0579】

「小当りC」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかった（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）場合でも小当り遊技終了後に時短状態に移行しない小当りである。また、「小当りC」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。そして、「小当りC」になったときは、殆どの場合V入賞するように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

【0580】

図9-1(C)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの25%が「小当りA」と決定され、25%が「小当りB」と決定され、50%が「小当りC」と決定される。

【0581】

図9-1(D)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの5%が「小当りA」と決定され、5%が「小当りB」と決定され、90%が「小当りC」と決定される。

【0582】

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

【0583】

また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は、第1特別図柄の変動表示が実行さ

10

20

30

40

50

れる場合よりも小当りの確率が高いので、第2特別図柄の変動表示が実行される場合のほうが小当りAまたは小当りB（すなわち、時短ありの小当り）になる割合を高くしているが、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は100%の割合で時短ありの小当りにしてもよい。

【0584】

（小当り遊技の開放パターン）

次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図9-2は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図9-2に示すように、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間t1（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。

10

【0585】

そして、図9-2（A）に示すように、小当りAまたはB（時短あり）の場合は、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに、0.05秒の特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口を開閉する動作を行い、1.2秒の閉鎖時間を経て、同様に特殊入賞口を2回開閉する動作を行う。

【0586】

また、図9-2（B）に示すように、小当りC（時短なし）の場合は、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が開状態に制御されるように、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

20

【0587】

なお、V入賞口開閉板の動作は小当りAまたは小当りB（時短あり）のときと、小当りC（時短なし）のときとで共通であり、いずれの場合も8秒開放される。

【0588】

なお、本例では、小当りにおける特殊入賞口の各開放時間が0.05秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置の底面部材上では2～3球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材が開状態に制御されれば、底面部材上の遊技球が特殊可変入賞球装置内に落下して進入可能である。

30

【0589】

そして、小当りC（時短なし）のときは、V入賞口開閉板が開状態になっているときに特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をV入賞口に入賞させることが可能である。また、小当りAまたはB（時短あり）のときは、V入賞口開閉板が閉状態になっているときに、特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をV入賞口に入賞させることが不能または困難である。

【0590】

そして、小当りC（時短なし）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御されないが、小当りAまたはB（時短あり）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御される。これにより、小当りC（時短なし）のときは遊技球がV入賞口を通過して大当り状態に制御される可能性が高い一方で時短状態に制御されることがなく、小当りAまたはB（時短あり）のときは遊技球がV入賞口を通過せず大当り状態に制御される可能性がきわめて低い一方で時短状態に制御される可能性が高い。

40

【0591】

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

【0592】

50

また、小当り A または B（時短あり）の場合および小当り C（時短なし）の場合のいずれの場合においても、タイミング S 3 から S 4 までエンディング期間に移行するが、小当り A または B（時短あり）の場合のエンディング期間 t 3 は、小当り C（時短なし）の場合のエンディング期間 t 4 よりも長くなっている。例えば、エンディング期間 t 3 はエンディング期間 t 4 よりも 10 秒長くなっている。これにより、小当り A または B（時短あり）の場合は時短状態の開始画面（図 9-9（N）参照）を表示する時間を確保することができる。

【0593】

なお、小当り A または B（時短あり）の場合に、V 入賞口に遊技球が入賞したか否かにより（すなわち、時短状態に移行するか否か）によってエンディング期間を変化させてもよい。具体的には、V 入賞口に遊技球が入賞しなかったときは時短状態に制御されるので、この場合はエンディング期間を長くする。

【0594】

このように、本例では、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示されるときと、小当り C となる表示結果が導出表示されるときとで異なるパターン（本例では、開放回数）により特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0595】

具体的には、本例では、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示されるときと、小当り C となる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行う V 入賞口開閉板を備え、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示される場合は、V 入賞口開閉板が V 入賞口へ遊技球の通過を阻害する状態となっておりときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御され、小当り C となる表示結果が導出表示される場合は、V 入賞口開閉板が V 入賞口へ遊技球の通過を阻害しない状態となっておりときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0596】

（変動パターンテーブル）

図 9-3 は、特徴部 090IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 9-3 は、第 1 特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 9-4 は、第 2 特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【0597】

まず、図 9-3 を用いて、第 1 特別図柄の変動パターンについて説明する。図 9-3 に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PA 1-1（通常変動）、変動パターン PA 1-2（通常変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン PA 1-3（短縮変動）、変動パターン PA 1-4（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン PA 2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン PA 2-2（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターン PA 2-3（スーパーリーチ α）、変動パターン PA 2-4（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。また、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PA 1-5（短縮変動）、変動パターン PA 1-6（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン PA 2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン PA 2-2（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターン PA 2-3（スーパーリーチ α）、変動パターン PA 2-4（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。

【0598】

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

ー 1（ノーマルリーチ）、変動パターン P B 1－2（スーパーリーチ α）、変動パターン P B 1－3（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。

【0599】

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

10

【0600】

また、図 9－3 に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当り A または B（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P C 1－4（通常変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン P C 1－5（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン P C 1－7（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。また、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当り A または B（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P C 1－6（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン P C 1－7（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。

【0601】

20

次に、図 9－4 を用いて、第 2 特別図柄の変動パターンについて説明する。図 9－4 に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 3－1、変動パターン P A 3－2（通常変動での非リーチ→発展演出）のいずれかに決定される。また、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 3－3（短縮変動）、変動パターン P A 3－4（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン P B 3－1（ノーマルリーチ）、変動パターン P B 3－2（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターン P B 3－3（スーパーリーチ α、）変動パターン P B 3－4（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。

【0602】

30

また、図 9－4 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 3－5（ノーマルリーチ）に決定される。また、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P C 3－1（ノーマルリーチ）、変動パターン P C 3－2（スーパーリーチ α）、変動パターン P C 3－3（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。

【0603】

また、図 9－4 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当り A～C となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 3－6（ノーマルリーチ）に決定される。また、時短状態中に小当り C となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P D 3－1（ノーマルリーチ）、変動パターン P D 3－2（スーパーリーチ α）、変動パターン P D 3－3（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。

40

【0604】

また、図 9－4 に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当り A または B（時短あり）となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P D 3－4（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターン P D 3－5（ノーマルリーチ→発展演出）のいずれかに決定される。

【0605】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）において、CPU 103 は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にも

50

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

【0606】

このように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りCとなる表示結果が導出表示される場合とで可変表示中に特定演出としての発展演出が実行される割合が異なる。具体的には、小当りAまたは小当りBの場合は貼って演出が実行されるが小当りCのときは発展演出が実行されない。よって、先読み予告演出と大当り遊技状態後や時短状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【0607】

なお、小当りAまたは小当りB（時短あり）となった場合に、小当りC（時短なし）時、はずれ時や大当り時と共通の変動パターンを設けてもよい。

【0608】

（小当り閉鎖後処理）

図9-5は、特徴部090IWにおいて、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ090IWS116）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ090IWS451）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ090IWS453に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ090IWS452）、処理を終了する。

【0609】

ステップ090IWS453では、CPU103は、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ090IWS454）。経過していなければ処理を終了する。

【0610】

小当り終了表示時間が経過していれば、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップ090IWS455）。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ090IWS456）。また、CPU103は、V入賞フラグをリセットする（ステップ090IWS457）。また、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ090IWS458）。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ090IWS459）。

【0611】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ090IWS117）に対応した値に更新する（ステップ090IWS460）。

【0612】

ステップ090IWS456の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当りAであるか否かを確認する（ステップ090IWS461）。小当りAの場合は非V入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ090IWS461a）。非V入賞フラグがセットされていない場合はステップ090IWS465に移行する。非V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103は、時短フラグをセットし（ステップ090IWS462）。時短回数カウンタに「10」をセットする（ステップ090IWS463）。また、CPU103は、小当り終了指定

10

20

30

40

50

A コマンドを演出制御用 CPU 120 に対して送信する制御を行う（ステップ 090 IWS 464）。次いで、ステップ 090 IWS 465 に移行する。

【0613】

また、CPU 103 は、小当り A でないことを確認した場合（ステップ 090 IWS 461 で N）は、小当り B であるか否かを確認する（ステップ 090 IWS 467）。小当り B の場合は非 V 入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 090 IWS 467 a）。非 V 入賞フラグがセットされていない場合はステップ 090 IWS 465 に移行する。非 V 入賞フラグがセットされている場合は、CPU 103 は、時短フラグをセットし（ステップ 090 IWS 468）。時短回数カウンタに「5」をセットする（ステップ 090 IWS 469）。また、CPU 103 は、小当り終了指定 B コマンドを演出制御用 CPU 120 に対して送信する制御を行う（ステップ 090 IWS 470）。次いで、ステップ 090 IWS 465 に移行する。

10

【0614】

また、CPU 103 は、小当り B でないことを確認した場合（ステップ 090 IWS 467 で N）は、小当り終了指定 C コマンドを演出制御用 CPU 120 に対して送信する制御を行う（ステップ 090 IWS 471）。次いで、ステップ 090 IWS 465 に移行する。

【0615】

ステップ 090 IWS 465 では、CPU 103 は、小当りフラグをリセットする（ステップ 090 IWS 465）。また、CPU 103 は、小当り終了指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に対して送信する制御を行う（ステップ 090 IWS 462）。そして、CPU 103 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 090 IWS 110）に応じた値に更新する（ステップ 090 IWS 463）。

20

【0616】

なお、小当り A または B（時短あり）の場合であるか、小当り C（時短なし）であるかによって小当り閉鎖以後のエンディング期間を計測するタイマに値がセットされるが、小当り A または B（時短あり）の場合のエンディング期間は、小当り C（時短なし）の場合のエンディング期間よりも長くなるように値がセットされる。

【0617】

（特図当り待ち処理）

30

図 9-6 および図 9-7 は、特徴部 090 IW において、図 7 に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップ S173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 090 IWS 871）。なお、大当り停止フラグは、既に大当り図柄を導出表示したが大当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ 090 IWS 875 でセットされる。大当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ 090 IWS 876 に移行する。

【0618】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用 CPU 120 は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 090 IWS 872）。なお、小当り停止フラグは、既に小当り図柄を導出表示したが小当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ 090 IWS 883 でセットされる。小当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ 090 IWS 885 に移行する。

40

【0619】

小当り停止フラグもセットされていなければ、演出制御用 CPU 120 は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ 090 IWS 873）。

【0620】

ステップ 090 IWS 873 の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ 0

50

90IWS874のY)、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをセットする(ステップ090IWS875)。次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ090IWS876)。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ(ステップ090IWS622参照)がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0621】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする(ステップ090IWS877)。次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ090IWS878)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ090IWS879)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ090IWS880)。

【0622】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する(ステップ090IWS881)。

【0623】

ステップ090IWS873の処理で大当り図柄を停止表示した場合でなければ(ステップ090IWS874のN)、演出制御用CPU120は、ステップ090IWS882の処理で小当り図柄を停止表示したか否かを確認する(ステップ090IWS882)。ステップ090IWS882の処理で小当り図柄を停止表示した場合には(ステップ090IWS882のY)、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをセットする(ステップ090IWS883)。次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ090IWS885)。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0624】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをリセットする(ステップ090IWS886)。次いで、演出制御用CPU120は、小当りAまたは小当りB(時短あり)であるか否かを確認する(ステップ090IWS887a)。小当りAまたは小当りBである場合は、小当りであることを報知する小当り報知演出および右打ちを指示する右打ち指示Aのプロセステーブルを選択する(ステップ090IWS887b)。また、小当りAまたは小当りBでない場合、すなわち小当りC(時短なし)である場合は、V入賞口への遊技球の入賞を促すV入賞促進演出および右打ちを指示する右打ち指示Bのプロセスデータを選択する(ステップ090IWS887b)。なお、右打ち指示Aと右打ち指示Bとは態様が異なる。また、右打ち指示は、時短状態における右打ち指示Cとも態様が異なる。例えば、態様の相違として、右打ち指示の画像の大きさ、位置、内容が異なる。

【0625】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ090IWS888)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ090IWS889)。また、演出制御用CPU120は、小当り遊技中の演出期間を計測するための小当り演出期間計測タイマをセットする(ステップ090IWS890)。

【0626】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ090IWS891）。

【0627】

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

【0628】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ090IWS882のN）、すなわち、はずれと決定されている場合には、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ090IWS895）。

【0629】

（演出例）

次に、小当りAまたは小当りB（時短あり）と場合と、小当りC（時短なし）になる場合の演出の具体例について説明する。

【0630】

図9-8～図9-10は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りAまたは小当りB（時短あり）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【0631】

図9-8（A）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置5では、左上方に第1特別図柄または第2特別図柄に対応する左中右の小図柄090IW100が表示される。本例では、通常状態では殆ど第1始動入賞口への始動入賞が発生することから、第1始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄090IW100の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄090IW100の変動表示に連動し、小図柄090IW100よりも大きい左中右の飾り図柄090IW101が画面中央で変動開始する。

【0632】

図9-8（B）、（C）に示すように、左右の飾り図柄090IW101が停止し、大当り図柄によってノーマルリーチとなったとする。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0633】

図9-8（D）に示すように、中の飾り図柄090IW101が停止してはずれ図柄が停止したとする。このとき、飾り図柄090IW101は完全に停止した状態ではなく、揺れを伴う仮停止状態とされる。なお、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0634】

図9-8（E）に示すように、仮停止した飾り図柄090IW101が一旦消去されて発展演出が実行される。本例では、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字090IW102が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。なお、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0635】

図9-8（F）に示すように、図9-8（E）で示した発展演出が実行された後は、仮停止していた飾り図柄090IW101が再度変動表示される。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0636】

図9-8（G）（H）に示すように、左右の飾り図柄090IW101が停止し、小当りAまたは小当りBのリーチ状態となったとする。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0637】

10

20

30

40

50

図9-9(I)に示すように、残りの飾り図柄090IW101が停止し、小当りAまたは小当りBの小当り図柄「135」が停止したとする。このとき、小図柄090IW100も同時に「135」と停止する。

【0638】

図9-9(J)に示すように、小図柄090IW100および飾り図柄090IW101において小当り図柄「135」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り!」という文字090IW103が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。

【0639】

図9-9(K)に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景Aが表示されるとともに、小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字090IW105が表示される。また、小当りAまたは小当りBの場合は、V入賞口に遊技球を入賞させることが困難になっており、大当りを発生させにくい。このため、大当りを発生させやすい小当りCよりも遊技者にとって残念であるが、小当りAまたは小当りBの場合は、V非入賞となることにより時短状態に制御される。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示(右打ち指示A)090IW106を表示するとともに、遊技者を無駄に煽って残念感を煽らないように右打ち指示表示(右打ち指示A)090IW106は画面右下に小さく目立たない態様で表示する。右打ち指示表示090IW106は、「右打ち」という文字と右向きの1つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW106を目立ちにくくするため、小当り中背景Aは、キャラクタを登場させるなど、遊技者の興味を惹く派手な背景になっている。

【0640】

図9-9(L)に示すように、V入賞口に入賞することなく、小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において終了画面が表示される。例えば、終了画面に対応する背景やキャラクタが表示される。

【0641】

図9-9(M)に示すように、小当り遊技の終了画面が表示された後は時短状態の開始画面が表示される。例えば、時短状態が開始される旨の画像と時短状態での変動回数が表示される。

【0642】

図9-9(N)に示すように、時短状態の開始画面の表示が終了すると、小図柄090IW100および左中右の飾り図柄090IW101の変動表示が開始され、時短状態の制御が開始される。時短状態の制御が開始されると、時短中の背景が表示され、画面右上には時短状態での残り変動回数090IW107が表示される。さらに、時短状態中は、通過ゲート41および可変入賞球装置6Bに向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示(右打ち指示C)090IW108を画面上方に表示する。時短状態中の右打ち指示表示090IW108は、「右打ち」という文字と右向きの2つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW108は、右打ち指示表示090IW106よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

【0643】

図9-9(O)、図9-10(P)(Q)に示すように、飾り図柄090IW101が停止し、小図柄090IW100が停止し、はずれ図柄が停止したとする。

【0644】

図9-10(R)に示すように、次いで、次変動が開始され、飾り図柄090IW101および小図柄090IW100の変動表示が開始されると、残り変動回数090IW107が減算される。以降、時短状態が終了するまで同様の制御が行われる。

【0645】

図9-11~図9-12は、通常状態(低確率/低ベース状態)で小当りC(時短なし)になった場合の画面の遷移を表したものである。

【0646】

図9-11(A)に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置5では、左上方に第1特別図柄または第2特別図柄に対応する左中右の小図柄090IW100が表示される。本例では、通常状態では殆ど第1始動入賞口への始動入賞が発生することから、第1始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄090IW100の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄090IW100の変動表示に連動し、小図柄090IW100よりも大きい左中右の飾り図柄090IW101が画面中央で変動開始する。

【0647】

図9-11(B)、(C)、(D)に示すように、左中右の飾り図柄090IW101が停止し、小当たりCの小当たり図柄である「357」が停止したとする。このとき、小図柄090IW100も同時に「357」と停止する。

【0648】

図9-11(E)に示すように、小図柄090IW100および飾り図柄090IW101において小当たり図柄「357」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当たりが開始することを示唆する「小当たり!」という文字090IW103が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。

【0649】

図9-11(F)に示すように、小当たり遊技が開始されると、小当たり中の背景Bが表示されるとともに、特殊可変入賞球装置のV入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Vを狙え!」という文字090IW109が表示される。また、小当たりCの場合は、V入賞口に遊技球が入賞しやすくなっており、大当りを発生させやすい。このため、遊技者にとっては大量の出玉を得られるため喜ばしい。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させて大当りを発生させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示B）090IW110を表示するとともに、右打ち指示表示090IW110を画面中央で大きく目立つ態様で表示する。右打ち指示表示090IW110は、「右打ち」という文字と右向きの3つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW107を目立ちやすくするため、小当たり中背景Bは、キャラクタなどを登場させず簡素な画面とし、遊技者の興味を惹かない地味な背景になっている。なお、右打ち指示表示090IW110は、小当たりAまたは小当たりBにおける右打ち指示表示090IW106や時短中における右打ち指示表示090IW108よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

【0650】

このように、小当たりAまたは小当たりBにおける右打ち指示表示090IW106と、小当たりCにおける右打ち指示表示090IW110と、時短中における右打ち指示表示090IW108とは、大きさ、表示位置、表示態様（矢印の数）とともに異なる。

【0651】

図9-11(G)に示すように、V入賞口に入賞して小当たり遊技状態が終了すると、小当たりのエンディング期間において、V入賞口で入賞が発生して大当りが発生することを示唆する「V」という文字090IW104が画面中央に表示される。

【0652】

図9-12(H)に示すように、次いで、大当たり遊技（第2ラウンド目）が開始することを示唆する「ROUND2」という文字090IW111が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。

【0653】

図9-12(I)に示すように、大当たり遊技（第2ラウンド目）が開始されると、大当たり中の背景が表示され、大当たり遊技状態での遊技が行われる。第3ラウンド目、第4ラウンド目も同様である。なお、本例では通常状態中に小当たりCとなった例について説明しているが、時短状態中に小当たりCになった場合にも小当たり遊技中は上記の同様の演出を行い、小当たりAや小当たりBの場合よりも大きな右打ち指示表示を行う。また、通常状態中に小当たりCとなった場合と時短状態中に小当たりCになった場合とで異なる演出を実行し、右打ち指示表示の大きさを異ならせてもよい。

10

20

30

40

50

【0654】

このように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りCとなる表示結果が導出表示される場合とで特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるときに実行される演出が異なる。具体的には、小当りAまたは小当りBのときは小当り遊技中に小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字090IW105が表示される一方で（図9-9（K））、特殊可変入賞球装置のV入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Vを狙え!」という文字090IW109が表示される（図9-11（F））。よって、小当りとなる表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【0655】

また、本例では、可変入賞球装置6Bは、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる右打ち経路を通過する遊技球が進入可能に設けられている。そして、右打ち経路への遊技球の発射促進に関する発射促進表示を行い、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで異なる態様により発射促進表示を行うようになっている。具体的には、小当りCのときは小当りAやBのときと異なり、大当りを発生させやすいので、小当りAまたはBのときは、右打ち指示表示090IW106（図9-9（K）参照）が表示され、小当りCのときは右打ち指示表示090IW110（図9-11（F）参照）が表示される。よって、好適に遊技を進行させることができる。

【0656】

また、本例では、図9-8（E）に示すように、小当りになることの予告演出として時短状態に制御されることを示唆する演出を実行することが可能である。すなわち、発展演出が実行され、時短状態に制御されることを示唆する「時短?」という文字090IW102が表示される。よって、先読み予告演出のバリエーションが増加するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0657】

（変形例）

次に、本特徴部090IWにおいて実行される演出の変形例について説明する。以下、変形例では、図9-2では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで、特殊可変入賞球装置の開放パターンを異ならせることにより、V入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する例を挙げたが、変形例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで、同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開放するが、特殊可変入賞球装置の開放前時間を異ならせることにより、V入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する。なお、図9-2と共通の部分については説明を省略する。

【0658】

図9-13は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。なお、V入賞口開閉板の動作は小当りAまたは小当りB（時短あり）のときと、小当りC（時短なし）のときとで共通である。

【0659】

図9-13（A）に示すように、小当りAまたはB（時短あり）の場合は、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間 τ 1（ファンファール時間）が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間 τ 1を設定することにより、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【0660】

図9-12（B）に示すように、小当りC（時短なし）の場合は、タイミングS1にお

10

20

30

40

50

いて小当り遊技を開始した後、開放前期間 t_1 よりも短い開放前期間 t_2 （ファンファーレ時間）が経過するとタイミング S_2 において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間 t_2 を設定することにより、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、図9-13（A）と同一パターンにより、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【0661】

以上のように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの小当りとなる表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【0662】

また、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うV入賞口開閉板を備え、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りCとなる表示結果が導出表示される場合とで、特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるまでの期間が異なる。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0663】

（その他、変形例）

なお、本特徴部090IWにおいて、V入賞口に遊技球を入賞させることが不能な小当りを複数種類設けることが可能である。そして、複数種類の小当りとして、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとを設ける。そして、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとで異なる演出を実行するように構成することが可能である。当該演出は、変動中と小当り遊技状態中のいずれか一方を異ならせてもよいし、両方を異ならせてもよい。

【0664】

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【0665】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【0666】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【0667】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄であるはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。

【0668】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽

10

20

30

40

50

選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【0669】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【0670】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置7内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

10

【0671】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【0672】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

20

【0673】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

30

【0674】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【0675】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【0676】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

40

【0677】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【0678】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【0679】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を

50

用いる場合にあつて、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【0680】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【0681】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【0682】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあつて、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【0683】

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0684】

なお、本例において、通常状態での図柄の変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する（いわゆる、天井）ように構成することが可能である。具体的には、時短状態に制御するまでの変動回数をカウントするカウンタを設け、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当りが終了したときに当該カウンタによってカウントを開始する。そして、カウントした変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する。なお、カウントの方法は、カウンタにセットした値を変動のたびに減算してカウント値が0になったか否かを判定することにより、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよいし、カウンタの値を変動のたびに加算していき、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよい。なお、時短状態に制御するまでの所定回数は抽選により決定してもよい。これにより、時短状態に制御されるタイミングが分からなくなるので、遊技の興趣を高めることができる。

【0685】

なお、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数 n は、例えば、大当り確率の分母を P （例えば、大当り確率が $1/319$ のときは $P=319$ ）としたときに、 $2.5P \leq n \leq 3.0P$ とすることが可能である。また、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数 N は、例えば、大当り確率の分母を P （例えば、大当り確率が $1/319$ のときは $P=319$ ）としたときに、 $0.4P \leq N \leq 3.8P$ とすることが可能である。なお、これらは一例であり、 P はこれらの範囲に限られない。

【0686】

また、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当り時における所定回数 P の設定は、初期化前の回数を引き継いでもよい。この場合は、遊技を開始して間もなく変動回数が所定回数 P に達して時短状態に制御されることを期待できるので、パチンコ遊技機の稼働率を上昇させることができる。

一方で、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当り時における所定回数 P の設定は、初期化前の回数を引き継がないようにしてもよい。この場合は、どの遊技者にも公平な条件下で遊技を行わせることができる。

【0687】

また、変動回数が所定回数に達して時短状態に制御したときに、当該時短状態を変動回数が上限回数に達したときに終了させてもよいし、当該時短状態を次回大当りまで継続させてもよい。

【0688】

なお、変動回数が所定回数に達したときに再度変動回数のカウントを開始してもよい。このように構成した場合には、例えば、時短状態の上限回数を設け、時短状態に制御されるまでの所定回数よりも上限回数を大きくすれば、時短状態中にカウント値が所定回数に

10

20

30

40

50

達して再度上限回数がセットされるので、上限回数をセットしながら次回大当たりまで時短状態を継続させることができる。

【0689】

また、時短状態中は変動回数のカウントをしないようにすることも可能である。この場合は、時短状態の上限回数を設けた時は変動回数が上限回数に達したときに時短状態が終了する。

【0690】

また、通常状態における変動回数が第1回수에達したときに時短状態に制御するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選しなかったときは変動回数が第2回수에達したときに時短状態に制御するようにしてもよい（いわゆる、仮天井を経て天井に達するパターン）。

【0691】

なお、特徴部IW090において天井を設け、変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御するように構成した場合には、小当たりAまたは小当たりB（時短あり）のいずれになってもカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。小当たりC（時短なし）のときは大当たりが発生しなかったときはカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。これにより、小当たりAまたは小当たりB（時短あり）になった場合には、小当たり遊技終了後の時短中にカウント値が所定回数に達して時短状態が延長されることがある。よって、小当たり遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。また、小当たりC（時短なし）になって大当たりが発生しなかった場合でも、小当たり遊技終了直後に時短状態に制御される可能性があるので、小当たり遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。

【0692】

以上に説明したように、本特徴部090IWには、以下に示す（手段1）～（手段8）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0693】

（手段1）

特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

特別領域（例えば、V入賞口）を有し、遊技媒体が進入容易な第1状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（例えば、閉状態）に制御可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS76を実行する部分）と、を備え、

前記特定表示結果と異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が表示されたときに前記可変手段を前記第1状態に制御可能であり（例えば、図9-1に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118を実行する部分）、

前記特殊表示結果は、第1特殊表示結果（例えば、小当たりAまたは小当たりBとなる表示結果）と、前記第1特殊表示結果とは異なる第2特殊表示結果（例えば、小当たりCとなる表示結果）と、を含み、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において、前記第1特殊表示結果（例えば、小当たりAまたは小当たりBとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御し（例えば、図9-5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ090IWS461aでYのときにステップ090IWS462、ステップ090IWS467aでYのときにステップ090IWS468の処理を実行する部分）、

前記通常状態において、前記第2特殊表示結果（例えば、小当たりCとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御せず（例えば、図9-5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100にお

10

20

30

40

50

けるステップ090IWS467でNのときに、ステップ090IWS461aおよびステップ090IWS462やステップ090IWS467aおよびステップ090IWS468の処理を実行しない部分)、

前記第1特殊表示結果が導出表示されたときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されたときと、で遊技媒体の前記特別領域の通過しやすさが異なり(例えば、図9-2に示す部分)、

前記演出実行手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第2特殊表示結果が導出表示される場合と、で前記可変手段が前記第1状態になるときに異なる演出を実行可能である(例えば、図9-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090IWS887b、887cを実行する部分、図9-9(K)と図9-11(F)に示す部分)。

10

そのような構成によれば、特殊表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【0694】

なお、本例では、特殊入賞口に入賞したがV入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる例を挙げたが、そのような態様に限られない。例えば、小当りとなった場合に特殊入賞口に遊技球が入賞しなかったことを条件に小当り遊技終了後に時短状態に移行させてもよい。

【0695】

(手段2) 手段1において、

20

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第2特殊表示結果が導出表示される場合と、で可変表示中の演出において特定演出が実行される割合が異なる(例えば、図9-3、図9-4に示すように、発展演出は小当りAまたは小当りBのときに行われ、小当りCのときは行われぬ部分)。

そのような構成によれば、先読み予告演出と有利状態後や特別状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【0696】

(手段3) 手段1または手段2において、

前記可変入賞装置は、所定経路(例えば、右打ち経路)を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、

30

前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発射促進表示(例えば、右打ち指示表示)を行う発射促進表示手段例えば、図9-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090IWS887b、887cを実行する部分)を備え、

前記発射促進表示手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる態様により前記発射促進表示を行う(例えば、図9-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090IWS887b、887cを実行する部分、図9-9(K)と図9-11(F)に示す部分)。

そのような構成によれば、好適に遊技を進行させることができる。

【0697】

なお、本例では、V入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りAまたは小当りBのときに、V入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にしたが、そのような態様に限られない。例えば、V入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させるとともに、V入賞しやすいように特殊可変入賞球装置を開状態にする小当りを設けてもよい。

40

【0698】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なるパターンにより前記第1状態に制御可能である(例えば、図9-2に示す部分)。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

50

【0699】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で同一パターンにより前記第1状態に制御可能である。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの特殊表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【0700】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材（例えば、V入賞口開閉板）を備え、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害する状態となっておりときに前記可変入賞手段が前記第1状態に制御され、

前記第2特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害しない状態となっておりときに前記可変入賞手段が前記第1状態に制御される（例えば、図9-2に示す部分）。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0701】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材（例えば、V入賞口開閉板）を備え、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と前記第2特殊表示結果が導出表示される場合とで、前記可変入賞手段が前記第1状態に制御されるまでの期間が異なる（例えば、図9-13に示す部分）。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0702】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、

遊技媒体が前記特別領域を通過しない前記特殊表示結果を複数種類備え、

複数種類の前記特殊表示結果は、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果と、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果と、を含み、

遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果が導出表示されるときと、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を実行する。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0703】

(特徴部113IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部113IWについて説明する。本特徴部113IWでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【0704】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当たりとなる確率（大当たり確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【0705】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短ははずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【0706】

さらに、本例では、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、所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）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、「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【0707】

以下、大当たりが発生することにもとづいて制御される時短状態を「時短状態A」または「大当たり経由の時短状態」、時短ははずれ図柄が停止されることにもとづいて制御される時短状態を「時短状態B」または「時短ははずれ経由の時短状態」、本例では、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、所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に制御される時短状態を「時短状態C」または「救済時短経由の時短状態」ということがある。

【0708】

なお、時短状態では、（1）普図当たり確率を高める制御と、（2）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（3）可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（4）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（1）～（4）の全ての制御を行ってもよいし、（1）～（4）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短ははずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（1）～（4）のうちいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【0709】

また例えば、非時短状態（通常状態）における普図当たり確率を100%（普図ははずれ無し）とし、または普図ははずれ確率を極端に低くすることにより実質的に普図当たり確率を100%とし、時短状態では、（1）の制御は行わずに（つまり普図当たり確率を非時短状態から変化させずに）、（2）～（4）のうち一部または全部の制御を行うこととしてもよい。

【0710】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数nおよび救済時短での時短回数Nは、以下のように規定することが好ましい。

【0711】

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

（P＝大当たり確率MLの分母、n＝変動回数、N＝時短回数）

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数nは750～900となり、時短回数Nは120～1140となる。本例では、設定値s毎に大当たり確率が異なるため、設定値毎の変動回数ns（設定値s：1～6）は以下になる。設定値「1」である場合の大当たり確率が約 $1/319$ であるから、変動回数n1は797.5～957となる。設定値「2」である場合の大当たり確率が約 $1/310$ であるから、変動回数n2は775～930となる。設定値「3」である場合の大当たり確率が約 $1/300$ であるから、変動回数n3は750～900となる。設定値「4」である場合の大当たり確率が約 $1/290$ であるから、変動回数n4は725～870となる。設定値「5」で

ある場合の大当たり確率が約 $1/280$ であるから、変動回数 $n5$ は $700 \sim 840$ となる。設定値「6」である場合の大当たり確率が約 $1/270$ であるから、変動回数 $n6$ は $675 \sim 810$ となる。そして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「800」を変動回数 n として設定するものとして、以下の説明をする。同様に、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「800」を時短回数 N として設定するものである。

【0712】

なお、変動回数 n として、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当たり確率が最も低い設定値「1」が設定されている場合に該当し得る値（上記したように、変動回数 $n1$ は $797.5 \sim 957$ ）を設定するものであればよい。つまり、変動回数 n として「900」などの値を設定するものであってもよい。

10

【0713】

同様に、時短回数 N として、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当たり確率が最も低い設定値「1」が設定されている場合に該当し得る値を設定するものであればよい。

【0714】

なお、本例では変動回数 n と時短回数 N が同値の 800 であることとするが、変動回数 $n >$ 時短回数 N であってもよいし、逆に変動回数 $n <$ 時短回数 N であってもよい。

【0715】

（変動パターンテーブル）

20

図10-1および図10-2は、特徴部113IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図10-1（A）は、救済時短突入変動を除く大当たり用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図10-1（B）は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図10-1（C）は、大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図10-1（D）は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDの具体例を示している。

【0716】

また、図10-1（E）は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEの具体例を示している。また、図10-2（F），（G）は、救済時短となる直前10変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルF，Gの具体例を示している。このうち、図10-2（F）に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が3以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図10-2（G）に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が4以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。

30

【0717】

なお、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、図10-2（F）、（G）に示す変動パターンテーブルF，Gを用いて変動パターンを選択するものであるが、RAMクリアが行われてから大当たりとなるまでの期間においては、救済時短となる直前10変動以内であっても図10-1（B）に示す変動パターンテーブルBを用いて変動パターンを選択するものである。

40

【0718】

また、図10-2（H）は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が1以上でない場合（保留記憶がない場合）には、変動パターンテーブルBを用いて変動パターンが決定される。

【0719】

また、図10-2（I），（J）は、救済時短突入変動におけるはずれ用の変動パターンテーブルI，Jの具体例を示している。このうち、図10-2（I）に示す変動パター

50

ンテーブル I は、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図 10-2（J）に示す変動パターンテーブル J は、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。

【0720】

なお、救済時短突入変動においてはずれとなる場合には、図 10-2（I），（J）に示す変動パターンテーブル I，J を用いて変動パターンを選択するものであるが、RAM クリアが行われてから大当たりとなるまでの期間においては、救済時短突入変動においてはずれとなる場合であっても図 10-1（B）に示す変動パターンテーブル B を用いて変動パターンを選択するものである。

【0721】

また、図 10-2（K），（L）は、救済時短突入変動における大当たり用の変動パターンテーブル K，L の具体例を示している。このうち、図 10-2（K）に示す変動パターンテーブル K は、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図 10-2（L）に示す変動パターンテーブル L は、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。

【0722】

なお、救済時短突入変動において大当たりとなる場合には、図 10-2（K），（L）に示す変動パターンテーブル K，L を用いて変動パターンを選択するものであるが、RAM クリアが行われてから大当たりとなるまでの期間においては、救済時短突入変動において大当たりとなる場合であっても図 10-1（A）に示す変動パターンテーブル A を用いて変動パターンを選択するものである。

【0723】

図 10-1（A）に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P B 2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン P B 2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターン P B 2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定される。なお、大当たり用の変動パターンは、同じリーチ演出を行うはずれ用の変動パターンと比較して 10000ms 長い特図変動時間が確保されている。これは、はずれ変動と同じ長さのリーチ演出を行った後に、大当たりとなることを祝福する祝福演出や、再度抽選を行っているかのように見せる再抽選演出を行う（例えば、10R 大当たり A を示す大当たり図柄を一旦停止しておき、10R 大当たり B を示す大当たり図柄に変更する再抽選演出を行う）ためである。

【0724】

また、図 10-1（B）に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1-1（通常変動）、変動パターン P A 2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン P A 2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターン P A 2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定される。

【0725】

また、図 10-1（C）に示すように、本例では、大当たり経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1-2（超短縮変動）、変動パターン P A 1-3（短縮変動）、変動パターン P A 2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン P A 2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターン P A 2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定される。

【0726】

また、図 10-1（D）に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1-2（超短縮変動）、変動パターン P A 1-3（短縮変動）、変動パターン P A 2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン P A 2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターン P A 2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定される。

【0727】

また、図 10-1（E）に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1-4（極超短縮変

10

20

30

40

50

動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

【0728】

図10-1(C)、図10-1(D)、および図10-1(E)に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンPA1-2(超短縮変動)や、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)の選択割合が99%と高くなっており、時短はずれ経由や大当り経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。

10

【0729】

また、図10-2(F)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が3以下であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定され、変動パターンPA1-1(通常変動)に決定される確率が90%と高くなっている。また、図10-2(G)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が4以上であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定され、変動パターンPA1-3(短縮変動)に決定される確率が90%と高くなっている。

20

【0730】

また、図10-2(H)に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

30

【0731】

また、図10-1(C)、(E)に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりも短い変動時間を有する変動パターンの選択割合が高くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

【0732】

また、図10-1(C)、(E)に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりもリーチ演出を伴う変動パターンの選択割合が低くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

40

【0733】

図10-2(H)に示すように、本例では、確変状態時には、90%の高い確率で変動パターンPA1-2(超短縮変動)が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【0734】

また、図10-2(I)に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1(時短突入はずれ)に決定される。変動パターンPA3-1に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること(突入すること)を報知する時短突入演出が行われる。

【0735】

50

また、図10-2（J）に示すように、本例では、時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2（時短昇格はずれ）に決定される。変動パターンPA3-2に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（昇格すること）を報知する時短昇格演出が行われる。以下、時短はずれ経由の時短状態から救済時短経由の時短状態へ移行することを「昇格する」ということがある。

【0736】

なお、時短突入演出と時短昇格演出とは、いずれも時短状態Cに制御される際に行われる演出であるが、その演出内容については異なるものである。具体的に、時短突入演出では時短状態Cに制御することを示す文字列を画像表示装置5に表示するものである一方（図10-12（G）参照）、時短昇格演出では時短状態Cに制御するとともに昇格することを示す文字列を画像表示装置5に表示するものである（図10-15（D）参照）。また、時短突入演出では右打ちを促進するための右打ち報知画像の表示を行う一方（図10-12（H）参照）、時短昇格演出では該右打ち報知画像の表示を行わないものである（図10-15（D）参照）。このように、通常状態から時短状態Cに制御される場合と、時短状態Bから時短状態Cに制御（昇格）される場合とでは、時短状態Cに制御することの報知態様が異なるようになっている。これにより、時短状態が昇格するときに遊技者に特別感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0737】

なお、通常状態から時短状態Cに制御される場合と、時短状態Bから時短状態Cに制御（昇格）される場合とでは、時短状態Cに制御することの報知態様が共通するものであってもよい。例えば、いずれの場合であっても変動パターンPA3-1を選択し、時短突入演出を行うこととしてもよい。これにより、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を節減することができる。

【0738】

また、図10-2（K）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-3（時短突入見せかけ大当たり）に決定される。変動パターンPA3-3に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（突入すること）を報知する時短突入演出が行われた後、大当たりであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短突入演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【0739】

また、図10-2（L）に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-4（時短昇格見せかけ大当たり）に決定される。変動パターンPA3-4に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（昇格すること）を報知する時短昇格演出が行われた後、大当たりであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短昇格演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【0740】

なお、救済時短突入変動ではずれとなる場合と救済時短突入変動で大当たりとなる場合とで、変動時間の長さが異なることとしたが、同じ長さの変動時間を有する変動パターン、または共通の変動パターンが選択されることとしてもよい。これにより、記憶容量を節減することができる。

【0741】

なお、図10-1および図10-2に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる

10

20

30

40

50

【0742】

また、本例では、図10-1(E)に示すように、救済時短経由の時短状態中は1.5秒の極超短縮変動の変動パターンPA1-4の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置5の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやLEDを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。

【0743】

また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設けず、例えば、大当り経由の時短状態中の変動パターンテーブルC(図10-1(C)参照)を用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

10

【0744】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると変動パターンテーブルF、G(図10-2(F)、(G)参照)に切り替え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、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数100回や200回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。

【0745】

20

(試験端子処理)

図10-3および図10-4は、試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。なお、試験端子処理は、遊技制御用タイマ割込み処理において実行される。

【0746】

試験端子処理において、CPU103は、まず、出力ポートバッファのうちの試験信号出力バッファにおける各信号のビットをクリアする(ステップ113IWS31)。そして、大当り図柄確定期間中である場合(ステップ113IWS32のY)、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中である場合(ステップ113IWS33のY)、またはいずれかの時短フラグがセットされている場合(ステップ113IWS34のY)、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号3のビットをセットする(ステップ113IWS35)。なお、時短フラグとしては、時短状態Aであることを示す時短フラグAと、時短状態Bであることを示す第1時短フラグBと、時短状態Cであることを示す時短フラグCと、が含まれる。

30

【0747】

大当り図柄確定期間中ではなく、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中ではなく、いずれの時短フラグもセットされていない場合(ステップ113IWS34のN)、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号1のビットをセットする(ステップ113IWS36)。

【0748】

40

なお、通常状態において大当り図柄が停止表示される場合には、図柄停止期間が開始された際に発射位置指定信号3が出力される一方(ステップ113IWS32のY)、通常状態において時短はずれ図柄が停止表示される場合には、時短はずれ図柄の図柄停止期間が終了する際に時短フラグBがセットされるため、図柄停止期間の終了とともに発射位置指定信号3が出力されるものである(ステップ113IWS34のY)。すなわち、時短状態に移行制御する契機によって発射位置指定信号の切り替えタイミングが異なるよう構成されている。

【0749】

また、ここでは、発射位置指定信号1, 3の出力を切り替えることにより、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置(試験装置)へ

50

報知可能な構成であるが、単一の発射位置指定信号のセット／リセット制御により、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。例えば、ステップ113 IWS 34のNである場合にステップ113 IWS 36の処理を行わずにステップ113 IWS 37へ移行する構成とすることにより、または、ステップ113 IWS 31の処理を行わないとともに、ステップ113 IWS 36の処理に代えて発射位置指定信号3のビットをクリアする処理を行うことにより、発射位置指定信号3のビットがセットされているか否かによって遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。

【0750】

また、CPU103は、第1特別図柄における大当たり図柄確定期間中である場合（ステップ113 IWS 37AのY）、特別図柄1当り信号のビットをセットし（ステップ113 IWS 37B）、図柄1データbit2のビットをセットする（ステップ113 IWS 37C）。

【0751】

また、CPU103は、第1特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ113 IWS 37DのY）、特別図柄1時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ113 IWS 37E）、図柄1データbit1のビットをセットする（ステップ113 IWS 37F）。なお、ステップ113 IWS 37E、S37Fの処理は、救済時短回数カウンタが0になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【0752】

また、CPU103は、第1特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ113 IWS 37GのY）、図柄1データbit0のビットをセットする（ステップ113 IWS 37H）。

【0753】

また、CPU103は、第2特別図柄における大当たり図柄確定期間中である場合（ステップ113 IWS 38AのY）、特別図柄2当り信号のビットをセットし（ステップ113 IWS 38B）、図柄2データbit2のビットをセットする（ステップ113 IWS 38C）。

【0754】

また、CPU103は、第2特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ113 IWS 38DのY）、特別図柄2時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ113 IWS 38E）、図柄2データbit1のビットをセットする（ステップ113 IWS 38F）。なお、ステップ113 IWS 38E、S38Fの処理は、救済時短回数カウンタが0になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【0755】

また、CPU103は、第2特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ113 IWS 38GのY）、図柄2データbit0のビットをセットする（ステップ113 IWS 38H）。

【0756】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ113 IWS 39AのY）、特別図柄1救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ113 IWS 39B）。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ113 IWS 39CのY）、特別図柄2救

10

20

30

40

50

済回数到達信号のビットをセットする（ステップ113 IWS39D）。具体的に、時短フラグCをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したかを特定することができる。なお、本例では第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬時的に特別図柄1救済回数到達信号を出力するものとするが、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄1救済回数到達信号を出力するものであってもよい。同様に、本例では第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬時的に特別図柄1救済回数到達信号を出力するものとするが、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄2救済回数到達信号を出力するものであってもよい。

10

【0757】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ113 IWS40AのY）、特別図柄1高確率状態信号のビットをセットする（ステップ113 IWS40B）。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ113 IWS40CのY）、特別図柄2高確率状態信号のビットをセットする（ステップ113 IWS40D）。具体的に、確変フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

20

【0758】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ113 IWS41AのY）、特別図柄1変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ113 IWS41B）。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ113 IWS41CのY）、特別図柄2変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ113 IWS41D）。具体的に、時短フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【0759】

30

また、CPU103は、時短フラグAがセットされている場合（ステップ113 IWS42AのY）、入賞容易状態指定信号1のビットをセットする（ステップ113 IWS42B）。また、CPU103は、時短フラグBがセットされている場合（ステップ113 IWS42CのY）、入賞容易状態指定信号2のビットをセットする（ステップ113 IWS42D）。また、CPU103は、時短フラグCがセットされている場合（ステップ113 IWS42EのY）、入賞容易状態指定信号3のビットをセットする（ステップ113 IWS42F）。なお、後述するように、時短状態において大当たりが発生する場合には、大当たり変動の停止タイミングにおいて各時短フラグがリセットされ、大当たり終了時に時短フラグAがセットされ得る構成であるため、時短状態Aにおいて10R大当たりAが発生する場合には、大当たり変動の停止タイミングから大当たり終了タイミングまでの期間は一時的に入賞容易状態指定信号1がオフにされるものである。

40

【0760】

そして、CPU103は、試験信号出力バッファの内容を出力ポートに出力することによって（ステップ113 IWS43）、試験信号としての各信号を試験信号端子に伝達する。このように試験信号が出力されることにより、試験装置側で遊技機の内部状態を特定可能となっている。

【0761】

（客待ちデモ演出制御処理）

図10-5は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理におけるステップS161の後であり、ステップS1

50

70～S177の前に行われる処理である。つまり、客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理が行われる度に行われる処理である。客待ちデモ演出制御処理において、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから10秒が経過した場合、テロップ表示演出の実行の有無を決定するためのテロップ表示実行抽選処理を行う（ステップ113IWS250のY，S251）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示実行抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の実行の有無を決定する。
【0762】

図10-6（A），（B）は、テロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示実行抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図10-6（A），（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、テロップ表示実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

10

【0763】

図10-6（A）は、設定値「1」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。図10-6（B）は、設定値「6」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。設定値「2」～「5」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルについては図示を省略する。

【0764】

20

図10-6（A）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「1」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示演出を実行することが30%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが70%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示演出を実行することが40%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが60%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示演出を実行することが50%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが50%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示演出を実行することが55%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが45%の割合で決定される。

30

【0765】

図10-6（B）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「6」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示演出を実行することが60%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが40%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示演出を実行することが70%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示演出を実行することが80%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示演出を実行することが85%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが15%の割合で決定される。

40

【0766】

このように、救済時短までの残り回数が11以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が10以下である場合の方が、テロップ表示演出の実行割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、救済時短の変動回数の到達直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0767】

また、このように、設定値「1」が設定されている場合よりも、設定値「6」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これに

50

より、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は設定値を予測することができる。

【0768】

また、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【0769】

なお、救済時短までの残り回数については、救済時短回数2指定コマンドにより特定可能である。つまり、救済時短まで200回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が201以上であることとして抽選を行い、救済時短まで200回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信された後であって、救済時短まで100回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が101以上200以下であることとして抽選を行い、救済時短まで100回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信された後は、救済時短までの残り回数が100以下であることとして抽選を行う。

【0770】

テロップ表示演出を実行することが決定された場合、演出制御用CPU120は、テロップ表示演出の演出態様を決定するためのテロップ表示態様決定抽選処理を行う（ステップ113 IWS253）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示態様決定抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の演出態様を決定する。

【0771】

図10-6（C）、（D）は、テロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示態様決定抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の演出態様（テロップ表示領域の枠の色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられているが、図10-6（C）、（D）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、テロップ表示態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0772】

図10-6（C）は、設定値「1」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図10-6（D）は、設定値「6」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。設定値「2」～「5」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルについては図示を省略する。

【0773】

図10-6（C）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「1」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが40%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが60%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが70%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが80%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが85%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが15%の割合で決定される。

【0774】

図10-6（D）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「6」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが70%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以

下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが80%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが90%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが10%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが95%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが5%の割合で決定される。

【0775】

このように、救済時短までの残り回数が11以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が10以下である場合の方が、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示する割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができる。

【0776】

また、このように、設定値「1」が設定されている場合よりも、設定値「6」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は設定値を予測することができる。

【0777】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【0778】

その後、演出制御用CPU120は、決定した態様のテロップ表示領域を表示するテロップ表示演出を開始する（ステップ113 IWS 254）。

【0779】

また、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから3分が経過した場合、デモムービーの表示を開始する（ステップ113 IWS 255のY，S 256）。

【0780】

なお、ここで表示されたテロップ表示およびデモムービーの表示については、始動口を遊技球が通過すること、次の変動を開始すること、または遊技者の操作を検出することにもとづいて表示を終了するものである。

【0781】

図10-7は、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図10-7に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ113 IWS 1011）、受信していない場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。

【0782】

始動入賞時コマンドは、入賞球装置6Aまたは可変入賞球装置6Bへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果（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を抽出し、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した入賞時判定結果を示すコマンドである。始動入賞時コマンドは、入賞球装置6Aまたは可変入賞球装置6Bへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信される。始動入賞時コマンドとしては、例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド、および合算保留記憶数指定コマンドがある。

【0783】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動

10

20

30

40

50

パターン種別の判定結果)を示す演出制御コマンドである。始動入賞指定コマンドは、第1始動入賞口および第2始動入賞口のうちのいずれへの始動入賞が発生したかを示す演出制御コマンドである。合算保留記憶数指定コマンドは、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンドである。

【0784】

本実施の形態では、変動カテゴリコマンドにもとづいて、スーパーリーチを伴う変動であるか、ノーマルリーチを伴う変動であるか、擬似連を伴う変動であるか、擬似連を伴う変動である場合に再変動を何回行う擬似連を伴う変動であるか、または未確定であるかが特定可能である。未確定であるとは、始動入賞時に取得した変動パターン判定用乱数に対応する変動パターンが、該始動入賞に対応する変動開始時の保留記憶数に応じて異なる場合である。

10

【0785】

遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信された始動入賞時コマンドは、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域に一時格納される。具体的に、演出制御用CPU120は、コマンド解析処理(ステップS75)において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。そして、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始すると(合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すると)に、1つ目の格納領域1に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。

【0786】

20

ステップ113IWS1011において、新たな始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、新たな保留表示の表示を開始する(ステップ113IWS1012)。そして、先読み予告演出の実行中であることを示す先読みフラグがセットされているか否かを判定し(ステップ113IWS1013)、セットされている場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。セットされていない場合、時短状態に制御されているか否かを判定し(ステップ113IWS1014)、時短状態に制御されている場合にはステップ113IWS1016へ移行する。

【0787】

時短状態に制御されていない場合、保留記憶数と救済時短までの残り回数とを比較し(ステップ113IWS1015)、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。保留記憶数が救済時短までの残り回数以下の値である場合、救済時短までの残り回数が10回以下であるか否かを判定する(ステップ113IWS1016)。救済時短までの残り回数が10回以下である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。救済時短までの残り回数が10回以下でない場合、先読み予告演出の実行の有無を決定するための先読み演出実行抽選をおこなう。具体的に、先読み予告演出実行抽選テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

30

【0788】

先読み予告演出実行抽選テーブルでは、入賞時判定結果(大当たり、時短はずれ、時短無しはずれ)毎に先読み予告演出の実行の有無および実行する場合の先読み予告演出の演出態様(第1態様、第2態様)に対する判定値が割り振られている。

40

【0789】

第1態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を赤字でカウントダウン表示する演出であり、第2態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を青字でカウントダウン表示する演出である。

【0790】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合、70%の割合で第1態様の先読み予告演出を行うことを決定し、30%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短はずれである場合、40%の割合で第2態様の先読み予告演出を行うこ

50

とを決定し、60%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短無しはずれである場合、4%の割合で第1態様の先読み予告演出を行うことを決定し、6%の割合で第2態様の先読み予告演出を行うことを決定し、90%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。

【0791】

このように、第1態様の先読み予告演出は大当たりである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、大当たりを制御することを示唆する先読み予告演出となっている。また、第2態様の先読み予告演出は時短はずれである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、時短はずれに制御することを示唆する先読み予告演出となっている。

【0792】

先読み予告演出を実行することを決定した場合、演出制御用CPU120は、先読み表示領域およびカウントダウン表示を画像表示部5に表示し（ステップ113 IWS1019）、先読みフラグをセットする（ステップ113 IWS1020）。

【0793】

このように、ステップ113 IWS1015の処理を行うことにより、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。

【0794】

また、ステップ113 IWS1016の処理を行うことにより、救済時短までの残り回数が10回以下である場合には先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御に対応するカウントダウン演出と、先読み予告演出とが重複して実行されないようになっている。

【0795】

例えば、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と、先読み予告演出としてのカウントダウン表示と、を実行可能な遊技機において、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と先読み予告演出としてのカウントダウン表示とを重複して実行可能とした場合には、演出が煩雑になってしまうことが想定される。特に、救済時短までの残り回数を示す演出と、先読み予告演出とがいずれもカウントダウン表示を伴う演出である場合、いずれのカウントダウン表示に注目すればよいのかわかりにくくなるため、演出効果を低減させてしまうことが考えられる。そこで、救済時短までの残り回数を示す演出と先読み予告演出とを重複して実行しないよう構成することにより、演出効果の低減を防止することができる。

【0796】

（可変表示開始設定処理）

図10-8は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ113 IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ113 IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ113 IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS802において、擬似連中の仮停止図柄

10

20

30

40

50

としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ113 IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0797】

ステップ113 IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「10R大当りA」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（10R大当りA図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「10R大当りB」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（10R大当りB図柄）を決定する。

【0798】

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

【0799】

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

【0800】

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

【0801】

また、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態に制御することに対する信頼度を示す予告演出を設定するための予告演出設定処理を行う（ステップ113 IWS802A）。具体的に、予告演出設定処理では、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出実行抽選テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定するとともに、予告演出を実行することが決定された場合には、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出態様決定抽選テーブルを用いて、実行する予告演出の演出態様を決定し、決定した演出態様の予告演出の実行を設定する。そして、図示は省略するが、ここで設定された予告演出を含むプロセステーブルが、後述するステップ113 IWS804、S806、S807において選択されるようになっている。

【0802】

予告演出実行抽選テーブルには、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に予告演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用CPU120は、例えば、予告演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0803】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数>10）が用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出を実行することが70%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが10%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが90%の割合で決定される。

10

20

30

40

50

【0804】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数 ≤ 10 ）が用いられた場合、可変表示結果が大当たりであれば、予告演出を実行することが70%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが1%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが99%の割合で決定される。

【0805】

このように、大当たり変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出を実行しやすい構成となっている。

【0806】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が10以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が10より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときに予告演出を実行する割合が低い構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が10以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【0807】

予告演出態様決定抽選テーブルには、可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に予告演出の演出態様（表示するキャラクタの色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用CPU120は、例えば、予告演出態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0808】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当たりであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が70%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が10%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が90%の割合で決定される。

【0809】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当たりであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が70%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が1%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が99%の割合で決定される。

【0810】

このように、大当たり変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。

【0811】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が10以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が10より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときにキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が10以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【0812】

次いで、演出制御用CPU120は、先読み中フラグがセットされていれば、先読み予告演出におけるカウントダウン表示を更新する（ステップ113 IWS802B, S802C）。そして、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であるか否かを確認する（ステップ113 IWS803）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であるか否かは、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

【0813】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS804）。例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が100回である場合）、残りの変動回数「100回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「07（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が700回である場合）、残りの変動回数「800回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ113 IWS808に移行する。

10

【0814】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かを確認する（ステップ113 IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が10以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0815】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS806）。例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「0A（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が10回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「10」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が1回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「1」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ113 IWS808に移行する。

20

【0816】

なお、本例では、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドのEXTデータにもとづいて救済時短となるまでの残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するように構成する場合、背景指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動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。そして、演出制御用CPU120側では、受信した背景指定コマンドのEXTデータにもとづいて残りの変動回数を判定して、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。

30

【0817】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達した場合であっても大当たり変動となる場合には通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いて変動表示を実行するように構成してもよい。

40

【0818】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、画像表示装置5にエフェクト画像を表示するエフェクト演出を行うものである。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が少ない程、画像表示装置5におけるエフェクト画像の表示範囲が広くなるようなエフェクト演出を行うものである。

【0819】

また、ステップ113 IWS803～S806の処理は、遊技状態にかかわらず行われ得ようになっている。これにより、時短状態Bに制御されているときにも、通常状態に

50

制御されているときと同様に、残り回数に応じた煽り演出、カウントダウン演出、およびエフェクト演出を実行可能となり、時短状態Bにおいても救済時短となることに対する北関を与え、興趣の向上を図ることができる。

【0820】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下でもなければ（ステップ113 IWS805のN）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS807）。そして、ステップ113 IWS808に移行する。

【0821】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113 IWS808）。 10

【0822】

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

【0823】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステーブルが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定され 30
た停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0824】

また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ113 IWS809）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。 40

【0825】

なお、この特徴部113 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0826】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ113 IWS810）。

【0827】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ113 IWS811）。

【0828】

（可変表示中演出処理）

図10-9および図10-10は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ113 IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ113 IWS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ113 IWS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ113 IWS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ113 IWS845）。

【0829】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ113 IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113 IWS848）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ113 IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ113 IWS850）。そして、ステップ113 IWS861Aに移行する。

【0830】

なお、本例では、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがある。ステップ113 IWS847では、通常状態中に時短はずれとなった場合には時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する。なお、救済時短となって第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「00（H）」となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0831】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ113 IWS856）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、ステップ113 IWS858に移行する。

【0832】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ113 IWS857）。変動時間タイマがタイムアウトしていなけれ

10

20

30

40

50

ば、処理を終了する。

【0833】

第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合（ステップ113 IWS 856のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ113 IWS 857のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS 858）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113 IWS 859）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ113 IWS 860）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ113 IWS 861）。そして、ステップ113 IWS 861Aに移行する。

10

【0834】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ113 IWS 857参照）、ステップ113 IWS 858以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ113 IWS 857でYと判定されてステップ113 IWS 858以降の処理に移行する場合はない。

20

【0835】

ステップ113 IWS 861Aでは、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の対象変動であるか否かを確認する（ステップ113 IWS 861A）。例えば、先読み予告演出を開始したときの保留記憶数の値を先読み予告演出の実行回数Kとしてセットし、変動開始時に実行回数Kを1ずつ減算し、減算結果が0になった変動が先読み予告演出の対象変動であると判定できる。先読み予告演出の対象変動である場合、先読みフラグをリセットし（ステップ113 IWS 861B）、ステップ113 IWS 862に移行する。このように、先読み予告演出を開始した際に先読みフラグをセットし、該先読み予告演出の予告対象変動の変動停止時に該先読みフラグをリセットし、先読みフラグのセット中に発生した保留記憶を対象とする先読み予告演出は行わない構成とすることにより、複数の先読み予告演出を重複して実行しないようにしている。なお、複数の先読み予告演出を重複して実行可能な構成としてもよい。

30

【0836】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ113 IWS 862）。

【0837】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図10-11～図10-15は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図10-11～図10-15において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

40

【0838】

図10-11～図10-14は、通常状態から時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例を示している。図10-15は、時短状態Bから時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例を示している。

【0839】

図10-11（A）に示すように、救済時短までの残り変動回数が100回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置5において、飾り図柄113 IW100が画面中央に表示され、右上に小図柄113 IW101が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り700回転のときに、飾り図柄113 IW100および小図

50

柄 1 1 3 I W 1 0 1 が停止してはずれ図柄（本例では、「1 3 4」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと 7 0 0 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 1 1 3 I W 1 0 2 が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示 1 1 3 I W 1 0 3 により画面の下方に表示される。

【0 8 4 0】

また、図 1 0 - 1 1 （B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り 6 0 0 回転のときに、飾り図柄 1 1 3 I W 1 0 0 および小図柄 1 1 3 I W 1 0 1 が停止してはずれ図柄（本例では、「4 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図 1 0 - 1 1 （A）と同様に、左上方に「あと 6 0 0 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 1 1 3 I W 1 0 2 が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示 1 1 3 I W 1 0 3 により画面の下方に表示される。

10

【0 8 4 1】

なお、本例では、図 1 0 - 1 1 （A），（B）に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を 1 0 0 変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回転数が 4 0 0 回～7 0 0 回までは煽り演出を実行せず、残り回転数が 3 0 0 回以下（従って、残り回転数が 3 0 0 回、2 0 0 回、1 0 0 回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【0 8 4 2】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図 1 0 - 1 1 （A），（B）に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

20

【0 8 4 3】

そして、図 1 0 - 1 1 （C）～図 1 0 - 1 2 （E）に示すように、救済時短への移行まで残り 1 0 回転以降は、図柄の停止時に飾り図柄 1 1 3 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 1 3 I W 1 0 1 のみが表示され、残りの回転数に応じたカウントダウン表示 1 1 3 I W 1 0 4 が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示 1 1 3 I W 1 0 4 では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「1 0」から「1」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「6 5 3」「8 4 4」「2 7 8」「2 1 6」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

30

【0 8 4 4】

また、図 1 0 - 1 1 （C）～図 1 0 - 1 2 （E）に示すように、救済時短への移行まで残り 1 0 回転以降は、救済時短までの残り変動回数に応じた表示範囲のエフェクト画像が表示されるエフェクト演出が行われるとともに、図 1 0 - 1 2 （F）～図 1 0 - 1 2 （H）に示すように、救済時短までの残り変動回数が 0 回である変動では、時短突入演出が行われ、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「2 5 4」の図柄の組み合わせ）が停止表示される。このとき、飾り図柄については表示されず、小図柄においてのみはずれ図柄が表示されることとしてもよい。なお、図 1 0 - 1 2 （G），（H）では、小図柄としてののはずれ図柄が仮停止している期間であって、特別図柄については変動が継続している状態を示している。図 1 0 - 1 3 （I）～図 1 0 - 1 4 （M）では、小図柄としてののはずれ図柄が確定表示されている期間であって、特別図柄についても変動が停止している状態を示している。

40

【0 8 4 5】

また、図 1 0 - 1 2 （G）では、8 0 0 回の時短状態に制御されることを示す文字列が画像表示装置 5 に表示されることにより、時短状態 C への制御が報知される。そして、図 1 0 - 1 2 （H）では、右打ちを促進するための右打ち促進画像が画像表示装置 5 に表示される。なお、ここでは通常状態から時短状態 C へ制御する場合について示しているため、右打ち促進画像が表示されるものであるが、時短状態 B から時短状態 C へ制御する場合には既に右打ちが行われているものであるから、図柄停止時に右打ち報知画像の表示は制

50

限されるものである（図10-15（D）参照）。

【0846】

そして、図10-13（I）に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱！」というモード演出開始表示113IW105が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出では、飾り図柄113IW100が表示されず、小図柄113IW101のみが表示される。

【0847】

次いで、図10-13（J）に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン31Bを操作（押下）することを示唆する操作示唆画像113IW106が表示される。例えば、操作示唆画像113IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【0848】

そして、図10-13（K）に示すように、操作示唆画像113IW106が表示されたときにプッシュボタン31Bが操作されるか、または、操作示唆画像113IW106の表示から所定時間が経過すると、「V STOCK×1」という文字表示113IW107が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示113IW108が小図柄113IW101の隣に表示される。

【0849】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図10-13（K）と同様に「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、始動入賞判定処理（ステップS101）において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図10-13（K）と同様の態様の演出（いわゆる保留連演出）を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが1つあると特定した場合には、「V STOCK×1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが2つあると特定した場合には、「V STOCK×2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【0850】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が1.5秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い（図10-1（E）参照）のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示（本例では、図柄確定期間）においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図10-13（K）に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図10-13（K）に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【0851】

また、救済時短に到達した変動が大当たり変動である場合には、例えば、変動時間として30秒間を確保し、一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当たりを報知する演出を実行してもよい。

【0852】

「V STOCK×1」という文字表示113IW107の表示タイミングから右打ち指示表示113IW108の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示113IW108の表示開始タイミングは、本例で示したものにきぎられない。例えば、図10-12（H）に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示113IW108の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0853】

10

20

30

40

50

そして、図10-13(L)に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面113IW109が表示される。例えば、モードA～Dのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ31Aの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン31Bの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面113IW109が表示されているときも、右打ち指示表示113IW108が小図柄113IW101の隣に表示されたままとなる。

【0854】

そして、図10-14(M)に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面113IW110が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態Cに移行し、救済時短が開始される。

【0855】

なお、本例では、図柄の停止時に救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示を行っているが、図柄の変動開始時や変動中に行ってもよい。

【0856】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を20秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の0.5秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【0857】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当たり時に救済時短回数カウンタを「800」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかななどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【0858】

このように、図10-11～図10-14では、通常状態から時短状態Cに制御される場合について示したが、図10-15では、時短状態Bから時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例について示す。例えば、時短状態Bにおいて救済時短への移行まで残り10回転および残り1回転であるタイミングの表示例を示す図10-15(A)、(B)は、通常状態において救済時短への移行まで残り10回転および残り1回転であるタイミングの表示例を示した図10-11(C)、図10-12(E)の表示に加えて、時短状態中であることによる右打ち報知演出（右向き矢印画像の表示）が行われている。この右打ち報知演出は、時短状態に制御されている間、継続して行われものである。なお、図10-15(A)における時短状態カウンタの値は60であり、図10-15(B)における時短状態カウンタの値は51であることとする。

【0859】

そして、図10-15(C)、(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が0になった変動において、時短昇格演出が行われる。具体的に、図10-15(D)に示すように、昇格したことを示す文字列が表示される。このとき、図10-12(H)とは異なり、既に時短状態に制御されていることから右打ち報知画像の表示が改めて行われることはない。

【0860】

なお、カウントダウン演出およびエフェクト演出については、救済時短までの残り変動回数が10回となった場合にのみ実行されることとしたが、これに限るものではない。例えば、救済時短までの残り変動回数が10回となった場合以外のタイミングからカウントダウン演出およびエフェクト演出を行うことにより（いわゆるガセ演出を行うことにより）、救済時短へ突入することを遊技者に期待させることとしてもよい。その場合、例えば

10

20

30

40

50

、時短回数カウンタの値が50である変動を終了し、次の変動が開始されるとともにカウントダウン表示とエフェクト表示とを開始し、複数変動に亘りカウントダウン表示とエフェクト表示とを行い、所定のタイミング（図示する例では、カウントダウン表示とエフェクト表示とを開始してから3変動目）でカウントダウン表示とエフェクト表示を終了することとしてもよい。このガセ演出については、時短回数カウンタの値が50であるタイミングに行うものに限られず、時短回数カウンタの値が100や200であるときに実行するものでもよい。

【0861】

また、救済時短までの残り変動回数に応じてガセ演出の実行割合が異なることとしてもよく、例えば、救済時短までの残り変動回数が少ない時期であるほど発生割合が高くなることとしてもよい。これにより、救済時短が近づくことを遊技者に実感させ、興趣を向上できる。また、このガセ演出については、変動時間の長い変動パターン（例えば、SPリーチを伴う変動パターン）が選択されたときには行われないこととしてもよい。

【0862】

以上に説明したように、本特徴部113IWには、以下に示す発明が含まれている。

【0863】

従来、特開2005-95449号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば1000回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば1000回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開2005-95449号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、演出制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部113IWには、以下（手段113-1）～（手段113-7）の遊技機が記載されている。

【0864】

（手段113-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづい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であって、

始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立し、開始条件（例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）と、

始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

決定手段による決定の前に、有利状態に制御されることを判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS101を実行する部分）と、

判定手段による判定結果にもとづいて有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、第1態様の先読み予告演出。先読み予告演出の具体例としてはカウントダウン表示に限られず、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出や、特殊な背景表示を行うゾーン演出などであってもよい。）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113IWS1019を実行する部分）と、

通常状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実

10

20

30

40

50

行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

特別条件の成立に関連する特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS 804, S 806, S 254を実行する部分）をさらに備え、

特定示唆演出実行手段は、

特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立する可変表示よりも後の可変表示を予告対象とする特定示唆演出の実行を制限可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS 1015のYである場合、113 IWS 1019を実行しないことで、救済時短への制御開始の前後に跨る第1態様の先読み予告演出の実行を禁止する）、

更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数（例えば、790回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「10」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特定示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS 1016のYである場合、ステップ113 IWS 1019を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第1態様の先読み予告演出の実行を禁止する）ことを特徴とする遊技機。

【0865】

そのような構成によれば、演出の不具合が発生することを回避しつつ、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【0866】

なお、本例では、既に時短状態に制御されている場合、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止しない（ステップ113 IWS 1014のYである場合は、ステップ113 IWS 1015を行わない）こととしたが、これに限るものではなく、時短状態に制御されている場合であっても、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止するものであってもよい。

【0867】

また、本例では、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数に対応する所定値から特定値に到達するまでの所定期間において特別示唆演出を実行し、該所定期間において特定示唆演出の実行を制限することとした。具体的に、救済時短までの残り回数が10回となったタイミングからカウントダウン演出の実行を開始するとともに先読み予告演出の実行を禁止することとした。これにより、特別示唆演出と特定示唆演出とが重複して行われることがないことにより、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【0868】

また、本例では、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合に実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合にも実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

【0869】

同様に、本例では、救済時短へ制御される直前の変動における先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止する

10

20

30

40

50

一方、他の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

【0870】

（手段113-2）手段113-1において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ＝0になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）、

判定手段による判定結果にもとづいて特別表示結果が導出表示されることを示唆する特殊示唆演出（例えば、第2態様の先読み予告演出）を実行可能な特殊示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1019を実行する部分）をさらに備え、

特殊示唆演出実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定期数（例えば、790回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「10」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特殊示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1016のYである場合、113 IWS1019を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第2態様の先読み予告演出の実行を禁止する）こととしてもよい。

【0871】

そのような構成によれば、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができるとともに、遊技者の救済度合を高めることができる。

【0872】

（手段113-3）手段113-1または手段113-2において、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10回以下である期間）の方が、該所定期間より前の期間（例えば、救済時短までの残り回数が11回以上である期間）よりも、特別示唆演出の実行割合が高い（図10-6（A），（B）参照）こととしてもよい。

【0873】

そのような構成によれば、特別条件の成立に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、特別条件成立直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0874】

（手段113-4）手段113-1～手段113-3のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数（例えば、救済時短までの残り回数）に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより特別示唆演出を実行するか割合が異なる（図10-6（C），（D）参照。）こととしてもよい。

【0875】

そのような構成によれば、特別条件の成立に遊技者を期待させ、興趣の向上を図ることができる。

【0876】

なお、テロップ表示演出の他にも、救済時短までの残り回数を示す煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出についても実行の有無を抽選により決定する構成であれば、救済時短までの残り回数に応じて実行割合が異なることとしてもよい。

【0877】

（手段113-5）手段113-1～手段113-4のいずれかにおいて、特別条件の

10

20

30

40

50

成立にもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（図10-11（A），（B）参照）こととしてもよい。

【0878】

そのような構成によれば、遊技機の仕様についての遊技者の理解度を高めることができる。

【0879】

なお、説明演出についても、救済時短までの残り回数に応じて実行割合や演出態様の選択割合が異なることとしてもよい。例えば、救済時短までの残り回数が少ない程高い割合で説明演出を実行することとしてもよい。また、救済時短までの残り回数が10回以下である場合には説明演出の実行割合を低くすることにより、救済時短までの残り回数を示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出の演出効果を低減させてしまうことを抑制することとしてもよい。

【0880】

（手段113-6）手段113-1～手段113-5のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、特別示唆演出として、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定容易な第1特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出）と、該第1特別示唆演出よりも特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定困難な第2特別示唆演出（例えば、エフェクト演出、テロップ表示演出）と、を実行可能である（図10-11（C）～図10-12（E）参照）こととしてもよい。

【0881】

そのような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0882】

（手段113-7）手段113-1～手段113-6のいずれかにおいて、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留情報が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113 IWS256を実行する部分）を備え、

特別示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、特別示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出を実行する割合が異なる（図10-6（A），（B）参照）こととしてもよい。

【0883】

そのような構成によれば、特別示唆演出の実行の有無に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0884】

また、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出の演出態様の選択割合を異ならせる（図10-6（C），（D）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別示唆演出の態様に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0885】

また、従来、特開2005-95449号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば1000回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば1000回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開2005-95449号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、可変表示回数の特別条件が成立したときの興趣が不十分であった。そこで、本特徴部113 IWには、以下（手段114-1）～（手段114

10

20

30

40

50

－ 8) の遊技機が記載されている。

【 0 8 8 6 】

(手段 1 1 4 - 1) 第 1 識別情報 (例えば、第 1 特別図柄) の可変表示および第 2 識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) の可変表示を実行し、特定表示結果 (例えば、大当たり図柄) が導出表示されたことにもとづい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であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態 (例えば、時短状態) に制御可能な状態制御手段と、

数値情報 (例えば、救済時短回数カウンタ) を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄の変動時と第 2 特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し)、

状態制御手段は、

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数 (例えば、8 0 0 回) に対応する特定値 (例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」) となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果 (例えば、時短はずれ図柄) が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、該特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、時短はずれ経由の時短状態に制御されているときに救済時短の変動に到達したことにもとづいて、救済時短経由の時短状態に制御 (昇格) する)、

特別条件が成立したときに、該成立を報知する報知演出 (例えば、時短突入演出、時短昇格演出) を実行可能な報知演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 における、ステップ 1 1 3 I W S 8 0 6 , S 8 0 9 , S 8 4 5 行う部分) をさらに備え、

報知演出実行手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、報知演出を実行可能である (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン P A 3 - 2 が選択された場合に時短昇格演出を実行する) ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 8 7 】

そのような構成によれば、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立した場合に報知演出による特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 8 8 8 】

(手段 1 1 4 - 2) 手段 1 1 4 - 1 において、報知演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立したときに、報知演出を実行可能であり、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が異なる (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 1 1 3 I W S 8 0 6 , S 8 0 9 , S 8 4 5 行うことにより、通常状態から時短状態 C に制御される際に時短突入演出を実行し、時短状態 B から時短状態 C に制御される際に時短昇格演出を実行する) こととしてもよい。

【 0 8 8 9 】

そのような構成によれば、状況に即した態様での報知演出を行うことにより、遊技者に特別感を与え、興趣を向上させることができる。

【 0 8 9 0 】

なお、本例では、通常状態における救済時短回数カウンタ = 0 となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ = 0 となる変動とで、変動中に行う報知演出 (時短突入演

10

20

30

40

50

出、時短昇格演出)の演出態様が異なることとしたが、該報知演出の実行タイミングについては変動中に限られない。例えば、通常状態における救済時短回数カウンタ＝0となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ＝0となる変動とで、図柄を停止してから次の変動を開始するまでの図柄確定期間中に行う報知演出の演出態様が異なることとしてもよい。その場合、変動中の演出としては共通のものを行うこととしてもよい。

【0891】

(手段114-3) 手段114-1または手段114-2において、特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する発射促進報知(例えば、図10-12(H)に示す右打ち報知画像の表示)を実行可能な発射促進報知手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113 IWS806, S809, S845行う部分)を備え、

10

発射促進報知手段は、通常状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知を実行可能である一方、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限する(例えば、演出制御用CPU120は、通常状態から時短状態Cに制御されることにもとづいて右打ち報知画像の表示し(図10-12(H)参照)、時短状態Bから時短状態Cに制御されることにもとづいては右打ち報知画像の表示をしない(図10-15(D)参照)。なお、図10-15(D)では時短状態Bに制御されることにもとづく右打ち促進画像(小図柄の下に表示されている右向き矢印)については表示しているが、この右打ち促進画像は、時短状態Cに制御されることにもとづいて表示される右打ち報知画像とは異なるものである。)こととしてもよい。

【0892】

20

そのような構成によれば、演出の煩雑化を抑制することができる。

【0893】

なお、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限するものであれば、図10-15(D)に示したように発射促進報知の実行を禁止するものであってもよいし、または通常状態において特別条件が成立したときよりも消極的な態様にて発射促進報知を実行するものでもよい。例えば、表示範囲を小さくしたり、矢印を透過させたりして発射促進報知を行うものでもよい。また、通常状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が高い画像表示装置5にて発射促進報知を行う一方、特別状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が画像表示装置5よりも低い発光部材やスピーカ8L, 8Rを用いて発射促進報知を行うものでもよい。

30

【0894】

また、発射促進報知手段は、発射促進報知として、通常状態において特別条件が成立したときに特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第1発射促進報知(例えば、図10-12(H)参照の右向き矢印)と、特別状態の制御中に特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第2発射促進報知(例えば、図10-15(A)～(D)の右向き矢印)とを、それぞれ異なる態様にて実行可能であり、特別状態において特別条件が成立したとき、第1発射促進報知を実行しない一方、第2発射促進報知を実行可能であることとしてもよい。これにより、状況に応じた報知を行いつつ、演出の煩雑化を抑制することができる。

【0895】

(手段114-4) 手段114-1～手段114-3のいずれかにおいて、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が共通である(例えば、通常状態から時短状態Cに制御される際に実行する演出と、時短状態Bから時短状態Cに制御される際に実行する演出とが共通する)こととしてもよい。

40

【0896】

そのような構成によれば、変動パターンの数や演出データの数増加を抑制し、記憶容量を削減することができる。

【0897】

(手段114-5) 手段114-1～手段114-4のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづいて通常状態から特別状態に移行する場合、特別条件の成立後に実行される

50

可変表示を予告対象とした特定示唆演出を制限する一方（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS1014のNである場合、ステップ113 IWS1015を実行すること）、特別条件の成立にもとづいて低有利度の特別状態（例えば、時短回数100回の時短状態B）から高有利度の特別状態（例えば、時短回数800回の時短状態C）に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS1014のYである場合、ステップ113 IWS1019を実行可能であること）こととしてもよい。

【0898】

そのような構成によれば、演出上の不具合の発生を抑制しつつ、適切に特定示唆演出を行うことができる。

10

【0899】

（手段114-6）手段114-1～手段114-5のいずれかにおいて、特別状態において、特別条件の成立に関連する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、時短状態であるか否かにかかわらずステップ113 IWS806を実行する部分）を備えたこととしてもよい。

【0900】

そのような構成によれば、特別状態において、特別条件の成立に期待させて興趣の向上を図ることができる。

【0901】

20

なお、通常状態と時短状態とで、特別示唆演出の演出態様が異なることとしてもよい。例えば、カウントダウン演出の文字色や、エフェクト演出のエフェクトの色や絵柄が異なることとしてもよい。

【0902】

（手段114-7）手段114-1～手段114-6のいずれかにおいて、所定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4以外の変動パターン）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS111を行う部分）を備え、

30

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（図10-1（D）、（E）参照）こととしてもよい。

【0903】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらず変動時間の長い変動パターンのはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経路の時短状態のはずれ変動では変動時間の短い変動パターンが選択されやすいよう構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

40

【0904】

（手段114-8）手段114-1～手段114-7のいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-1～PA2-3）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS111を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（図10-1（D）、（E）参照）こととしてもよい。

50

【0905】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらずリーチはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態ではリーチはずれの変動パターンが選択されにくい構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【0906】

また、従来、特開2005-95449号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば1000回）に対応する値に達したことにともづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば1000回）の変動を行うことにともづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにともづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開2005-95449号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部113IWには、以下（手段115-1）～（手段115-4）の遊技機が記載されている。

【0907】

（手段115-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにともづい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であって、

遊技媒体（例えば、遊技球）が移動可能な複数の経路のうち特定経路（例えば、左側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第1通過領域（例えば、第1始動入賞口）と、

特定経路とは異なる特別経路（例えば、右側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第2通過領域（例えば、第2始動入賞口）と、

識別情報の可変表示として、第1始動条件（例えば、第1始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第1識別情報の可変表示と、第2始動条件（例えば、第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第2識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）と、

通常状態よりも第2始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

第2始動条件は、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、

状態制御手段は、

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにともづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ113IWS537を行うことにより時短状態Aに制御する）、

有利状態の後に制御される特別状態（例えば、大当たり経由の時短状態（時短状態A））と、特別条件が成立したときに制御される特別状態（例えば、救済時短経由の時短状態（時短状態C））とを区別可能な特別出力（例えば、入賞容易状態指定信号1, 3の出力）を実行可能な特別出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、

10

20

30

40

50

ステップ 1 1 3 I W S 4 2 B, S 4 2 F を行う部分) と、

特別状態において、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特定出力（例えば、発射位置指定信号 3 の出力）を実行可能な特定出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ 1 1 3 I W S 3 5 を行う部分）と、をさらに備え、

特定出力手段は、有利状態の後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで共通に特定出力を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、いずれの時短フラグがセットされている場合にも共通にステップ 1 1 3 I W S 3 5 を行う）ことを特徴とする遊技機。

【0908】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができるとともに、特定信号についての共通化を図ることができる。例えば、時短状態に制御される契機が大当りの発生なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【0909】

また、本例では、試験装置に対して、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとするが、ホール管理用コンピュータ等の外部装置に対しても同様に、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとしてもよい。これにより、ホール管理用コンピュータでは、実際に運用した上での救済時短到達率や救済時短に到達した際の遊技者の客層などの運用上の分析が可能となるとともに、信号の共通化を図ることができる。

【0910】

（手段 1 1 5 - 2）手段 1 1 5 - 1 において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別出力手段は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態（例えば、時短はずれ経由の時短状態（時短状態 B））と、特別条件が成立したときに制御される特別状態（例えば、救済時短経由の時短状態（時短状態 C））とを区別可能な特別出力（例えば、入賞容易状態指定信号 2, 3 の出力）を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における、ステップ 1 1 3 I W S 4 2 D, S 4 2 F を行う部分）こととしてもよい。

【0911】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができる。例えば、時短状態に制御される契機が時短はずれ図柄停止なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【0912】

（手段 1 1 5 - 3）手段 1 1 5 - 1 または手段 1 1 5 - 2 において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ = 0 になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）こととしてもよい。

10

20

30

40

50

【0913】

そのような構成によれば、遊技者の救済度合を高めることができる。

【0914】

(手段115-4) 手段115-1～手段115-3のいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ図柄)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別表示結果が導出表示されたことを特定可能な信号の出力に関する処理を行う信号制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、救済時短となる変動であっても時短はずれ図柄が停止表示された場合にはステップ113 IWS37Eを行う部分)を備えたこととしてもよい。

【0915】

そのような構成によれば、表示結果を適切に外部に通知することができる。

【0916】

また、本特徴部113 IWに示した内容を、以下の(手段105-1)～(手段107-15)に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【0917】

(手段105-1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の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有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値:0)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し)、有利状態は、特定有利状態(例えば、10R大当りA)と特別有利状態(例えば、10R大当りB)とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く(例えば、10R大当りAの後は主に100回の時短状態に制御され、10R大当りBの後は主に次回の大当り発生まで時短状態に制御される)、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い(例えば、10R大当りAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【0918】

(手段105-2) 第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態(例えば、次回の大当り発生まで継続する時短状態)に制御される割合が異なり(例えば、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時とで大当り種別の選択割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条

10

20

30

40

50

件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後と、第2特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも800回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【0919】

（手段105-3）有利状態に制御される確率が第1確率（例えば、約1/319）である不利設定値（例えば、設定値「1」）と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率（例えば、約1/270）である有利設定値（例えば、設定値「6」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、10R大当たりAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【0920】

（手段105-4）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当たり種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【0921】

（手段105-5）第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である（例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも800回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【0922】

（手段105-6）所定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-1～PA2-3）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御され

た後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1（E）に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図10-1（C）、図10-1（H）に示す変動パターンテーブルC，Hを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えば変動時間の短い時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【0923】

（手段105-7）リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-1～PA2-3）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1（E）に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図10-2（H）に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【0924】

（手段105-8）更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報（例えば、時短回数カウンタ）を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報（例えば、時短フラグ）を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数（例えば、100回）に対応する所定値（例えば、時短回数カウンタの値：0）となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【0925】

（手段106-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始

されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：0）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新する）こととしてもよい。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0926】

（手段106-2）第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態（例えば、次回の大当たり発生まで継続する時短状態）に制御される割合が異なり（例えば、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時とで大当たり種別の選択割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後と、第2特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも800回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【0927】

（手段106-3）有利状態に制御される確率が第1確率（例えば、約1/319）である不利設定値（例えば、設定値「1」）と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率（例えば、約1/270）である有利設定値（例えば、設定値「6」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、10R大当たりAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【0928】

（手段106-4）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当たり種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【0929】

(手段106-5) 第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である(例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも800回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

10

【0930】

(手段106-6) 所定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-2~PA1-4)とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図10-2(H)に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えば変動時間の短い時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0931】

(手段106-7) リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図10-2(H)に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

30

【0932】

(手段106-8) 更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報(例えば、時短回数カウンタ)を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報(例えば、時短フラグ)を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数(例えば、100回)に対応する所定値(例えば、時短回数カウンタの値:0)となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件(例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること)が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初

40

50

期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【0933】

（手段107-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：0）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり（例えば、カウントダウン演出では表示する数値の選択割合が異なり（救済時短までの残り回数に応じた数値を100%の割合で選択するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する値を抽選で決定するものでもよい）、エフェクト演出ではエフェクト表示する範囲が異なり（救済時短までの残り回数に応じた範囲にて100%の割合で表示するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する範囲を抽選で決定するものでもよい）、テロップ表示演出ではテロップ表示領域の色が異なる（図10-6（C）、（D）参照））、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である（図10-11、図10-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興味を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0934】

（手段107-2）示唆演出（例えば、カウントダウン演出）の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である（図10-11および図10-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【0935】

（手段107-3）示唆演出は、特定画像を表示する演出（例えば、エフェクト画像を表示するエフェクト演出）であり、特定画像は、色および大きさ（単一画像の大きさ、および複数画像の表示範囲の大きさも含む）の少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる（図10-11および図10-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興味を向上させることができる。

【0936】

（手段107-4）始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）

を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに示唆演出を実行する割合が異なる（図10-6（A）、（B）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興味を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0937】

（手段107-5）始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる（図10-6（C）、（D）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興味を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0938】

（手段107-6）始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段（例えば、打球操作ハンドル30）が操作されたことの検出と所定領域（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口）を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出（例えば、音声出力によりセリフ演出）を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

【0939】

（手段107-7）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図10-6（A）、（B）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興味を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【0940】

（手段107-8）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様（例えば、「赤」）により示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図10-6（C）、（D）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興味を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【0941】

(手段107-9) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、変形例1の演出制御用CPU120における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分)と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

10

【0942】

(手段107-10) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、変形例1の演出制御用CPU120における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分)と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特別態様(例えば第2態様)により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様(例えば「赤」)により示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

20

【0943】

(手段107-11) 示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出(例えば、救済時短までの回数に応じた初期出目の表示)を実行する割合が異なることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0944】

(手段107-12) 特殊可変表示パターン(例えば、変動パターンPA3-1、PA3-2)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず(例えば、救済時短回数カウンタの値が0となった変動にのみ変動パターンPA3-1、PA3-2を変動可能である)、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出(例えば、時短突入演出)を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備えることとしてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

30

40

【0945】

(手段107-13) 所定可変表示パターン(例えば、リーチ演出を伴わない変動パターンPA1-1~PA1-4)と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン(例えば、リーチ演出を伴う変動パターンPA2-1~PA2-3, PB2-1~PB2-3)とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり(図10-1および図10-2参照)、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く(図10-1(A)参照)、特別条件が成立する前の所定期間(例え

50

ば、救済時短までの残り回数が10回以下である変動期間)の方が、該所定期間より前の期間(例えば、救済時短までの残り回数が11回以上である変動期間)よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、救済時短までの残り回数が11回以上である場合に図10-1(B)に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択し、救済時短までの残り回数が10回以下である場合に図10-2(F),(G)における変動パターンPA2-2,PA2-3の選択割合を0%に変更した変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択すること)としてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【0946】

(手段107-14)可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【0947】

(手段107-15)可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113IWS802Aを実行する部分)を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様(例えば「赤」)と所定態様(例えば「青」)とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【0948】

(特徴部116IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部108IWについて説明する。本特徴部108IWでは、遊技状態として、低確率/低ベース状態(通常状態)、低確率/高ベース状態、高確率/高ベース状態、および高確率/低ベース状態のいずれかに制御される。本例では、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、後述する可変入賞球装置061IW6Ab(第1始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にきざらず、例えば、高ベース状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置061IW6Abの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置061IW6Ab(第1始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。また、図1に示す可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)が設けられている構成において、高ベース状態では、通常状態と比較して可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなるようにしてもよい。

【0949】

また、本例では、高確率状態では、低確率状態と比較して大当たりとなる確率(大当たり確率)が高められる。以下、本例では、高ベース状態を時短状態ともいい、高確率状態を確変状態ともいう。

【0950】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に時短状態(高ベー

10

20

30

40

50

ス状態)に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短ははずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態(高ベース状態)に制御される場合がある。以下、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に制御される時短状態(高ベース状態)を大当たり経由の時短状態ともいい、時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて制御される時短状態(高ベース状態)を時短はずれ経由の時短状態ともいう。

【0951】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、所定回数(本例では、800回)の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合にも、時短状態(高ベース状態)に制御される場合がある(以下、このような経緯で制御される時短状態(高ベース状態)を救済時短経由の時短状態、または単に救済時短ともいう。また「遊タイム」ともいう)。なお、本例では、救済時短発生後には、次の大当たりが発生することなく所定回数(本例では、800回)の変動表示を終了しても、再び救済時短に制御されないように構成されているが、このような構成に限らず、救済時短発生後にも次の大当たりが発生することなく所定回数(本例では、800回)の変動表示を終了した場合には、再び救済時短に制御される場合があるように構成してもよい。また例えば、時短はずれ発生後に、所定回数(本例では、800回)の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態(救済時短)に制御される場合があるように構成してもよい。

【0952】

なお、高ベース状態では、(1)普図当り確率を高める制御と、(2)普通図柄の変動時間を短縮する制御と、(3)可変入賞球装置061IW6Ab(第1始動入賞口)や可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)の開放時間を長くする制御と、(4)特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら(1)～(4)の全ての制御を行ってもよいし、(1)～(4)のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、(1)～(4)のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【0953】

また、例えば、低ベース状態において、普図当り確率を $1/1$ としてもよいし、はずれ確率が極めて低く実質的に普図当り確率が $1/1$ となるようにしてもよい。つまり、救済時短となるときに、上記(1)の制御が行われなくても、上記(2)～(4)の一部または全部の制御が行われることで、高ベース状態となるようにしてもよい。

【0954】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

(P = 大当たり確率 ML の分母、 n = 変動回数、 N = 時短回数)

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は750～900となり、時短回数 N は120～1140となる。後述するように、本例では、最も大当たり確率が高い設定値「6」の場合には、大当たり確率が約 $1/270$ であるため、変動回数 n は675～810となり、時短回数 N は108～1026となる。また、最も大当たり確率が低い設定値「1」の場合には、大当たり確率が約 $1/319$ であるため、変動回数 n は797～957となり、時短回数 N は127～1212となる。そして、本例では、変動回数 n および時短回数 N は、いずれも「800」に設定されており、いずれの設定値に設定されているときにも、上記の規定を満たすものとなっている。なお、本例で示す構成に限らず、少なくとも、最も大当たり確率が低い設定値「1」の場合に、上記の規定を満たすように構成されていてもよい。

【0955】

なお、本特徴部108IWのパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【0956】

(第1の実施の形態)

次に、特徴部116IWの第1の実施の形態に係る遊技機について説明する。

【0957】

(時短種別)

図11-1は、特徴部116IWの第1の実施の形態における時短種別を示す説明図である。本例では、時短状態（高ベース状態）は、大当り経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Aと、時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Bと、救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Cとに区別可能である。

【0958】

また、図11-1に示すように、本例では、通常状態中（低ベース状態）に6R大当りAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に6R大当りAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。すなわち、本例では、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。このような構成により、遊技状態に応じて有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。なお、本例では、6R大当りB～Dのいずれかが発生した場合には、発生状態が通常状態と時短状態とのいずれであるかに関わらず、大当り遊技後に次の大当りが発生するまで時短状態（高ベース状態）に制御される。

【0959】

また、図11-1に示すように、本例では、通常状態中に時短はずれが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数100回の時短状態（高ベース状態）に制御される。一方、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されない。すなわち、時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数50回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は50回そのまま更新されない。よって、本例では、時短状態（高ベース状態）中に発生した時短はずれは実質的に無効とされる。また、本例では、後述するように、確変状態（高確率状態）中では時短はずれと決定される場合はない。

【0960】

なお、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図11-1に示したものにかぎられない。例えば、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数があらかじめ設定される（例えば、100回に設定する）ように構成してもよいし、時短状態（高ベース状態）のうちの時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中にのみ、時短はずれが発生した場合には、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数があらかじめ設定されるよう構成にしてもよい。また、例えば、時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【0961】

また、図11-1に示すように、本例では、通常状態および時短状態中において、救済時短となる場合に、時短回数800回の時短状態に制御される。このように、本例では、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。

【0962】

また、詳細については後述するが、本例では、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新される一方で、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数

10

20

30

40

50

は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【0963】

なお、本例では、救済時短により時短回数800回の時短状態に制御された後、大当たりが発生することなく800回の変動表示を終了しても、再び救済時短には制御されない。

【0964】

ここで、設定値毎の救済時短到達率について説明する。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800回）の変動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。

$$K = (1 - ML) \cdot n = \{ (P - 1) \div P \} \cdot n$$

（K＝救済時短到達率、P＝大当たり確率MLの分母、n＝作動回数）

【0965】

具体的には、例えば、設定値「1」であれば大当たり確率MLが約1／319であるから救済時短到達率Kは8.1%となり、設定値「2」であれば大当たり確率MLが約1／310であるから救済時短到達率Kは7.5%となり、設定値「3」であれば大当たり確率MLが約1／300であるから救済時短到達率Kは6.9%となり、設定値「4」であれば大当たり確率MLが約1／290であるから救済時短到達率Kは6.3%となり、設定値「5」であれば大当たり確率MLが約1／280であるから救済時短到達率Kは5.7%となり、設定値「6」であれば大当たり確率MLが約1／270であるから救済時短到達率Kは5.1%となる。

【0966】

このように、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っている。これにより、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。

【0967】

（変動パターンテーブル）

図11-2～図11-4は、特徴部116IWの第1の実施の形態における特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図11-2～図11-4に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2バイト構成）の2バイト目のデータである。

【0968】

図11-2～図11-4に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#A～#Nの14種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#A～#Mの13種類とが用いられる。

【0969】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合には、図11-2（A）に示す低確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて変動パターンが決定される。図11-2（A）に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fのいずれかに決定される。

【0970】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合には、図11-2（B）に示す高確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されて変動パターンが決定される。図11-2（B）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#G～#Iのいずれかに決定される。

【0971】

図11-2（B）に示す第1特別図柄用変動パターンテーブルBでは、図11-2（A）に示す第1特別図柄用変動パターンテーブルAと比較して、各第1変動パターン#G～

Iで指定される変動時間が10分または5分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が10分または5分のロング変動の変動表示が実行される。

【0972】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／高ベース状態（第2確変状態）である場合には、図11-2（C）に示す高確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルCが選択されて変動パターンが決定される。図11-2（C）に示すように、高確率／高ベース状態（第2確変状態）である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fに加えて第1変動パターン#J，#Kのいずれかに決定される。

10

【0973】

図11-2（C）に示すように、高確率／高ベース状態（第2確変状態）である場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第1保留記憶数が0である場合には、変動時間が10秒である第1変動パターン#J，#Kに決定される。一方、第1保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第1変動パターン#A，#Dに決定される。

【0974】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／高ベース状態である場合には、図11-3（D）に示す低確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルDが選択されて変動パターンが決定される。図11-3（D）に示すように、低確率／高ベース状態である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fに加えて第1変動パターン#J，#K，#Lのいずれかに決定される。

20

【0975】

図11-3（D）に示すように、低確率／高ベース状態である場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第1保留記憶数が0である場合には、変動時間が10秒である第1変動パターン#J，#Kに決定される。一方、第1保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第1変動パターン#A，#Dに決定される。また、後述するように、低確率／高ベース状態は所定回数の変動表示を実行すると終了するのであるが、低確率／高ベース状態の最終変動の変動表示を実行する場合には、変動時間が5秒である第1変動パターン#L（特殊変動パターン）に決定される。

30

【0976】

また、第1特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が0になった場合）には、図11-3（E）に示す救済時短成立時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて変動パターンが決定される。図11-3（E）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#M，#Nのいずれかに決定される。

【0977】

図11-2～図11-3に示すように、第1変動パターン#M，#Nは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第1変動パターン#M（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B），（C）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができる。とともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

40

【0978】

また、第1変動パターン#N（救済時短突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B），（C）参照）と共通の態様の演

50

出を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0979】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合には、図11-4（A）に示す高確率／低ベース状態時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて変動パターンが決定される。図11-4（A）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#A～#Fに加えて第2変動パターン#J、#Kのいずれかに決定される。

10

【0980】

図11-4（A）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合、第2特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第2保留記憶数が0である場合には、変動時間が10秒である第2変動パターン#J、#Kに決定される。一方、第2保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第2変動パターン#A、#Dに決定される。

【0981】

また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）でない場合には、図11-4（B）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されて変動パターンが決定される。図11-4（B）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）でない場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#G～#Iのいずれかに決定される。

20

【0982】

図11-4（B）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルBでは、図11-4（A）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルAと比較して、各第2変動パターン#G～#Iで指定される変動時間が10分または5分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）以外の状態（低確率／低ベース状態、高確率／高ベース状態（第2確変状態）、低確率／高ベース状態）において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が10分または5分のロング変動の変動表示が実行される。

30

【0983】

また、第2特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が0になった場合）には、図11-4（C）に示す救済時短成立時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて変動パターンが決定される。図11-4（C）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#L、#Mのいずれかに決定される。

【0984】

図11-4に示すように、第2変動パターン#L、#Mは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第2変動パターン#L（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B）、（C）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。また、第2変動パターン#M（救済時短突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B）、（C）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一

40

50

旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0985】

なお、本例では、大当たり経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が同じとなる）ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が異なる）ようにしてもよい。例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当たり経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高く、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、次の大当たりにより制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当たり経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定されず（または決定される割合が低く）、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）ではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。

【0986】

（第1特別図柄通常処理）

図11-5～図11-7は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第1特別図柄通常処理（ステップS110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【0987】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS50A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当たり遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0988】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する（ステップ061IWS51A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ061IWS52A）。

【0989】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=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の第1乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ061IWS53A）、第1保留記憶数の値を1減らし（第1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061IWS54A）。すなわち、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。よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、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とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0990】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、RAM 102 に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 12 に送信する制御を行う（ステップ 061 IWS55A）。なお、本例では、ステップ 061 IWS55A の処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

10

【0991】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

【0992】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する（ステップ 061 IWS56A）。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／低ベース状態であると判定して低確／低ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／高ベース状態であると判定して低確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／高ベース状態であると判定して高確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／低ベース状態であると判定して高確／低ベース背景指定コマンドを、送信する。

20

【0993】

なお、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信するステップ 061 IWS56A（および後述するステップ 061 IWS56B）の処理については、第 1 特別図柄通常処理（および後述する第 2 特別図柄通常処理）において、救済時短回数カウンタや高ベース回数カウンタの更新処理と、高ベースフラグに関する制御処理とが行われた後に実行されるようにしてもよい。すなわち、変動開始時に、救済時短回数カウンタが更新されて救済時短の成立により時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、直ちに低確／高ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたり、高ベース回数カウンタが更新されて時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、通常状態に制御される場合には、直ちに低確／低ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたりするようにしてもよい。

30

【0994】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 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 061 IWS5601A）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ 061 IWS5617A に移行する。

40

【0995】

本例では、ステップ 061 IWS5601A（および後述するステップ 061 IWS5601B）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ 061 IWS5602A（および後述するステップ 061 IWS5602B）の以降の救済時短回数カウンタの更新処理を実行しない。よって、本例では、確変状態（高確率状態）である場合には、変動表示が実行されても救済時短までの残り変動回数が減少

50

せず、非確変状態（低確率状態）である場合にのみ、変動表示が実行されると救済時短までの残り変動回数が減少する。なお、本例の構成に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成してもよい。

【0996】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済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061 IWS5602A）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ061 IWS5617Aに移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ061 IWS5603A）。なお、本例では、ステップ061 IWS5603Aの処理と、後述するステップ061 IWS5603Bの処理とが実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動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。すなわち、本例では、第1特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている。このような構成により、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短回数カウンタの更新の最適化を図ることができる。

【0997】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061 IWS5604A）。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061 IWS5604AのN）、遊技制御用マイクロコンピュータ100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1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061 IWS5605A）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）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、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）を送信する制御を行う。

【0998】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061 IWS5606A）。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061 IWS5617A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、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061 IWS5607A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「800」をセットする（ステップ061 IWS5608A）。

【0999】

本例では、ステップ061 IWS5606A～S5608A（および後述するステップ061 IWS5606B～S5608B）の処理により、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生すると、時短回数800回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。また、救済時短が発生した状態が、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、あらためて時短回数800回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。従って、本例では、RAMクリア処理後、または大当り遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短が発生して時短状態に制御されることになる。

【1000】

上述したように、本例では、図11-1に示すように、大当り経由の時短状態および時

10

20

30

40

50

短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。そして、本例では、ステップ061 IWS 5606A～S 5608A（および後述するステップ061 IWS 5606B～S 5608B）の処理により、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新されるように構成されている。例えば、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数50回であるときに、救済時短が発生すると、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は800回に更新される。一方で、本例では、後述するステップ061 IWS 2030A～S 2031A（およびステップ061 IWS 061 IWS 2030B～S 2031B）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。例えば、救済時短経由の時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数500回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は500回そのまま更新されない。このような構成により、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【1001】

また、本例では、ステップ061 IWS 5606A～S 5608A（および後述するステップ061 IWS 5606B～S 5608B）の処理と、後述するステップ061 IWS 2030A～S 2031A（およびステップ061 IWS 061 IWS 2030B～S 2031B）の処理とにより、救済時短が成立する変動表示において時短はずれが導出表示される場合、時短はずれよりも有利度が高い救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。具体的には、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS 5606A～S 5607Aの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ061 IWS 2030B～S 2031Bの処理に相当）。このような構成により、救済時短となる変動表示において時短はずれが導出表示されても、救済時短による時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【1002】

また、本例では、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生すると、高ベース回数カウンタの値を「800」に設定するが、救済時短回数カウンタの値は設定しない。救済時短が発生した場合には、当該救済時短の発生後、RAMクリア処理が実行されたとき、または大当たりが発生したときに、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定する。よって、本例では、救済時短の発生後、大当たりが発生することなく所定回数（本例では800回）の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない（つまり、時短回数800回の救済時短に連続して制御されない）。

【1003】

具体的には、救済時短において大当たりが発生することなく時短回数800回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する（すなわち新たな救済時短は発生しない）。また、移行した通常状態において大当たりが発生することなく800回の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない。救済時短が発生した後、再び救済時短が発生するのは、例えば、救済時短の発生後、大当たりが発生して救済時短回数カウンタの値が「800」に設定され、大当たり遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合や、救済時短の発生後、RAMクリア処理が実行されて救済時短回数カウンタの値が「800」に設定され、RAMクリア処理後に800回の変動表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合である。

【1004】

なお、本例の構成に限らず、例えば、救済時短の発生時に救済時短回数カウンタの値を「800」に設定し、救済時短において変動表示が実行される度に救済時短回数カウンタの値を1減算することで、救済時短の終了と同時に新たな救済時短が成立し、次の大当りが発生するまで連続して救済時短に制御されるように構成してもよい。

【1005】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「800」が設定されるとともに、救済時短中には救済時短回数カウンタの更新処理が実行されない構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく800回の変動表示が実行されても、救済時短には制御されない（つまり、時短回数800回の救済時短に連続して制御されない）が、救済時短の終了後、大当りが発生することなく800回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。

10

【1006】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「800」が設定されるとともに、高ベース回数カウンタに「200」が設定される構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく時短回数200回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）し、移行した通常状態において大当りが発生することなく600回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。

20

【1007】

また、本例では、ステップ061IWS5608A（および後述するステップ061IWS5608B）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変動回数と同じ800回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にきざられない。例えば、ステップ061IWS5608A（または後述するステップ061IWS5608B）において高ベース回数カウンタに「800」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。

【1008】

また、ステップ061IWS5608A（および後述するステップ061IWS5608B）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース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高ベース回数カウンタに「100」をセットし、2回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「800」をセットするように構成してもよい。

30

【1009】

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061IWS5608A（および後述するステップ061IWS5608B）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース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100回と決定し、90%の確率で800回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

40

【1010】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ061IWS5609A）。ステップ061IWS5609Aの処理により、後述する第1変動パターン設定処理において、救済時短が成立する変動表示であることを特定して、救済時短成立時専用の変動パターンに決定可能となる。

【1011】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS5610A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS561

50

1 A)。そして、ステップ061IWS57Aに移行する。

【1012】

ステップ061IWS5610A～S5611A（および後述するステップ061IWS5610B～S5611B）の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が成立したときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、低確率／高ベース状態では、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当たり確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行うことが遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。なお、時短状態において救済時短が発生した場合など、既に右打ち表示器26が点灯している場合には、ステップ061IWS5610A～S5611A（および後述するステップ061IWS5610B～S5611B）の処理を省略してもよい。

10

【1013】

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061IWS5604AのY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5614A）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短までの残りの変動回数が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、または800回）となっているか否かを確認する（ステップ061IWS5615A）。なお、救済時短までの残りの変動回数が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変動回数が100回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS5616A）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601（H）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、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608（H）を送信する制御を行う。そして、ステップ061IWS5617Aに移行する。

20

30

【1014】

なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で救済時短までの残り変動回数をカウントし、救済時短回数1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変動回数をカウントして、救済時短が成立することを示唆する演出や、救済時短までの残り変動回数を示唆する演出（例えば、後述する煽り演出やカウントダウン演出）を実行するように構成してもよい。

40

【1015】

また、例えば、本例の構成とは異なり、救済時短を連続して発生可能な構成において、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数1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1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してもよい。

【1016】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ061IWS5617A）、「0」である場合、ステップ061IWS57Aへ移行する。

【1017】

50

本例では、低確率／低ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／高ベース状態、および高確率／低ベース状態のいずれかに制御されるため、高ベース状態であるときには、低確率／高ベース状態と高確率／高ベース状態とのいずれかに制御されている。ただし、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態（第2確変状態）が維持されるため（後述するステップ061 IWS 2204～S2206，S2269，S2274参照）、高ベース状態における変動表示の実行回数は管理されておらず、高ベース回数カウンタの値は「0」に設定されている。よって、高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合には、低確率／高ベース状態に制御されている。

【1018】

なお、第1の実施の形態では、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R大当たりAにもとづく大当たり遊技の終了時に低確率／高ベース状態に制御された場合、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御された場合、および救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御された場合である。本例では、低確率／高ベース状態に制御されると、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（本例では、100回、200回または800回。図11-1参照）実行したことにもとづいて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【1019】

高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ061 IWS 5618A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ061 IWS 5619A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならなかった場合、ステップ061 IWS 57Aに移行する。なお、本例では、ステップ061 IWS 5618Aの処理と、後述するステップ061 IWS 5618Bの処理とが実行されることにより、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、高ベース回数カウンタの値が更新される。

【1020】

高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ061 IWS 5620A）。本例では、ステップ061 IWS 5619A（または後述するステップ061 IWS 5619B）でYと判定すると、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（例えば、100回、200回または800回。図11-1参照）実行したと判定し、ステップ061 IWS 5620A（または後述するステップ061 IWS 5620B）の処理が実行されて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【1021】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ061 IWS 5621A）。なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、変動表示が終了するまで右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するためのものである。

【1022】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ061 IWS 57A）。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ061 IWS 58A以降の処理を行うことなくステップ061 IWS 71Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【1023】

10

20

30

40

50

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ061IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ061IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1024】

また、例えば、ステップ061IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ061IWS58A～S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1025】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ061IWS58A）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ061IWS59A）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ061IWS59Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【1026】

上述したように、本例では、大当たりが発生するときの遊技状態に応じて、大当たり遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。具体的には、通常状態中（低ベース状態）に6R大当たりAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に6R大当たりAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。このような構成を備えた上で、本例では、ステップ061IWS59A（後述するおよびステップ061IWS59B）の大当り判定モジュールの実行を、ステップ061IWS5602A～S5608A（後述するおよびステップ061IWS5602B～S5608B）の救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行するように構成されている。

【1027】

そのため、本例では、救済時短が成立する変動表示の表示結果が大当たりである場合、救済時短による時短状態において大当たりが発生したとして、大当たり遊技の終了後に制御される時短状態の有利度が決定される。具体的には、救済時短が成立する変動表示の表示結果が6R大当たりAである場合、救済時短による時短状態において6R大当たりAが発生したとして、大当たり遊技の終了後に時短回数200回の時短状態に制御される（後述するステップ061IWS2284、S2286～S2287の処理を実行する部分）。このような構成により、救済時短による遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【1028】

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ061IWS60A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする（ステップ061IWS61A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が6R大当たりA、6R大当たりB、6R大当たりC、および6R大当たりDのいずれであるかを判定し（ステップ061IWS62A）、大当たり種別を記憶し（ステップ061IWS63A）、ステップ061IWS71Aへ移行する。

【1029】

また、ステップ061IWS60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ061IWS64A）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、

あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ061 IWS 65 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグをセットする（ステップ061 IWS 66 A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ061 IWS 67 A）、小当り種別を記憶する（ステップ061 IWS 68 A）。そして、ステップ061 IWS 71 Aへ移行する。なお、小当り種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置061 IW 17（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、1つのみ設けるようにしてもよい。小当り種別が1つの場合には、ステップ061 IWS 67 A～S 68 Aの処理を省略してもよい。

10

【1030】

また、ステップ061 IWS 65 Aにおいて小当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061 IWS 69 A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態（高確率状態）であれば）、ステップ061 IWS 71 Aに移行する。本例では、ステップ061 IWS 69 A（および後述するステップ061 IWS 69 B）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ061 IWS 70 A（および後述するステップ061 IWS 70 B）の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

20

【1031】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、低確率状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ061 IWS 70 A）。この場合、約1／400の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ061 IWS 71 Aに移行する。

【1032】

なお、本例では、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数が更新されない構成（後述するステップ061 IWS 2030 A～S 2031 A参照）によって、実質的に無効とされているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（高ベース状態）であるときにはステップ061 IWS 70 A（および後述するステップ061 IWS 70 B）の時短はずれの判定処理を実行することなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定されるように構成してもよい。

30

【1033】

また例えば、大当り経路の時短状態、時短はずれ経路の時短状態、および救済時短経路の時短状態のうち、救済時短経路の時短状態の場合にはステップ061 IWS 70 A（および後述するステップ061 IWS 70 B）の時短はずれの判定処理を実行せず、大当り経路の時短状態および時短はずれ経路の時短状態の場合にはステップ061 IWS 70 A（および後述するステップ061 IWS 70 B）の時短はずれの判定処理を実行するようにしてもよい。つまり、救済時短経路の時短状態の場合には時短はずれが発生せず、大当り経路の時短状態および時短はずれ経路の時短状態の場合には時短はずれが発生し得るようにしてもよい。

40

【1034】

なお、時短はずれを複数種別設けてそれぞれ有利度（例えば時短回数）を異ならせるように構成する場合には、例えば、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を時短はずれの種別に決定する。また、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1始動入賞判定処理（ステップS101 A）で抽出し第1保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。また、この場合、大当り種別判定および小当り種別判定に加えて時短種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

50

【1035】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ061IWS71A）。この場合、例えば、6R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「1」と決定し、6R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、6R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「5」と決定し、6R大当たりDとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、小当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短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「2」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS72A）。

10

【1036】

そして、ステップ061IWS89Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS89A）。

【1037】

（第1変動パターン設定処理）

図11-8は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第1変動パターン設定処理（ステップS111A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS17091A）。

20

【1038】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済変動フラグをリセットし（ステップ061IWS17092A）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-3（B）に示す救済時短成立時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルEを選択する（ステップ061IWS17093A）。そして、ステップ061IWS1717Aに移行する。

【1039】

救済変動フラグがセットされていない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS1710A）。確変フラグがセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1711A）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、低確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-2（A）に示す低確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルAを選択する（ステップ061IWS1712A）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、低確率／高ベース状態）であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-3（D）に示す低確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルDを選択する（ステップ061IWS1713A）。

30

40

【1040】

確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1714A）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-2（B）に示す高確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルBを選択する（ステップ061IWS1715A）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、高確率／高ベース状態であれば）、遊技制御用マイク

50

ロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-2(C)に示す高確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルCを選択する(ステップ061IWS1716A)。

【1041】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ061IWS17093A、061IWS1712A、S1713A、S1715A、S1716Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図11-2および図11-3に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する(ステップ061IWS1717A)。

【1042】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ061IWS1704A)。

【1043】

また、ステップ061IWS1717Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに(ステップ061IWS1705A)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップ061IWS1706A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップ061IWS1707A)。

【1044】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第1特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されてロング変動の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第1特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の場合には、第1特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【1045】

(第1特別図柄変動処理)

図11-9は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ061IWS1120A)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合は、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理(ステップS121)～小当り終了処理(ステップS128)を示す値となっていない場合であり、大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【1046】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ061IWS1121A)。

【1047】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し(ステップ061IWS1122A)、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ061IWS1123A)、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ061IWS1124A)。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を

10

20

30

40

50

第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ061 IWS1130A）。

【1048】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061 IWS1125A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【1049】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061 IWS1126A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【1050】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ061 IWS1125AのY）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ061 IWS1126AのY）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061 IWS1129A）。なお、この場合、第1大当りフラグや第1小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当りフラグや第1小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ061 IWS1130A）。

【1051】

ステップ061 IWS1125A～S1126A，S1129Aの処理が実行されることによって、この特徴部116IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合に、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ061 IWS1129Aで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【1052】

なお、本例では、第2特別図柄表示装置4Bにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合には、第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない。また、第1特別図柄表示装置4Aにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合にも、第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない（後述するステップ061 IWS1125B～S1126B，S1129B参照）。すなわち、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しない。

【1053】

本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第1特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果が

10

20

30

40

50

大当りである場合、または大当りであって、かつ有利度が高い大当り種別（例えば、6 R 大当り B）である場合には、第 1 特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップ S 1 2 6）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 0 A で N と判定されてステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 1 A ～ S 1 1 3 0 A の処理はスキップされ、ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 2 A の第 1 変動時間タイマの更新も行われない。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって有利度が高い大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

10

【1054】

また、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 7 A の N 参照）。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

20

【1055】

（第 1 特別図柄停止処理）

図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 は、第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 1 特別図柄停止処理において、まず、CPU 1 0 3 は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 0 A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 1 A）。また、CPU 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 2 A）とともに、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 3 A）。

30

【1056】

本例では、ステップ 0 6 1 I W S 5 6 1 7 A ～ S 5 6 2 1 A，S 5 6 1 7 B ～ S 5 6 2 1 B の処理が実行されることによって、所定回目（100 回目、200 回目または 800 回目。図 1 1 - 1 参照）の変動表示を開始するときに時短状態（低確率／高ベース状態）を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとともに、ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 0 A ～ S 2 0 1 3 A，S 2 0 1 0 B ～ S 2 0 1 3 B の処理が実行されることによって、所定回目（100 回目、200 回目または 800 回目。図 1 1 - 1 参照）の変動表示を終了するときに右打ち表示器 2 6 が消灯される。

【1057】

40

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 4 A）。なお、この場合、第 1 特別図柄変動処理のステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 9 A で第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第 1 特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【1058】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 大当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 0 6 1 I W S 2 0 1 5 A）。第 1 大当りフラグがセットされている場合、CPU 1 0 3 は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 6 A）。また、CPU 1 0 3 は、第 1 大当りフラグをクリアする（ステップ 0

50

6 1 I W S 2 0 1 7 A)。

【1059】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2018A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2019A）。そして、ステップ061IWS2027Aに移行する。

【1060】

ステップ061IWS2018A、S2019Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【1061】

なお、本例では、大当たり図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当たり遊技が開始されるので、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器26の点灯を開始するように構成してもよい。

【1062】

第1大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2015AのN）、CPU103は、第1小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061IWS2020A）。第1小当たりフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2021A）。また、CPU103は、第1小当たりフラグをクリアする（ステップ061IWS2022A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2026A）。そして、ステップ061IWS2027Aに移行する。

【1063】

ステップ061IWS2027Aでは、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2027A）。

【1064】

第1小当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2020AのN）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ061IWS2030A）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ061IWS72Aで停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【1065】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2031A）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ061IWS2036Aに移行する。

【1066】

高ベースフラグがセットされていない場合（本例では、確変状態（高確率状態）では時短はずれとはならないため、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、CPU103は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS2032A）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ061IWS2033A）。

【1067】

ステップ061IWS2030A～S2033A（および後述するステップ061IWS2030B～S2033B）の処理により、本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数100回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると

10

20

30

40

50

、時短状態（低確率／高ベース状態）が継続され、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されない。

【1068】

本例では、ステップ061 IWS 2030A～S 2033A（および後述するステップ061 IWS 2030B～S 2033B）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

10

【1069】

なお、本例では、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されないように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）のうちの、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生した場合（または、かつ時短状態の残余回数が時短はずれによる時短回数100回より少ない場合）には、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）を更新し、あらためて時短回数100回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるようにしてもよい。

【1070】

なお、ステップ061 IWS 2033A（および後述するステップ061 IWS 2033B）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「100」をセットし、2回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「200」をセットするように構成してもよい。

20

【1071】

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061 IWS 2033A（および後述するステップ061 IWS 2033B）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース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、90%の確率で100回と決定し、10%の確率で200回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

30

【1072】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061 IWS 2034A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061 IWS 2035A）。そして、ステップ061 IWS 36Aに移行する。

【1073】

ステップ061 IWS 2034A～S 2035A（および後述するステップ061 IWS 2034B～S 2035B）の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれが発生したときに右打ち表示器26の点灯が開始される。

40

【1074】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061 IWS 2036A）。

【1075】

なお、本例では、時短はずれの発生時には、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定しない（すなわち救済時短までの残り回数をリセットしない）場合を示しているが、このような構成に限らず、大当り発生時や救済時短の発生時のように、時短はずれの発生時にも、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定する（すなわち救済時短までの残り

50

り回数をリセットする)ようにしてもよい。

【1076】

図11-10～図11-11に示すように、本例では、第1特別図柄で大当たり図柄を停止表示したとき、および時短はずれが発生したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第1特別図柄で大当たり図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート41を狙って遊技球を発射操作することを促すゲート報知を実行可能に構成されているようにもよい。

【1077】

また、第2特別図柄で大当たり図柄を停止表示した状態では右打ち報知やゲート報知を実行せず、その状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知やゲート報知を実行する(この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第1始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第1特別図柄の変動表示は開始されず、第1保留記憶となる)ように構成してもよい。

【1078】

また、逆に、通常状態(低確率/低ベース状態)で通過ゲート41での遊技球の通過を検出した場合(すなわち右打ち操作が行われている可能性がある場合)には、認識度合いが低い態様(例えば、小音量の音出力や小画面表示)により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態(低確率/低ベース状態)で第2始動入賞口(または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口)への遊技球の入賞を検出した場合(すなわち右打ち操作が意図的に行われていると推測される場合)には、認識度合いが高い態様(例えば、大音量の音出力や大画面表示)により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【1079】

また、上記の場合に、通過ゲート41や第2始動入賞口など遊技領域の右側での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート41では所定期間内(例えば、1分間)に複数回(例えば、5回)遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第2始動入賞口(または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口)では所定数よりも少ない特定数(例えば、1個)以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【1080】

なお、本特徴部116IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41や第2始動入賞口(または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口)への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【1081】

(第2特別図柄通常処理)

図11-12～図11-14は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態ある。

【1082】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS50B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【1083】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ061IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ061IWS52B）。

【1084】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=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の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ061IWS53B）、第2保留記憶数の値を1減らし（第2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061IWS54B）。すなわち、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。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【1085】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ061IWS55B）。なお、本例では、ステップ061IWS55Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【1086】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ061IWS56B）。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップ061IWS56Aで示した処理と同様である。

【1087】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS5601B）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ061IWS5617Bに移行する。

【1088】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済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061IWS5602B）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ061IWS5617Bに移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステ

10

20

30

40

50

ップ061IWS5603B)。

【1089】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS5604B)。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061IWS5604BのN)、遊技制御用マイクロコンピュータ100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1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061IWS5605B)。

【1090】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS5606B)。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061IWS5617B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、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする(ステップ061IWS5607B)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「800」をセットする(ステップ061IWS5608B)。

【1091】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする(ステップ061IWS5609B)。

【1092】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う(ステップ061IWS5610B)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ061IWS5611B)。そして、ステップ061IWS57Bに移行する。

【1093】

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061IWS5604BのY)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、EXTデータとして一律に7F(H)をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F(H)を演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ061IWS5614B)。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短までの残りの変動回数が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、または800回)となっているか否かを確認する(ステップ061IWS5615B)。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS5616B)。

【1094】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ061IWS5617B)、「0」である場合、ステップ061IWS57Bへ移行する。

【1095】

高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し(ステップ061IWS5618B)、「0」になったか否かを判定する(ステップ061IWS5619B)。高ベース回数カウンタの値が「0」にならなかった場合、ステップ061IWS57Bに移行する。

【1096】

高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ1

10

20

30

40

50

00は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ061 IWS5620B）。

【1097】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ061 IWS5621B）。

【1098】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ061 IWS57B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ061 IWS58B以降の処理を行うことなくステップ061 IWS71Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【1099】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ061 IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ061 IWS59Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1100】

また、例えば、ステップ061 IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ061 IWS58B～S63Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1101】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ061 IWS58B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ061 IWS59B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ061 IWS59Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【1102】

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ061 IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ061 IWS61B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が6R大当たりA、6R大当たりB、6R大当たりC、および6R大当たりDのいずれであるかを判定し（ステップ061 IWS62B）、大当たり種別を記憶し（ステップ061 IWS63B）、ステップ061 IWS71Bへ移行する。

【1103】

また、ステップ061 IWS60Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ061 IWS64B）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ061 IWS65B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグをセットする（ステップ061 IWS66B）。また、

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ061IWS67B）、小当り種別を記憶する（ステップ061IWS68B）。そして、ステップ061IWS71Bへ移行する。なお、小当り種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置061IW17（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、1つのみ設けるようにしてもよい。小当り種別が1つの場合には、ステップ061IWS67B～S68Bの処理を省略してもよい。

【1104】

また、ステップ061IWS65Bにおいて小当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS69B）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ061IWS71Bに移行する。本例では、ステップ061IWS69Bの処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ061IWS70Bの時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【1105】

確変フラグがセットされていなければ、すなわち低確率状態であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ061IWS70B）。この場合、約1／400の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ061IWS71Bに移行する。

【1106】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ061IWS71B）。この場合、例えば、6R大当りAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、6R大当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、6R大当り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「5」と決定し、6R大当りDとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれ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、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100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061IWS72B）。

【1107】

そして、ステップ061IWS89Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS89B）。

【1108】

（第2変動パターン設定処理）

図11-15は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第2変動パターン設定処理を示すフローチャートである。第2変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS17091B）。

【1109】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済変動フラグをリセットし（ステップ061IWS17092B）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-4（C）に示す救済時短成立時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルCを選択する（ステップ061IWS17093B）。そして、ステップ061IWS1717Bに移行する。

【1110】

救済変動フラグがセットされていない場合には、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061IWS1710B）。確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1711B）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態ではれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-4（A）に示す高確率／低ベース状態時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルAを選択する（ステップ061IWS1712B）。確変フラグがセットされていなかった場合（ステップ061IWS1710BのN）、または高ベースフラグがセットされていた場合（ステップ061IWS1711BのY）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-4（B）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルBを選択する（ステップ061IWS1713B）。

10

【1111】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ061IWS1712B、S1713Bにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第2特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図11-4に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ061IWS1717B）。

【1112】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS1704B）。

20

【1113】

また、ステップ061IWS1717Bにて第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第2変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ061IWS1705B）、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ061IWS1706B）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS1707B）。

30

【1114】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第2特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第2特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されてロング変動の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第2特別図柄の変動表示の場合には、第2特別図柄用変動パターンテーブルCが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【1115】

（第2特別図柄変動処理）

40

図11-16は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS1120B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【1116】

50

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっていれば、CPU 1 0 3 は、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 1 B）。

【1 1 1 7】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 2 変動時間タイマを 1 減算し（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 2 B）、第 2 変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 3 B）、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 2 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 4 B）。そして、CPU 1 0 3 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 3 0 B）。

10

【1 1 1 8】

第 2 変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 5 B）。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 1 特図プロセスフラグの値が第 1 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 1 特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第 1 大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【1 1 1 9】

第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当たり図柄を導出表示していなければ、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて小当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 6 B）。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて小当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 1 特図プロセスフラグの値が第 1 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 1 特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第 1 小当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第 1 特別図柄表示装置 4 A にて小当たり図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【1 1 2 0】

第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当たり図柄を導出表示した場合（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 5 B の Y）、または第 1 特別図柄表示装置 4 A にて小当たり図柄を導出表示した場合（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 5 6 の Y）には、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 9 B）。なお、この場合、第 2 大当たりフラグや第 2 小当たりフラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、それら第 2 大当たりフラグや第 2 小当たりフラグをリセットする。そして、CPU 1 0 3 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 3 0 B）。

30

【1 1 2 1】

ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 5 B ～ S 1 1 2 6 B，S 1 1 2 9 B の処理が実行されることによって、この特徴部 1 1 6 I W では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなった場合や、小当たりとなった場合に、第 2 特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 側では、第 2 特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 9 B で送信された第 2 強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

40

【1 1 2 2】

なお、本例では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合、第 2 特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりであって、かつ有利度が高い大当たり種別（例えば、6 R 大当たり C）である場

50

合には、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ061 IWS1120BでNと判定されてステップ061 IWS1121B～S1130Bの処理はスキップされ、ステップ061 IWS1122Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

10

【1123】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ061 IWS1127BのN参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

20

【1124】

本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）では、第1始動入賞口としての入賞球装置061 IW6Aaに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行うため、原則的に、遊技領域の右方に設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われないが、遊技者が発射操作を誤って（またはロング変動が実行されたとしても第1特別図柄の変動表示よりも有利度が高い第2特別図柄の変動表示を意図的に狙って）第2特別図柄の変動表示が行われることがあり得る。すなわち、遊技者が意図しない変動表示において大当たり図柄が導出表示されることや、遊技者が意図的に第2始動入賞口を狙う攻略が行われてしまうおそれがある。

30

【1125】

そこで、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当たり図柄を導出表示したことにもとづいて、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能であるように構成されている。例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が意図しない第2始動入賞口への入賞が発生して第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示の表示結果が小当たりとなれば、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。また、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が第2始動入賞口への入賞を狙って意図的に発射操作（右打ち）を行い、第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第2特別図柄の変動表示は、ロング変動（例えば、変動時間10分）であるため、変動効率が極めて悪い。そして、第2特別図柄の変動表示の実行中に、第1特別図柄の変動表示を実行させて小当たり図柄が導出表示されると、第2特別図柄の変動表示は、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。このような構成により、意図しない特別図柄の変動表示において大当たり図柄が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

40

【1126】

（第2特別図柄停止処理）

図11-17および図11-18は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットさ

50

れているか否かを確認する（ステップ061IWS2010B）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ061IWS2011B）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ061IWS2012B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2013B）。

【1127】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ061IWS2014B）。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ061IWS1129Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【1128】

次いで、CPU103は、第2大当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061IWS2015B）。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り開始フラグをセットする（ステップ061IWS2016B）。また、CPU103は、第2大当りフラグをクリアする（ステップ061IWS2017B）。

【1129】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2018B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2019B）。そして、ステップ061IWS2027Bに移行する。

【1130】

ステップ061IWS2018B，S2019Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【1131】

第2大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2015BのN）、CPU103は、第2小当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061IWS2020B）。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2021B）。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする（ステップ061IWS2022B）。

【1132】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2026B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2027B）。

【1133】

第2小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2020BのN）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ061IWS2030B）。

【1134】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2031B）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ061IWS2036Bに移行する。

【1135】

10

20

30

40

50

高ベースフラグがセットされていない場合（すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、CPU103は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061 IWS2032B）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ061 IWS2033B）。

【1136】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061 IWS2034B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061 IWS2035B）。そして、ステップ061 IWS36Bに移行する。

【1137】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061 IWS2036B）。

【1138】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061 IWS2037B）。

【1139】

（外部出力信号）

図11-19は、パチンコ遊技機1から外部出力される外部出力信号の一例を示す説明図である。本例では、ステップS23において、図11-19に示すような信号をホール管理用コンピュータなどの外部装置へ出力する処理を行う。図11-19に示すように、本例では、外部出力信号として、大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号、大当たり4信号、変動停止信号、セキュリティ信号、ドア開放信号、賞球信号、およびアウト球信号が出力される。このうち、大当たり1信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり2信号は、大当たり遊技中および高ベース状態中に外部出力される信号である。また、大当たり3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当たり4信号は、救済時短となる変動表示の開始時に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。また、セキュリティ信号は、エラー検出時に外部出力される信号である。また、ドア開放信号は、ドア開放検出時に外部出力される信号である。また、賞球信号は、10個の賞球が出されたときに外部出力される信号である。また、アウト球信号は、アウト球を10個検出したときに外部出力される信号である。ホール管理用コンピュータなどの外部装置では、大当たり1信号により大当たり回数を計測可能であり、大当たり1信号および大当たり2信号により連荘回数を計測可能であり、大当たり3信号により時短はずれ経由の高ベース制御回数を計測可能であり、大当たり4信号により救済時短経由の高ベース制御回数を計測可能である。

【1140】

本例では、大当たり遊技終了時に高ベース状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり3信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示が実行される場合には、その変動表示の開始時に大当たり4信号の外部出力が開始される。なお、例えば、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として高ベース状態に移行される場合には、大当たり信号2を出力する端子とは異なる専用の端子から信号を出力するようにして、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として時短状態に移行されたことを外部で特定可能となるようにもよい。また、例えば、大当たり2信号は、大当たり遊技中および高確率／高ベース状態中に外部出力され、大当たり3信号および大当たり4信号は、低確率／高ベース状態の開始時（または低確率／高ベース状態中）に外部出力されるようにして、高確率／高ベース状態と低確率／高ベース状態とを外部で区別可能となるようにしてもよい。

【1141】

本例では、救済時短となる場合には、救済時短となる変動表示の開始に対応して大当たり

10

20

30

40

50

4 信号の外部出力が開始され、当該変動表示の終了に対応して図柄確定期間の開始時に変動停止信号が外部出力される。このような構成により、救済時短となったことにもとづいて高ベース状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。また、大当たり 4 信号と変動停止信号とを出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。また、大当たり 4 信号が出力されることにより救済時短となった回数を外部で特定することができる。このように、ホール管理用コンピュータなどの外部装置において、高ベース状態に制御された契機やタイミング、回数を特定可能となるため、例えば、実際の運用上の救済時短到達率や救済回数に到達した際の遊技者がどのような客層なのか等の遊技店における遊技機の運用上の分析が可能となる。

【1142】

なお、本例では救済時短となる変動表示が開始されるときに、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されているが、例えば、救済時短となる変動表示が停止表示されるときや、その図柄確定期間の開始時または終了時に、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されている場合には、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するときに大当たり 4 信号の外部出力が開始されるようにしてもよい。

【1143】

なお、大当たり 3 信号および大当たり 4 信号は、大当たり遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当たり 3 信号と大当たり 4 信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。

【1144】

また、大当たり 3 信号や大当たり 4 信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。

【1145】

例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり 3 信号を出力するようにしてもよいし、救済時短となる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり 4 信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当たり 3 信号または大当たり 4 信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【1146】

また、大当たり 3 信号は、時短はずれ経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当たり 4 信号は、救済時短経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、高ベース状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。

【1147】

（遊技状態の遷移）

次に、特徴部 116 IW の第 1 の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図 11-20 は、特徴部 116 IW の第 1 の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。第 1 の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）では、第 1 特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第 2 特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当たり確率が $1/1000$ と低く、可変入賞球装置 061 IW 6 A b が開状態となる頻度が低い。そのため、第 1 始動入賞口としての入賞球装置 061 IW 6 A a に遊技球を入賞させて第 1 特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、低確率／低ベース状態（通常状態）では、主として第 1 始動入賞口としての入賞球装置 061 IW 6 A a への始動入賞が発生し、主として第 1 特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第 1 特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として 6 R 大

10

20

30

40

50

当りAまたは6 R大当りBが発生する。

【1148】

図11-20に示すように、低確率／低ベース状態において6 R大当りBが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2240参照）。ただし、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6 R大当りAが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当りが発生するか所定回数（本例では100回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ061IWS2284，S2286，S2288参照）。

10

【1149】

また、図11-20に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ061IWS2032A，S2032B参照）。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（RAMクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ061IWS5607A，S5607B参照）。

【1150】

高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行すると、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当り確率が1／1000と低く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が低い。そのため、第2始動入賞口としての入賞球装置061IW6Bに遊技球を入賞させて第2特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、主として第2始動入賞口としての入賞球装置061IW6Bへの始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として6 R大当りCまたは6 R大当りDが発生する。

20

30

【1151】

図11-20に示すように、高確率／低ベース状態において6 R大当りCが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に再び高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2253～S2260参照）。ただし、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／低ベース状態において6 R大当りDが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（第2確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（第2確変状態）が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2269，S2274参照）。

40

【1152】

高確率／高ベース状態（第2確変状態）に移行すると、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、主として第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示

50

が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／高ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりAまたは6R大当たりBが発生する。

【1153】

図11-20に示すように、高確率／高ベース状態において6R大当たりBが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2240参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態において6R大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当たりが発生するか所定回数（本例では200回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ061IWS2284～S2286，S2288参照）。

【1154】

低確率／高ベース状態に移行すると、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当たり確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、低確率／高ベース状態では、主として第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／高ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりAまたは6R大当たりBが発生する。

【1155】

図11-20に示すように、低確率／高ベース状態において6R大当たりBが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2240参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態において6R大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に再び低確率／高ベース状態に移行し、次の大当たりが発生するか所定回数（本例では200回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ061IWS2284～S2286，S2288参照）。

【1156】

また、図11-20に示すように、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、時短回数800回の低確率／高ベース状態にあらためて制御される（ステップ061IWS5607A～S5608A，S5607B～S5608B参照）。

【1157】

また、図11-20に示すように、低確率／高ベース状態において、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【1158】

具体的には、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ0

10

20

30

40

50

6 1 I W S 2 0 3 0 A ~ S 2 0 3 3 A , S 5 6 1 7 A ~ S 5 6 2 0 A , S 2 0 3 0 B ~ S 2 0 3 3 B , S 5 6 1 7 B ~ S 5 6 2 0 B) 。

【1159】

また、低ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 I W S 2 2 8 4 , S 2 2 8 6 , S 2 2 8 8 , S 5 6 1 7 A ~ S 5 6 2 0 A , S 5 6 1 7 B ~ S 5 6 2 0 B) 。

また、高ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で200回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 I W S 2 2 8 4 , S 2 2 8 6 , S 2 2 8 7 , S 5 6 1 7 A ~ S 5 6 2 0 A , S 5 6 1 7 B ~ S 5 6 2 0 B) 。

10

【1160】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で800回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 I W S 5 6 0 7 A ~ S 5 6 0 8 A , S 5 6 1 7 A ~ S 5 6 2 0 A , S 5 6 0 7 B ~ S 5 6 0 8 B , S 5 6 1 7 B ~ S 5 6 2 0 B) 。

【1161】

また、図11-20に示すように、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、6R大当りCとなって再び高確率／低ベース状態（第1確変状態）に制御されるか、6R大当りDとなって高確率／高ベース状態（第2確変状態）に制御されるので、大当りが発生しても100%の確率で再び確変状態となる。従って、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、確変状態中に少なくともあと2回の大当りの発生が保証されている状態（2回ループ）となっているといえる。一方で、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、6R大当りBとなれば高確率／低ベース状態に制御されて確変状態が継続するが、6R大当りAとなった場合には低確率／高ベース状態に移行して確変状態が終了してしまう。従って、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、確変状態中にあと1回の大当りの発生のみが保証されている状態（1回ループ）となっているといえる。

20

【1162】

なお、本例では、大当り種別として全て6ラウンドの大当りである6R大当りA~Dを設ける場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、6R大当りAとなった場合に低確率／高ベース状態に制御される場合を示しているが、同じ低確率／高ベース状態に制御される場合であっても、ラウンド数が異なる4ラウンドの大当りの4R大当りAや10ラウンドの大当りである10R大当りAを設けるように構成してもよい。また、同様に、例えば、同じ高確率／高ベース状態に制御される場合であっても、4ラウンドの大当りの4R大当りDや10ラウンドの大当りである10R大当りDを設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

30

【1163】

図11-2~図11-4および図11-19に示すように、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状態）において、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第1特別図柄の変動表示は、第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状態）は、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第1短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第1短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変

40

50

動表示となる割合が100%であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第1短縮状態では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、100%よりも低いが、少なくとも後述する第2短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【1164】

また、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）において、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）は、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第2短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第2短縮状態となる高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が100%であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第2短縮状態では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、100%よりも低いが、少なくとも第1短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【1165】

なお、本例では、第1短縮状態では、主として第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、第2短縮状態では、主として第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。

【1166】

上述したように、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第2特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第1特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第2特別図柄の変動表示は強制的に停止されことなく継続される。ここで、救済時短（高ベース状態）の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置061IW6Ab（第1始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるとなると、実行中の第2特別図柄の変動表示（例えば、変動時間10分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となる。このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

【1167】

そこで、本例では、救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第1特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第1短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態）に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるように構成されている。このような構成により、救済時短が成立すると第1短縮状態（低確率／高ベース状態）に制御されるため、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）が継続されていたとしても、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第1特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【1168】

なお、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）は、第1短縮状態の救済時短（高ベース状態）に移行した後も継続されるが、変動時間が短縮された第1特別図柄の変動表示により大当たりが発生すると、強制的にはずれ図柄で停止される（例えば、ステップ061 IWS 1125B, S1129Bの処理に相当する）。

【1169】

（遊技状態の制御例）

次に、遊技状態の制御例について説明する。図11-21は、第1の実施の形態における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【1170】

図11-21のうち、図11-21（A）には、通常状態（低確率／低ベース状態）において、時短はずれとなる第2特別図柄の変動表示が開始され、当該第2特別図柄の変動表示の実行中に、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示（はずれ（時短なし））が開始される場合の遊技状態の制御例が示されている。

10

【1171】

図11-21（A）に示すように、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示が開始されるときに（T1タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS 5606A～S5607Aの処理に相当）。

【1172】

その後、図11-21（A）に示すように、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示ではずれ図柄が導出表示されるが（T2タイミング）、このときには実行中の第2特別図柄の変動表示で強制的にはずれ図柄が導出表示されない。

20

【1173】

また、図11-21（A）に示すように、救済時短が成立して救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）に移行された後、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示よりも前に開始されていた第2特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（T3タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ061 IWS 2030B～S2031Bの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【1174】

30

なお、図11-21（A）に示す例では、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれ（時短なし）であるが、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果が時短はずれであっても、遊技状態の制御は変わらない。具体的には、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに（T1タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS 5606A～S5607Aの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（T1タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ061 IWS 2030B～S2031Bの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

40

【1175】

図11-21のうち、図11-21（B）には、時短はずれとなる変動表示の開始時に救済時短による時短状態が終了した場合の遊技状態の制御例が示されている。

【1176】

図11-21（B）に示すように、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）において、時短はずれとなる変動表示の開始時に高ベース回数カウンタの更新処理を実行して値が0になると（t1タイミング）、救済時短を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS 5617A～S5620Aの処理に相当）。

【1177】

50

その後、図 11-21 (B) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されると (t2 タイミング)、通常状態から時短はずれによる時短状態 (低確率／高ベース状態) に移行する制御が行われる (ステップ 061 IWS 2030A～S 2033A の処理に相当)。

【1178】

(可変表示開始設定処理)

図 11-22 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S171) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す (ステップ 100 IWS 801)。次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 100 IWS 801 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (すなわち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (ステップ 100 IWS 802)。すなわち、演出制御用 CPU 120 によってステップ 100 IWS 802 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン (変動パターン) に応じて、識別情報の可変表示の表示結果 (飾り図柄の停止図柄) を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 100 IWS 802 において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄 (例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ) も決定する。なお、演出制御用 CPU 120 は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ 100 IWS 802 において、演出制御用 CPU 120 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【1179】

ステップ 100 IWS 802 では、例えば、演出制御用 CPU 120 は、受信した表示結果指定コマンドが 6 R 大当り A を示している場合には、演出制御用 CPU 120 は、停止図柄として 3 図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ (通常大当り図柄) を決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが 6 R 大当り B～D を示している場合には、演出制御用 CPU 120 は、停止図柄として 3 図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ (確変大当り図柄) を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用 CPU 120 は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ (小当り図柄) を決定する。

【1180】

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

【1181】

ただし、本例では、高ベース状態において時短はずれが発生しても、実質的に無効とされるため、高ベース状態であるときには、受信した表示結果指定コマンドが「時短はずれ」を示している場合でも、特殊図柄 (例えば、星図柄) を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせではなく、「はずれ」の場合の飾り図柄の組み合わせとする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4A 及び第 2 特別図柄表示装置 4B においては、高ベース状態において時短はずれが発生した場合でも、時短はずれに対応する特別図柄が表示される。

【1182】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、

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

【1183】

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

【1184】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108 IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【1185】

本例では、表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【1186】

このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。

【1187】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、救済時短となることを示唆する演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能に構成する場合には、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

【1188】

また、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【1189】

このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当たりとならない

10

20

30

40

50

ときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、期待度が高い態様の先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。

【1190】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、大当たり期待度が高い種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。例えば、大当たり期待度が5段階に分類される場合には、大当たり期待度が4段階目以上の種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、実行を制限するようにしてもよい。また、例えば、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限するようにしてもよい。

【1191】

また、例えば、救済時短までの残り回数が10以下であっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限しないようにしてもよい。

【1192】

また、救済時短による時短状態においては、先読み予告演出や予告演出の実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。また、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）するように構成してもよい。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。なお、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合であっても、時短状態（例えば、大当たり経由の時短状態や時短はずれ経由の時短状態）であるときには、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出を実行可能としてもよい。

【1193】

次いで、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かを確認する（ステップ108 IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。

【1194】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっている場合には、演出制御用CPU120は、表示結果が大当たりであるか否かを確認する（ステップ108 IWS806A）。表示結果が大当たりではない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短により時短状態に制御されることを報知する時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS806B）。このような構成により、救済時短として時短状態に制御されることを時短突入演出により適切なタイミングで遊技者に報知することができ、救済時短となる際の興趣を向上させることができる。

【1195】

一方、表示結果が大当たりである場合には、演出制御用CPU120は、時短突入演出と共通の態様の演出を実行した後に大当たりとなることを報知する時短突入見せかけ演出を含

10

20

30

40

50

むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS806C）。そして、ステップ108IWS812に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短となるまで残り変動回数が0となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1196】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合には、専用の変動パターン（第2変動パターン#M）を用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、3つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当たり確定となる）が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

10

【1197】

また、例えば、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。

【1198】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動はずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、次の変動表示が開始されるときに、画像表示装置5において、時短状態に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ061IWS56A、S56B参照）ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

20

【1199】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっていない場合には、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108IWS811）。そして、ステップ108IWS812に移行する。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出（例えば、救済時短となるまでの残り回数を示唆する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントダウンする態様の演出）や、エフェクト演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じてエフェクト画像が変化する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。

30

【1200】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108IWS812）。

40

【1201】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセ

50

スタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【1202】

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

【1203】

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ108IWS813）。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。

【1204】

なお、この特徴部108IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【1205】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【1206】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【1207】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図11-23は、第1の実施の形態における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図11-23において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【1208】

図11-23に示す例では、図11-23（A）に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図11-23（B）に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。またこのとき、画像表示装置5において右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が表示される。

【1209】

そして、所定期間が経過すると、図11-23（C）に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図11-23（C）に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。

10

20

30

40

50

【1210】

図11-23に示す構成では、救済時短が開始されるときに時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【1211】

また、図11-23に示す構成では、救済時短成立時専用の変動パターン（例えば、第1変動パターン#M）による変動表示が実行されているときに、時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができる。

【1212】

また、図11-23に示す構成では、時短突入演出が実行されるときに（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたときに）、右打ち指示表示100IW108が表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

【1213】

なお、救済時短を含む時短状態が終了して通常状態に移行されるときには、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示が表示されるようにしてもよい。

【1214】

また、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカーのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短突入演出における報知やロゴ表示時には、初当りのエンディング期間における報知やロゴ表示時と共通の態様で行うようにしてもよいし、簡略化した態様で行うようにしてもよい。また、これらの報知やロゴ表示について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、1回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。

【1215】

また、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、時短突入見せかけ演出を実行する場合には、図11-23（B）に示すように、時短突入演出と共通の態様で画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とするブラックアウト演出が開始されるとともに、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が表示される。そして、図11-23（C）に示す演出に代えて、ブラックアウト状態が解消されるとともに、大当たり図柄（例えば「777」の図柄の組み合わせ）が停止表示される演出が実行される。その後、大当たり遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1216】

また、本特徴部116IWの構成を、小当たり遊技中に役物中の特定領域（V入賞領域）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当たりとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行した後に、小当たりとなることを報知するようにしてもよい。

【1217】

（変形例1-3）

次に、変形例1-3の構成について説明する。本例では、救済時短が成立する変動表示において、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する時短突入演出するように構成されているが、救済時短が成立する変動表示の開始時に時短状態（救済時短）の制御が開始されるようにも構成されているため、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行するように構成してもよい。

【1218】

この場合には、例えば、第1特別図柄通常処理および第2特別図柄通常処理において、

10

20

30

40

50

更新後の救済時短回数カウンタの値が「1」であるときに、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示であることを示す救済直前変動フラグをセットし、第1変動パターン設定処理および第2変動パターン設定処理において、救済直前変動フラグがセットされていれば、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示にのみ用いられる専用の変動パターン（例えば、第1変動パターン#M、第1変動パターン#Nに相当する変動パターン）に決定する。そして、可変表示開始設定処理において、救済時短の残り回数が1である場合に、時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する。このような処理により、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行することができる。

【1219】

図11-24は、第1の実施の形態の変形例1-3における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図11-24において、(A) (B) (C)の順に演出画面が遷移する。

【1220】

図11-24に示す変形例1-3では、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出が実行されている。具体的には、図11-24(A)に示すように、救済時短となる変動表示の2回前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が開始されると、図11-24(B)に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。ただし、この時点では時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108は表示されていない。

【1221】

そして、所定期間が経過すると、図11-24(C)に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図11-24(C)に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。この時点でも時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108は表示されていない。

【1222】

その後、救済時短となる変動表示が開始されると時短状態の制御が開始されるため、図11-24(D)に示すように、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が表示される。

【1223】

図11-24に示す変形例1-3の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるため、遊技者は救済時短の開始に備えて右打ち操作の準備をすることができる。このような点でも、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【1224】

また、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において時短突入演出を実行する場合には、救済時短が成立する変動表示では、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行する。このような構成により、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、時短突入演出を実行する変動表示（救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示）についても、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行するようにしてもよい。

【1225】

また、図11-24に示す変形例1-3の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるが、右打ち指示表示100IW108は救済時短が成立する変動表示が開始されたとき（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたとき）に表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

【1226】

なお、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、表示結果が大当たりとなるときには、時短突入見せかけ演出を実行可能としてもよい。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1227】

また、救済時短が成立する変動表示が実行されるとき、または救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示が実行されるときに、時短突入演出および時短突入見せかけ演出を実行可能とする構成は、本特徴部116IWの第1の実施の形態で示す構成の遊技機に限らず、例えば、第2の実施の形態で示すような小当たりが頻発する高確率／低ベース状態（小当たりRUSH）が設けられた遊技機など、他の構成の遊技機にも適用可能である。

10

【1228】

（第2の実施の形態）

次に、特徴部116IWの第2の実施の形態について説明する。なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【1229】

本特徴部116IWの第2の実施の形態における遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当たりになりやすいKT状態（いわゆる小当たりタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

20

【1230】

KT状態のうち第1KT状態は、小当たりが発生しやすく特殊可変入賞球装置17が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が極めて長く、小当たりが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。具体的には、第1KT状態では、小当たりが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御される。また、KT状態のうち第2KT状態は、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が短く、小当たりが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第2KT状態では、小当たりが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御される。

30

【1231】

なお、第2の実施の形態では、第1特別図柄の変動表示では、表示結果が大当たりおよび時短はずれ以外のときには小当たりとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第1特別図柄の変動表示では、大当たり、小当たりおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。ただし、非KT状態（通常状態）では、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなったときの特殊可変入賞球装置17の開放時間が短く、特殊可変入賞球装置17に遊技球を入賞させることが極めて困難である（または実質的に入賞させることができない）ように構成されている。

40

【1232】

（第2の実施の形態における遊技状態の遷移）

本特徴部116IWの第2の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図12-1は、この特徴部116IWの第2の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を

50

説明するための説明図である。まず、この特徴部 116 IWでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるため、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりが発生する。

【1233】

図12-1に示すように、低確率／低ベース状態において10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される。

【1234】

また、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、時短はずれ経由および救済時短経由で時短状態（本例では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態））に制御される。具体的には、図12-1に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS2032A、S2032Bの処理を実行する部分に相当する）。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（RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A、S5607Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1235】

なお、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行されるとともに、第1特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5603A、S5603Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1236】

KT状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるため、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、KT状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、KT状態において大当たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、または2R確変大当たりが発生する。

【1237】

図12-1に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、6R確変大当たりとなる確率が合計で50%であるので、一旦高確率／高ベース状態となると50%の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。

【1238】

図12-1に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、6R通常大当たりが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図12-1に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する。

【1239】

また、図12-1に示すように、第2の実施の形態においても第1の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、時短回数800回の低確率／高ベース状態（第1KT状態）にあらためて制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A～S5608A，S5607B～S5608Bの処理を実行する部分に相当する）。なお、第2の実施の形態における時短回数とは、低確率／高ベース状態（第1KT状態）において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数に相当する。

【1240】

また、図12-1に示すように、第2の実施の形態においても第1の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【1241】

例えば、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS2030A～S2033A，S5617A～S5620A，S2030B～S2033B，S5617B～S5620Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1242】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で800回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A～S5608A，S5617A～S5620A，S5607B～S5608B，S5617B～S5620Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1243】

なお、図12-1に示す例では、6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数50回の低確率／高ベース状態に制御されるように構成されているが、第1の実施の形態と同様に、大当たりが発生するときの遊技状態に応じて、大当たり遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されていてもよい。例えば、通常状態中（低ベース状態）に6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数100回の低確率／高ベース状態に制御され、高ベース状態中に6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数200回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい。この場合には、第1の実施の形態と同様に、救済時短が成立する変動表示が大当たりである場合、高ベース状態において大当たりが発生したとして、大当たり遊技の終了後に時短回数200回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS59A，S59Bの大当たり判定モジュールの実行を、ステップ061IWS5602A～S5608A，S5602B～S5608Bの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分に相当する）。このような構成により、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1244】

図12-1に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が50%であるので、一旦高確率／低ベース状態となると50%の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。

【1245】

なお、図12-1では、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。

【1246】

また、図12-1では、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高

確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【1247】

また、図12-1では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【1248】

また、図12-1では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【1249】

図12-1に示すように、特徴部116IWの第2の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）において、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第1特別図柄の変動表示は、第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第2の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）は、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第1短縮状態である。なお、第2の実施の形態において、第1短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、100%となるように構成されていてもよいし、100%よりも低いが、少なくとも第2短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【1250】

また、図12-1に示すように、特徴部116IWの第2の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）において、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第2の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）は、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態である。なお、第2の実施の形態において、第2短縮状態となる低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表

示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、100%となるように構成されていてもよいし、100%よりも低い、少なくとも第1短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【1251】

第2の実施の形態では、通常状態において救済時短が成立すると、救済時短の制御として、普通図柄の確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。すなわち、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A，S5607Bの処理を実行する部分に相当する）。

10

【1252】

しかし、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第2特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第1特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第2特別図柄の変動表示が強制的に停止されることなく継続され、実行中の第2特別図柄の変動表示（例えば、変動時間10分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となることが考えられる。そして、このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興味が低下することになる。

20

【1253】

そこで、第2の実施の形態では、上述したように、第1特別図柄の変動表示では、表示結果が大当たりおよび時短はずれ以外のときには小当たりとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第1特別図柄の変動表示では、大当たり、小当たりおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。なお、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当たり図柄を導出表示した場合には、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能に構成されている（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS1126A，S1129A，S1126B，S1129Bの処理を実行する部分に相当する）。

30

【1254】

これらの構成の組み合わせにより、第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示（ロング変動）の実行中に、第1特別図柄の変動表示を実行することにより救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態（第1KT状態））に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。このとき、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果は、大当たりまたは時短はずれでなければ小当たりとなる。すると、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が導出表示されたことにもとづいて、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）は強制的にはずれ図柄で停止される。そのため、ロング変動の変動時間（例えば、10分間）が満了するのを待つことなく、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を

40

50

向上させることができる。

【1255】

(変形例2における第1特別図柄通常処理)

図12-2～図12-5は、変形例2における第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【1256】

変形例2において、ステップ061IWS50A～S56Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【1257】

図12-3に示すように、変形例2では、第1の実施の形態で示したステップ061IWS5601Aの処理を実行しないため、確変状態（高確率状態）においても救済時短回数カウンタの更新処理が実行される。すなわち、非確変状態（低確率状態）である場合に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成されている。よって、変形例2では、減算後の救済時短回数カウンタの値が「0」となったときに、確変フラグがセットされている場合がある。

【1258】

減算後の救済時短回数カウンタの値が「0」となったときに、確変フラグがセットされている場合（ステップ061IWS56061AのY）、すなわち確変状態において救済時短が成立した場合には、ステップ061IWS5701Aに移行する。

【1259】

また、変形例2では、確変大当り後に高ベース回数カウンタに「100」が設定され、変動表示が実行されるごとに、ステップ061IWS5717A～S5719Aの処理により高ベース回数カウンタが1減算される。ここで、減算後の高ベース回数カウンタの値が「0」になったときに、確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において100変動に達しても確変転落となっていない場合には、高ベースフラグをリセットする処理（ステップ061IWS5620A）を実行しない。この場合には、確変転落となるまで高確率状態および高ベース状態が維持される。

【1260】

一方、減算後の高ベース回数カウンタの値が「0」になったときに、確変フラグがセットされていない場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において100変動未満で確変転落となり確変フラグのみがリセットされた場合（後述するステップ061IWS5705A、S5711Aの処理が実行された場合）、または通常大当り後に低確率／高ベース状態に制御されていた場合には、高ベースフラグをリセットする（ステップ061IWS5620A）。ステップ061IWS56191Aの処理により、変形例2では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において、100変動未満で確変転落となった場合には、確変状態（高確率状態）は直ちに終了するが、時短状態（高ベース状態）は100変動に達するまで継続される。

【1261】

なお、変形例2において、ステップ061IWS5607A～S5611A、S5614A～S5616A、S5617A～S5619A、S5620A～S5621Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。変形例2では、ステップ061IWS5621Aが終了すると、ステップ061IWS5702Aに移行する。

【1262】

ステップ061IWS5701Aでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変状態において救済時短が成立したことを示す救済時短フラグをセットする（ステップ061IWS5701A）。

【1263】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ061IWS5702A）、セットされていない場合は、ステップ

10

20

30

40

50

0 6 1 I W S 5 7 Aに移行する。

【1 2 6 4】

確変フラグがセットされている場合は（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 2 AでY）、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、乱数バッファ領域に記憶した転落判定用乱数（大当たり判定用の乱数や、大当たり種別判定用の乱数とは異なるものであって、転落判定専用の乱数）を読み出し、当該転落判定用乱数にもとづく転落抽選処理を行う（0 6 1 I W S 5 7 0 3 A）。なお、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、始動入賞判定処理（ステップS 1 0 1）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転落判定用乱数を読み出し、確変転落抽選判定を行う。遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、転落判定値に一致すると、確変状態を終了すると決定する。なお、変形例2では、ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 3 Aの処理において、例えば、1 / 8 0 0の確率で確変状態を終了することに決定する。

10

【1 2 6 5】

確変転落としない（確変状態を終了しない）場合は（0 6 1 I W S 5 7 0 4 AでN）、ステップ0 6 1 I W S 5 7 Aに移行する。確変状態を終了すると決定した場合は（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 4 AでY）、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、大当たり遊技後1 0 0変動未満であるかを判定する（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 5 A）。例えば、大当たり遊技後の確変状態における変動回数をカウント可能なカウンタを設けておき、ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 5 Aにおいてそのカウンタを確認することにより、大当たり遊技後1 0 0変動未満であるかを判定することができる。

20

【1 2 6 6】

大当たり遊技後1 0 0変動未満である場合（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 5 AのY）には、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、確変フラグをリセットし（ステップ0 6 1 I W S 5 7 1 1 A）、煽りリーチAを実行することを示す煽りリーチAフラグをセットする（ステップ0 6 1 I W S 5 7 1 3 A）。その後、ステップ0 6 1 I W S 5 7 Aに移行する。

【1 2 6 7】

ステップ0 6 1 I W S 5 7 1 1 Aの処理により、変形例2では、確変大当たりによる大当たり遊技後の確変状態において1 0 0変動未満で確変転落となった場合には、確変フラグのみがリセットされる。また、ステップ0 6 1 I W S 5 7 1 3 Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを報知する煽りリーチAが実行される。

30

【1 2 6 8】

大当たり遊技後1 0 0変動未満ではない場合（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 5 AのN）には、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、救済時短フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 6 A）、セットされていなければ、確変フラグおよび高ベースフラグをリセットし、確変状態および時短状態を終了する（ステップ0 6 1 I W S 5 7 1 2 A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、煽りリーチAを実行することを示す煽りリーチAフラグをセットする（0 6 1 I W S 5 7 1 3 A）。

【1 2 6 9】

なお、本例では、確変大当たり遊技後1 0 0変動未満で確変転落となる場合と、1 0 0変動以降で確変転落となる場合とで、同じ煽りリーチAを実行するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変大当たり遊技後1 0 0変動未満で確変転落となる場合には、確変転落となることを報知した後に、時短状態が継続されることを報知するようにしてもよい。短期間で確変転落となったことにより遊技者が大きく落胆することを抑えることができる。

40

【1 2 7 0】

救済時短フラグがセットされている場合（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 6 AのY）、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、救済時短フラグをリセットし（ステップ0 6 1 I W S 5 7 0 7 A）、高ベース回数カウンタに「8 0 0」をセットする（ステップ0 6 1

50

IWS5708A)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグをリセットし(061IWS5709A)。その後、煽りリーチBを実行することを示す煽りリーチBフラグをセットする(061IWS5710A)、ステップ061IWS57Aに移行する。

【1271】

確変転落後に救済時短が成立した場合には、救済時短が成立した時点から救済時短による時短状態(高ベース状態)に制御され、確変転落前に救済時短が成立した場合には、確変転落となった時点から通常状態に制御されるという構成であれば、救済時短が成立タイミングによって受けられる恩恵が大きく違うことになり、救済が不十分となるおそれがある。そこで、変形例2では、ステップ061IWS5706A～S5708Aの処理により、確変状態において救済時短が成立していた場合には、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。そのため、救済時短による時短回数800回のカウントは、救済時短が成立したときではなく、確変転落となり時短状態に移行した後に開始されることになる。このような構成により、救済時短による救済を適切に受けることができる。

10

【1272】

また、ステップ061IWS5707Aの処理により、救済時短フラグは、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるとリセットされる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1273】

救済時短フラグの状態を示す情報は、例えば、RAM102に記憶されている。そして、RAMクリア処理が実行されると、救済時短フラグや確変フラグはリセットされる。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにRAMクリア処理が実行されると、遊技状態は救済時短フラグがセットされていない通常状態(低確率/低ベース状態)となる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

20

【1274】

なお、RAMクリア処理において、確変フラグはリセットされるが、救済時短フラグは維持されるようにするとともに、変動開始時に確変フラグがセットされていないが、救済時短フラグがセットされている場合には、救済時短(低確率/高ベース状態)に制御するようにしてもよい。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにRAMクリア処理が実行されると、遊技状態は通常状態(低確率/低ベース状態)となるが、変動表示が開始されると救済時短に制御されるようにしてもよい。

30

【1275】

また、ステップ061IWS5710Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを一旦報知し、その後に救済時短により時短状態(高ベース状態)に制御されることを報知する煽りリーチBが実行される。

【1276】

図12-5に示すように、変形例2では、大当たり判定モジュールの実行により大当たりと判定された場合には、救済時短フラグがセットされていればリセットされる(ステップ061IWS631A)。ステップ061IWS631Aの処理により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。また、過剰に救済が行われてしまうことを防止することができる。

40

【1277】

また、変形例2では、大当たり判定モジュールの実行により大当たりと判定された場合に、確変フラグがセットされている場合(ステップ061IWS632AのY)には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、煽りリーチCを実行することを示す煽りリーチCフラグをセットする(061IWS633A)。

【1278】

50

ステップ061 IWS 632 A～S 633 Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、大当たりとなることを報知する煽りリーチCが実行される。

【1279】

なお、変形例2において、ステップ061 IWS 57 A～S 63 A，S 64 A～S 89 Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【1280】

変形例2の第1変動パターン設定処理では、煽りリーチA～Cのいずれかがセットされているか否かを判定し、セットされていれば、対応する煽りリーチを実行するための変動パターンを決定する。その他の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【1281】

変形例2では、第2特別図柄通常処理および第2変動パターン設定処理において、第1特別図柄通常処理および第1変動パターン設定処理と同様の処理を実行する。そのため、変形例2では、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示のいずれの場合にも、確変転落抽選を実行することや、煽りリーチを実行することが可能である。

【1282】

なお、第1変動パターン設定処理および第2変動パターン設定処理では、煽りリーチA～Cのいずれかがセットされ、かつ大当たり遊技後の確変状態における変動回数が100変動を超えている場合に、煽りリーチを実行するようにしてもよい。この場合には、図12-6に示すように、大当たり遊技後の確変状態における変動回数が100変動となるまでは、確変転落となっているか否かに関わらず共通の演出（例えば、共通の背景画像が表示される）を実行するようにしてもよい。すなわち、100変動目までは確変転落となっているか遊技者が認識できないようにしてもよい。また、図12-6に示すように、100変動目において確変転落となっているか確変が継続されているかを報知する確変転落判定演出を実行するようにしてもよい。

【1283】

例えば、既に確変転落となっている場合には、確変転落となっていることを報知するパターンAの態様の確変転落判定演出が実行される。また、既に確変転落となっているが救済時短に制御されている場合には、確変転落となっていることを報知した後に、救済時短に制御されていることを報知するパターンBの態様の確変転落判定演出が実行される。また、100変動目で大当たりとなる場合には、大当たりとなることを報知するパターンCの態様の確変転落判定演出が実行される。また、確変状態が継続している場合には、確変状態が継続していることを報知するパターンDの態様の確変転落判定演出が実行される。

【1284】

図12-6に示すような構成により、確変状態の100変動目以降の期間において遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【1285】

なお、変形例2では、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となったことが報知された後に、救済時短となることを報知するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となってもそのことを一切報知しないようにしてもよい。すなわち、確変転落してもその旨の報知が行われず、演出が変化したりせず、遊技者が気付かないうちに確変転落している場合があるようにしてもよい。

【1286】

（変形例2における演出例）

次に、変形例2における煽りリーチの演出態様の具体例について説明する。図12-7は、変形例2における煽りリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図12-7において、煽りリーチAは（1）（2）（3-1）の順に、煽りリーチBは（1）（2）（3-2）（4）の順に、煽りリーチCは（1）（2）（3-3）の順に演

10

20

30

40

50

出画面が遷移する。

【1287】

確変状態において、図12-7(1)に示すように、左右の飾り図柄が揃ったリーチ状態となると、図12-7(2)に示すように、味方キャラクタ014IW002と、敵キャラクタ014IW003aとがバトルを行う煽りリーチが開始される。

【1288】

そして、煽りリーチAの場合には、図12-7(3-1)に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像014IW004aが表示される。その後、通常状態(低確率/低ベース状態)に移行する。

【1289】

煽りリーチBの場合には、図12-7(3-2)に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像014IW004aが一旦表示されるが、図12-7(4)に示すように、救済時短に制御される旨を報知する「チャンスモード突入」の文字表示と救済時短画像014IW004cとが表示される。なお、図12-7(4)に示す態様に限らず、例えば、図11-23で示した時短突入演出を実行するようにしてもよい。その後、時短状態(低確率/高ベース状態)に移行する。

【1290】

煽りリーチCの場合には、図12-7(3-3)に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに勝利し、大当たりとなることを報知する大当たり画像014IW004bが表示される。その後、大当たり遊技状態に移行する。

【1291】

変形例2では、確変状態において救済時短が成立したときに、その旨を報知する救済時短成立報知が実行される。例えば、図12-8(1)、(2)に示すように、変動開始時に救済時短が成立すると、チャンスモード(救済時短)に制御されることを示す「チ」アイコン014IW003dが画像表示装置5の一部に表示される。なお、図12-8に示すような救済時短成立報知は、例えば、主基板11側で救済時短が成立したと判定したときに、その旨と示す演出制御コマンドを演出制御基板12に送信し、演出制御基板12側で演出制御コマンドを受信すると、画像表示装置5の一部に「チ」アイコン014IW003dを表示する制御を行うことで実現できる。このような構成により、確変状態の終了後に時短状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。

【1292】

なお、図12-8に示すような救済時短成立報知については、確変状態に限らず、通常状態で救済時短が成立したときや、救済時短により時短状態に制御されているときにも行う(または抽選により行う)ようにしてもよい。

【1293】

(変形例2における遊技状態の制御例)

次に、変形例2における遊技状態の制御例について説明する。図12-9は、変形例2における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【1294】

図12-9(A)に示すように、確変転落となるまでに確変状態において救済時短が成立していない場合には、確変転落となったときに(T1タイミング)、確変フラグおよび高ベースフラグがリセットされ、遊技状態は高確率/高ベース状態から低確率/低ベース状態に移行する。

【1295】

一方、図12-9(B)に示すように、確変転落となるまでの確変状態において救済時短が成立している場合、例えば、図12-9(B)のt1タイミングで救済時短が成立している場合には、t1タイミングで救済時短フラグがセットされる。そして、確変転落となったときに(t2タイミング)、確変フラグおよび救済時短フラグがリセットされ、高

10

20

30

40

50

ベースフラグは維持される。すなわち、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／高ベース状態に移行する。

【1296】

変形例2で示した構成は、上記の第1の実施の形態および第2の実施の形態のいずれにも適用可能である。第1の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第2確変状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。また、第2の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第1KT状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【1297】

なお、上記の第1の実施の形態および第2の実施の形態は、いずれも第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、始動入賞順に特別図柄の変動表示が実行される構成や、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とのいずれか一方が優先して実行される構成にも、変形例2で示した構成を適用可能である。

【1298】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当り遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り遊技中に役物中の特定領域（V入賞領域）に遊技球が入賞（V入賞）したことにともづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【1299】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が800回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、RAMクリア処理実行時であるか大当り発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたりしてもよい。

【1300】

なお、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例において、救済時短の発生回数を特定可能な情報を保持するようにしてもよい。例えば、再度移行した2回目の救済時短でセットする高ベースフラグと、1回目の救済時短にセットする高ベースフラグと、を異ならせてもよい。

【1301】

なお、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例において、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済経由の時短状態とで、異なる演出が実行される（例えば、異なる背景表示が表示されたり、異なる変動パターン（変動時間）に決定されたりする）ようにしてもよい。

【1302】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、次の大当りが発生するまで（または確変転落となるまで）確変制御が行われる遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、確変制御が行われる特図ゲーム（すなわち第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示）の上限回数が設定される所謂ST機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【1303】

具体的に、所謂ST機として、大当り確率が約1／100であり、大当り遊技状態の終了後に100％の割合で確変状態に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数（例えば、8回）が設定される構成の遊技機に、上記に示した特徴部116IWおよ

10

20

30

40

50

び各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用する場合について説明する。なお、当該ST機の遊技機では、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の表示結果として、それぞれ複数種類の大当たり（例えば、10R確変大当たりや5R確変大当たりなど）が設けられ、大当たり発生時に所定割合（例えば、5%）で最も有利度合いが高い大当たり（例えば、10R確変大当たり）となるものとする。また、最も有利度合いが高い大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数として8回が設定されるものとする。そして、確変制御が行われる8回の特図ゲームで大当たりが発生しない場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、かつ高ベース制御が行われる特図ゲームの上限回数として249回が設定されるものとする。つまり、大当たり遊技状態の終了後には、次の大当たりが発生しなければ、確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。

10

【1304】

上記のST機の遊技機に、遊技機への電源投入後や大当たり発生後、非確変状態（低確率状態）において所定回数（例えば、250回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に、救済時短が成立したとして、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される構成を適用することができる。

【1305】

このような構成を適用した場合、最も有利度合いが高い大当たりとなると、大当たり遊技状態の終了後に、まず確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御される。このときには、大当たりの発生により救済時短回数カウンタの値はリセットされる（例えば「250」にセットされる）。そして、確変状態（高確率状態）であるため、救済時短回数カウンタの値は更新されない。

20

【1306】

大当たりが発生することなく確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）が終了すると、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。このときには、非確変状態（低確率状態）であるため、特図ゲーム（すなわち第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示）が実行される度に、救済時短回数カウンタの値が更新される（例えば、1減算される）。

30

【1307】

大当たりが発生することなく時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了すると、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御される。しかし、このとき救済時短回数カウンタの値は「1」となっている。そのため、次の特図ゲーム（第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示）が実行されると、救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。ここで、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）中に記憶された保留記憶があれば、その保留記憶にもとづく特図ゲーム（第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示）が実行されることで救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。このような構成により、低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

40

【1308】

なお、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短が発生する前に一旦低ベース状態（通常状態）に制御されるときには、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。この場合には、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了した時点で記憶されている保留記憶数が、救済時短が成立するまでの残り変動回数よりも大きいと判定し、大きいと判定した場合に、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。以下、時短回数249回の時短状態の終了後、救済時短が成立する前に制御される通常状態（すなわち、時短状態後に一旦制御され、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうち

50

に救済時短が成立する通常状態)を、他の通常状態と区別するために特殊通常状態ともいう。

【1309】

また、例えば、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)が終了し、救済時短による時短状態(低確率/高ベース状態)に制御される場合には、救済時短による時短状態(低確率/高ベース状態)の制御が開始される旨を示すモード移行演出を実行するようにしてもよい。この場合には、時短状態(低確率/高ベース状態)の終了後、救済時短の発生前の低ベース状態(通常状態)における変動表示(例えば、時短状態の終了直後の変動表示や、救済時短の成立直前の変動表示)の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよいし、救済時短が発生する変動表示の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよい。

10

【1310】

また、例えば、上記のST機の遊技機では、複数種類の大当りのうち、有利度合いが低い大当たり(例えば、5R確変大当たり)となった場合には、大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たりが発生しなければ、確変回数8回の確変状態(高確率/高ベース状態)に制御され、その後、時短回数32回の時短状態(低確率/高ベース状態)に制御されるものとする。すなわち、有利度合いが低い大当たりとなった場合には、確変状態(高確率/高ベース状態)後の時短状態(低確率/高ベース状態)が終了しても、短期間(例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間)のうちには救済時短が成立しないものとする。

20

【1311】

この場合、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)の時短回数が32回である場合(すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合)には、時短状態における最終変動終了後に通常状態(低確率/低ベース状態)に対応する左打ち報知(例えば、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示)を実行する一方で、時短回数が249回である場合(すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合)には、時短状態における最終変動終了後に同様の左打ち報知を実行しないようにしてもよい。すなわち、特殊通常状態への移行に際して左打ち報知(例えば、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示)を実行しないようにしてもよい。このような構成により、時短状態の終了後、短期間のうちに救済時短が成立する場合に、一旦低ベース状態(通常状態)に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

30

【1312】

加えて、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)の時短回数が32回である場合(すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合)と、時短回数が249回である場合(すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合)とで、例えば、主基板11側から送信する背景指定コマンドや大当たり開始指定コマンド、大当たり終了指定コマンドなどの演出制御コマンドの種類を異ならせることにより、演出制御基板12側でそれらの時短状態を区別して、各時短状態に合致した演出制御(例えば、対応する背景画像やキャラクタ画像、ストーリー画像等の表示、BGMの出力など)を行うようにしてもよい。演出制御基板12側において時短状態を区別する方法はこのようなものに限らず、例えば、受信した表示結果指定コマンドにより大当たり種別や大当たり遊技後の時短回数を特定するようにしてもよい。

40

【1313】

なお、時短回数が249回である場合(すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合)には、時短状態における最終変動終了後に、演出制御基板12側において左打ち報知(例えば、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示)を実行しないようにする構成であっても、主基板11側では、一旦通常状態に移行したこと(すなわち右打ちを行う状態から左打ちを行う状態に切り替えられたこと)に対応する処理(例えば、右打ち表示器26の消灯、試験信号として出力する右打ち試験信号の出力停止や発射

50

位置指定信号の変更など)を実行する。一旦通常状態(すなわち特殊通常状態)に移行する間には、主基板11側において、高ベース状態に対応する信号(例えば、大当たり2信号)について、外部出力を一旦停止するようにしてもよいし、外部出力を継続するようにしてもよい。また、高ベース状態に対応する信号(例えば、大当たり2信号)の外部出力を継続する一方で、試験信号として出力する発射位置指定信号の出力は変更する(または右打ち試験信号の出力を停止する)ようにしてもよい。

【1314】

また、例えば、時短状態(または時短回数が249回の時短状態)と、通常状態(または特殊通常状態以外の通常状態)とで、実行する演出を異ならせるようにしてもよい。例えば、救済時短が成立することや成立するまでの回数等を示唆する演出(例えばカウントダウン演出など)について、通常状態(または特殊通常状態以外の通常状態)においては実行可能とする一方で、残り時短回数が示されたりする時短状態(または時短回数が249回の時短状態)においては実行しないようにしてもよい。このような構成により、演出が煩雑になることを防ぐことができる。

【1315】

なお、上記のような効果が得られる構成は、上記の説明に用いた確変状態後に制御される時短状態の時短回数や、救済時短が成立する変動回数(非確変状態)の構成に限られない。例えば、救済時短が成立する変動回数(非確変状態)が、時短状態の時短回数よりも大きく、かつ時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口(例えば、第2始動入賞口)への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数(例えば4)との和よりも小さい(または同じ)ように構成されていればよい。このような構成であれば、大当たり遊技状態の終了後、確変状態(高確率/高ベース状態)および時短状態(低確率/高ベース状態)を経て低ベース状態(通常状態)に移行しても、低ベース状態(通常状態)において新たな始動入賞を発生させなくても救済時短が成立し得るため、救済時短が成立する前に低ベース状態(通常状態)に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

【1316】

また、例えば、救済時短が成立する変動回数(非確変状態)が、時短状態の時短回数よりも小さい(または同じ)構成であれば、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)が終了する前に、救済時短が成立するようにできる(すなわち救済時短の成立により時短回数を更新することができる)。

【1317】

なお、上記のST機の遊技機では、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときと、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときとで、大当たり遊技状態の終了後、確変状態(高確率/高ベース状態)を経て制御される時短状態(低確率/高ベース状態)の時短回数が異なる(または複数種類の時短回数のうちの有利な時短回数となる割合が異なる)ように構成してもよい。この場合、例えば、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態の終了後、確変状態(高確率/高ベース状態)を経て制御される時短状態(低確率/高ベース状態)の時短回数が32回であり(または時短回数32回、249回のうちの32回となる割合が高い)、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態の終了後、確変状態(高確率/高ベース状態)を経て制御される時短状態(低確率/高ベース状態)の時短回数が249回である(または時短回数32回、249回のうちの249回となる割合が高い)ようにしてもよい。

【1318】

加えて、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときと、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときとで、大当たり遊技状態におけるラウンド数が異なる(または複数種類のラウンド数のうちの有利なラウンド数となる割合が異なる)ように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態におけるラウンド数が5ラウンドであり(または5ラウンド、10ラウンドのうち

10

20

30

40

50

の5ラウンドとなる割合が高い)、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態におけるラウンド数が10ラウンドである(または5ラウンド、10ラウンドのうちの10ラウンドとなる割合が高い)ようにしてもよい。このような構成により、主として第1特別図柄の変動表示が実行される遊技状態と、第2特別図柄の変動表示が実行される遊技状態とで、有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【1319】

また、上記のST機の遊技機においても、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)と、救済時短による時短状態(低確率/高ベース状態)とで、異なる変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。例えば、救済時短による時短状態(低確率/高ベース状態)では、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い(また、例えば、はずれ時にリーチ(もしくは特に期待度が高いリーチ)が実行される変動パターンに決定される割合が低い)変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合(すなわち長期間大当たりが発生していない場合)には、次の大当たりに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短となった場合(すなわち長期間大当たりが発生していない場合)には、リーチ(または特に期待度が高いリーチ)ではずれとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【1320】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例の遊技機において、例えば、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後に、次回大当たりが発生するまで確変状態(高確率/高ベース状態)が継続される確変大当たりと、時短回数100回の時短状態(低確率/高ベース状態)に制御される非確変大当たりAと、時短回数249回の時短状態(低確率/高ベース状態)に制御される非確変大当たりBと、が設けられ、遊技機への電源投入後や大当たり発生後、非確変状態において250回の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に、救済時短が成立するように構成されていてもよい。すなわち、救済時短が成立する直前まで時短状態に制御される(具体的には、時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口(例えば、第2始動入賞口)への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数(例えば4)との和が、救済時短が成立する変動回数(非確変状態)よりも大きい(または同じ))大当たり種別が設けられるようにしてもよい。このような構成により、大当たり遊技後の時短状態から救済時短による時短状態に移行されるような(実際には救済時短の成立前に一旦通常状態(すなわち特殊通常状態)に制御される)遊技状態の遷移が行われることになり、興趣を向上させることができる。

【1321】

以上に説明したように、本特徴部116IWおよび各変形例には、以下に示す(手段116-1-1)~(手段116-6)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1322】

(手段116-1-1)第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづい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であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5603A、S5603Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5607A、S5607B、S2032A、S2032B、S2260、S2274、S2284を実行する部分)と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS560

3 A, S 5 6 0 3 B を実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 6 A ~ S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 6 B ~ S 5 6 0 7 B を実行する部分)、特別条件が成立する可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出(例えば、図11-23に示す時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップ108 IWS 8 0 6 B を実行する部分)をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

10

【1323】

(手段116-1-2)第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづい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であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 3 A, S 5 6 0 3 B を実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B, S 2 2 6 0, S 2 2 7 4, S 2 2 8 4 を実行する部分)と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 3 A, S 5 6 0 3 B を実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 6 A ~ S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 6 B ~ S 5 6 0 7 B を実行する部分)、特別条件が成立する可変表示の直前の可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出(例えば、図11-24に示す時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

20

30

【1324】

(手段116-2)手段116-1-1において、特殊可変表示パターン(例えば、第1変動パターン#M(救済時短突入はずれ)や、第2変動パターン#L(救済時短突入はずれ))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 1 7 1 7 A, S 1 7 1 7 B を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 1 7 0 9 3 A, S 1 7 0 9 3 B を実行する部分)、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、報知演出実行手段は、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、報知演出を実行可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 1 7 0 9 3 A, S 1 7 0 9 3 B を実行する部分や、演出制御用CPU120がステップ108 IWS 8 0 5, S 8 0 6 B を実行する部分)。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを報知演出により遊技者に明確に報知することができる。

40

【1325】

50

(手段 116-3) 手段 116-1-2 において、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS 1717A, S 1717B を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定する（例えば、図 11-24 に示す変形例の構成）。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【1326】

(手段 116-4) 手段 116-1-1 ~ 手段 116-3 のいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態と非特別状態（例えば、低ベース状態）とのうちのいずれにおいて有利状態に制御されたかに応じて、該有利状態の終了後に有利度が異なる特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS 2284, S 2286 ~ S 2287 の処理を実行する部分。通常状態中（低ベース状態）に 6R 大当り A が発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数 100 回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に 6R 大当り A が発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数 200 回の時短状態に制御される。図 11-1 参照）、特別条件が成立する可変表示の可変表示結果が特定表示結果である場合、特別状態において有利状態に制御されたとして、該有利状態の終了後に制御される特別状態の有利度が決定される（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS 59A, S 59B の大当り判定モジュールの実行を、ステップ 061 IWS 5602A ~ S 5608A, S 5602B ~ S 5608B の救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分）。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1327】

(手段 116-5) 手段 116-1-1 ~ 手段 116-4 のいずれかにおいて、第 1 経路（例えば、左打ちによる経路）と第 2 経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、第 1 経路と第 2 経路とのうちのいずれかに向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能な発射促進報知手段（例えば、画像表示装置 5 において右打ち指示表示 100 IW 108 や左打ち指示表示を表示する部分）と、を備え、発射促進報知手段は、報知演出が実行されるときに、第 2 経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能である（例えば、時短突入演出が実行されるときに右打ち指示表示 100 IW 108 が表示される。図 11-23 (B), (C) 参照）。そのような構成によれば、適切に発射促進報知を実行することができる。

【1328】

(手段 116-6) 手段 116-1-1 ~ 手段 116-5 のいずれかにおいて、特別条件が成立する可変表示の開始に対応して該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号（例えば、大当り 4 信号）を出力可能であるとともに、可変表示の終了に対応して可変表示が実行されたことを特定可能な信号（例えば、変動停止信号）を出力可能な信号出力手段（例えば、図 11-19 参照）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。

【1329】

また、本特徴部 116 IW および各変形例には、以下に示す（手段 117-1） ~ （手段 117-5）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1330】

(手段 117-1) 第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示および第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづい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であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IW

S 5 6 0 3 A, S 5 6 0 3 Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態において、普通図柄の開放時間を長くする制御が行われる状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B, S 2 2 6 0, S 2 2 7 4, S 2 2 8 4を実行する部分)と、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS 2 5 A, S 2 5 Bを実行する部分)と、第1識別情報の可変表示が第2識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第1短縮状態(例えば、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第1の実施の形態における低確率/低ベース状態(通常状態)、低確率/高ベース状態、および高確率/高ベース状態(第2確変状態)。図11-2~図11-4, 図11-19参照)と、第2識別情報の可変表示が第1識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第2短縮状態(例えば、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第1の実施の形態における高確率/低ベース状態(第1確変状態)。図11-2~図11-4, 図11-19参照)とに制御可能な短縮状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B, S 2 2 6 0, S 2 2 7 4, S 2 2 8 4, S 2 5 1 4, S 2 2 0 6を実行する部分)と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 3 A, S 5 6 0 3 Bを実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 6 A~S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 6 B~S 5 6 0 7 Bを実行する部分)、可変表示実行手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示せず(例えば、図11-21(A)参照)、第2識別情報の可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特定表示結果を導出表示したことにもとづいて、該第2識別情報の可変表示において特定表示結果とは異なる所定表示結果(例えば、はずれ図柄)を導出表示可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 1 1 2 5 B, S 1 1 2 9 Bを実行する部分)、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第1短縮状態に制御可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 Bを実行する部分。救済時短が成立すると、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される低確率/高ベース状態に移行する。図11-20参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立した後に第1短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【1331】

(手段117-2) 手段117-1において、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ図柄)を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにともづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 Bを実行する部分)、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5 6 0 7 A, S 5 6

10

20

30

40

50

07B, S2030A~S2031A, S2030B~S2031Bを実行する部分。図11-21(A)参照)、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い(例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数800回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数100回である。図11-1参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1332】

(手段117-3) 手段117-1または手段117-2において、特別状態制御手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5607A, S5607Bを実行する部分)、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS2030A~S2031A, S2030B~S2031Bを実行する部分)。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1333】

(手段117-4) 手段117-1~手段117-3のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)を導出表示可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS1126A, S1129A, S1126B, S1129Bを実行する部分)。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【1334】

(手段117-5) 手段117-1~手段117-4のいずれかにおいて、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5603A, S5603Bを実行する部分)。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【1335】

また、本特徴部116IWおよび各変形例には、以下に示す(手段118-1)~(手段118-5)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1336】

(手段118-1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづい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であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、第1の実施の形態においてステップ061IWS5603A, S5603Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可

変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B, S 2 2 6 0, S 2 2 7 4, S 2 2 8 4 を実行する部分）と、第 1 識別情報の可変表示が第 2 識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第 1 短縮状態（例えば、第 1 特別図柄の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第 2 の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）。図 1 2 - 1 参照）と、第 2 識別情報の可変表示が第 1 識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第 2 短縮状態（例えば、第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第 2 の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第 1 K T 状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態）、および高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）。図 1 2 - 1 参照）とに制御可能な短縮状態制御手段（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B, S 2 2 6 0, S 2 2 7 4, S 2 2 8 4, S 2 5 1 4, S 2 2 0 6 を実行する部分に相当する）と、を備え、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第 1 の実施の形態においてがステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 3 A, S 5 6 0 3 B を実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、8 0 0 回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 6 A ~ S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 6 B ~ S 5 6 0 7 B を実行する部分）、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果を導出表示可能であり（例えば、第 1 の実施の形態におけるステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 6 A, S 1 1 2 9 A, S 1 1 2 6 B, S 1 1 2 9 B を実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第 2 短縮状態に制御可能である（例えば、第 2 の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第 1 K T 状態）に制御される）。そのような構成によれば、一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果が導出表示されるとともに、特別条件が成立した後に第 2 短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【1 3 3 7】

（手段 1 1 8 - 2）手段 1 1 8 - 1 において、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第 1 の実施の形態におけるステップ 0 6 1 I W S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B を実行する部分に相当する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第 1 の実施の形態におけるステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 0 A ~ S 2 0 3 1 A, S 2 0 3 0 B ~ S 2 0 3 1 B を実行する部分に相当する）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数 8 0 0 回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数

10

20

30

40

50

100回である。図12-1参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1338】

(手段118-3) 手段118-1または手段118-2において、特別状態制御手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5607A, S5607Bを実行する部分に相当する)、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない(例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 2030A~S2031A, S2030B~S2031Bを実行する部分に相当する)。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1339】

(手段118-4) 手段118-1~手段118-3のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)を導出表示可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である(例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 1126A, S1129A, S1126B, S1129Bを実行する部分に相当する)。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【1340】

(手段118-5) 手段118-1~手段118-4のいずれかにおいて、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である(例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5603A, S5603Bを実行する部分に相当する)。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【1341】

また、本特徴部116 IWおよび各変形例には、以下に示す(手段119-1)~(手段119-6)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1342】

(手段119-1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづい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であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5603A, S5603Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分)と、通常状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態)に制御可能な特定状態制御手段(例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 220

10

20

30

40

50

6 を実行する部分）と、特定状態において該特定状態を終了することを抽選により決定する終了決定手段（例えば、変形例 2 においてステップ 061 IWS5703A を実行する部分）と、終了決定手段による決定にもとづいて、通常状態に制御可能な通常状態制御手段（例えば、変形例 2 においてステップ 061 IWS5704A, S5712A を実行する部分）と、特定状態の制御に関連して、特定状態が終了するか特定表示結果が導出表示されるかを報知可能な報知演出（例えば、図 12-7 に示す煽りリーチ A~C）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、変形例 2 においてステップ 061 IWS5710A, S5713A, S633A の処理や、煽りリーチフラグ A~C の状態により変動パターンを決定する処理などを実行する部分）と、を備え、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 061 IWS5603A, S5603B を実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800 回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS5606A~S5607A, S5606B~S5607B を実行する部分）、特定状態において特別条件が成立した場合に、該特別条件の成立後に終了決定手段により特定状態が終了することが決定された後に特別状態に制御可能であり（例えば、変形例 2 においてステップ 061 IWS56061A, S5701A, S5704A, S5701A~S5709A を実行する部分。図 12-9 参照）、報知演出実行手段は、特定状態において特別条件が成立した場合に、特別状態に制御されることを報知演出（例えば、図 12-7（3-2）,（4）に示す煽りリーチ B）により報知可能である。そのような構成によれば、特定状態が終了する場合であっても、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることが報知演出により報知されるため、遊技者に安心感を与えることができるとともに、興趣を向上させることができる。

【1343】

（手段 119-2）手段 119-1 において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、特別情報は、有利状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例 2 においてステップ 061 IWS631A を実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1344】

（手段 119-3）手段 119-1 または手段 119-2 において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、特別情報は、特定状態が終了した後に特別状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例 2 においてステップ 061 IWS5707A を実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1345】

（手段 119-4）手段 119-1 から手段 119-3 において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、特定状態制御手段は、初期化処理が実行されることにより特定状態の制御を終了可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S8 を実行する部分）、特別情報は、初期化処理が実行されることにより消去される。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1346】

（手段 119-5）手段 119-1 から手段 119-4 において、特定状態において特別条件が成立した旨を報知する特別条件成立報知演出（例えば、図 12-8（2）に示すよ

10

20

30

40

50

うにチャンスモード（救済時短）に制御されることを示す「チ」アイコン 0 1 4 I W 0 0 3 d が画像表示装置 5 の一部に表示される）を実行可能な特別条件成立報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、特定状態の終了後に特別状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。

【1 3 4 7】

（手段 1 1 9 - 6）手段 1 1 9 - 1 から手段 1 1 9 - 5 において、特別状態制御手段は、特定状態において所定回数（例えば、1 0 0 回）の可変表示が実行されるまでに該特定状態が終了した場合に、該所定回数の可変表示が実行されるまで特別状態に制御可能であり（例えば、変形例 2 においてステップ 0 6 1 I W S 5 7 0 5 A, S 5 7 1 1 A, S 5 7 1 7 A ~ S 5 7 2 0 A を実行する部分）、報知演出実行手段は、所定回数を超えて可変表示が実行されるときに、特定状態が終了するか特定表示結果が表示されるかを報知する報知演出を実行可能である（例えば、変形例 2 においてステップ 0 6 1 I W S 5 7 1 0 A, S 5 7 1 3 A, S 6 3 3 A の処理や、煽りリーチフラグ A ~ C の状態により変動パターンを決定する処理などを確変状態に制御されてから 1 0 0 変動目以降に実行する部分。図 1 2 - 6 参照）。そのような構成によれば、遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【1 3 4 8】

また、本特徴部 1 1 6 I W および各変形例において、以下に示す（手段 1 A）～（手段 8 A）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1 3 4 9】

（手段 1 A）第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特別報知演出実行手段と、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、救済時短までの残り回数が 1 0 回以下である期間と、1 1 回以上である期間とで、予告演出の実行割合は変化しない）。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1 3 5 0】

（手段 2 A）手段 1 A において、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である（例えば、変動開始時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1 3 5 1】

（手段 3 A）手段 1 A において、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である（例えば、変動終了時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1 3 5 2】

(手段 4 A) 手段 1 A において、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【1353】

(手段 5 A) 手段 1 A から手段 4 A のいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（例えば、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

10

【1354】

(手段 6 A) 手段 1 A から手段 5 A のいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、変動パターン設定処理を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である（例えば、救済時短が成立する変動表示において、救済時短成立時専用の変動パターンは用いられない。そして、はずれ図柄が導出表示された後に、救済時短が成立したことが報知される）。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

20

【1355】

(手段 7 A) 手段 1 A から手段 6 A のいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 保留記憶数バッファおよび第 2 保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 8 を実行する部分）と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 6 を実行する部分）と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

30

【1356】

(手段 8 A) 手段 1 A から手段 6 A のいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報（例えば、高ベースフラグの状態）を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報（例えば、時短回数カウンタの値）を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 8 を実行する部分）と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数

40

50

値情報を初期化しない（例えば、高ベースフラグの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない（すなわち電断前の値を設定する））。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【1357】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1B）～（手段5B）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1358】

（手段1B）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（例えば、大当たりの場合とはずれの場合とのいずれの場合にもリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定可能である）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（例えば、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンは、大当たりの場合に決定される割合が高い）、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短となる直前においては、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定する割合が低い）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【1359】

（手段2B）手段1Bにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【1360】

（手段3B）手段1Bまたは手段2Bにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出（例えば、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を実行可能な説明演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【1361】

（手段4B）手段1Bから手段3Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能

であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【1362】

（手段5B）手段1Bから手段4Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【1363】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1C）～（手段8C）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1364】

（手段1C）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、特殊可変表示パターン（例えば、第1変動パターン#M（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【1365】

（手段2C）手段1Cにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出（例えば、時短突入見せかけ演出）を実行可能な特殊報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1366】

(手段3C) 手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出(例えば、全回転演出)を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1367】

(手段4C) 手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段(例えば、救済時短回数カウンタの値が0の場合にも、値が0ではない場合と同様に、大当たり変動パターンに決定されることによって実現される)を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

10

【1368】

(手段5C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間(例えば、20秒)は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間(例えば、0.5秒)よりも長く、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出(例えば、救済時短による時短状態の制御が開始される旨の報知するモード移行演出)を実行可能な報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

20

【1369】

(手段6C) 手段1Cから手段5Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号(例えば、変動停止信号)を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号(例えば、大当たり4信号)を出力する信号出力手段を備える。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

30

【1370】

(手段7C) 手段6Cにおいて、信号出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理(例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理)の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【1371】

(手段8C) 手段1Cから手段6Cのいずれかにおいて、特定経路(例えば、左打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第1通過領域(例えば、第1始動入賞口)と、特別経路(例えば、右打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第2通過領域(例えば、第2始動入賞口)と、識別情報の可変表示として、第1始動条件が成立することにもとづく第1識別情報の可変表示と、第2始動条件が成立することにもとづく第2識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力(例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知)を実行可能な特別出力手段と、を備え、第1始動条件は、第1通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第2始動条件は、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理(例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理)の開始時に、特

40

50

別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

【1372】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1D）～（手段5D）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1373】

（手段1D）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、第1変動パターン#A）に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができる、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【1374】

（手段2D）手段1Dにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112Aを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【1375】

（手段3D）手段1Dまたは手段2Dにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【1376】

（手段４Ｄ）手段１Ｄから手段３Ｄのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【１３７７】

（手段５Ｄ）手段１Ｄから手段４Ｄのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

10

【１３７８】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｅ）～（手段４Ｅ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【１３７９】

（手段１Ｅ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の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有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当たり経由の時短状態よりも変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

20

30

【１３８０】

（手段１Ｅ－２）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｃ）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の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有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決

40

50

定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由の時短状態よりも、表示結果がはずれの場合にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定される割合が低い）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【1381】

（手段2E）手段1Eにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段を備える（例えば、大当り経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、背景画像を異ならせる）。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

10

【1382】

（手段3E）手段1Eまたは手段2Eにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112Aを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる（例えば、救済時短経由の時短状態と、大当り経由の時短状態とで、先読み予告演出を実行する割合と複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合とが異なる）。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

20

【1383】

（手段4E）手段1Eから手段3Eのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

30

40

【1384】

なお、上記の特徴部120IWで示した構成に、上記の特徴部090IWや特徴部113IW、特徴部116IWで示した構成を適宜組み合わせる構成することが可能である。例えば、上記の特徴部120IWで示した構成に上記の特徴部090IWで示した構成を適用する場合、時短状態中にV入賞あり小当りとなった場合には小当り回数カウンタの値

50

を1減算して時短状態を終了する一方で、時短状態中にV入賞なし小当たりとなった場合には小当たり回数カウンタの値を減算しないように構成してもよい。

【1385】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、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。

【1386】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【1387】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【1388】

本発明の遊技機としては、他にも、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図8-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、

状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、

更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、

更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS13、S135、S149、S161を実行する部分）、

さらに、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出と

10

20

30

40

50

が実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【1389】

つまり、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報が更新されるため、例えば第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示のいずれか一方が実行されたときのみ数値情報を更新するようにした場合よりも数値情報が特別回数に到達しやすくなって遊技者が救済されやすくなるので、遊技意欲を高めることができるとともに、遊技者は、擬似可動体表示演出が実行されるときに可動体演出が実行されることを期待して演出に注目することになるので、演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興趣が低下しにくく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

【1390】

さらに、興趣を向上させることが可能となる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【1391】

(他の形態例)

【1392】

(特徴部241SG形態)

形態1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分)と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体(例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体32)と、

を備え、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第1位置から前記第2位置に移動する方向と、は共通の方向であり(例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向

10

20

30

40

50

)、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第1位置から前記第2位置への移動よりも速い（例えば、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。図23-37参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【1393】

形態2の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を表示可能な部分）を備え、

前記擬似可動体表示は、第1位置（例えば、第1原点位置）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、第1演出位置）に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体（例えば、第1非搭載可動体M100）を模した表示であり、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1位置に対応する第1表示位置から前記第2位置に対応する第2表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分）、

前記擬似可動体表示は、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図23-38参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第2位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1394】

形態3の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体32）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用 CPU 120 が、搭載可動体 32 を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチ β またはスーパーリーチ γ の変動パターンに基づく図柄の変表示期間において、搭載可動体 32 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z200 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。図 23-11 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【1395】

形態 4 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

20

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示が表示されることにより前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出（例えば、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出 A）と、

遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出 B）と、

30

前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像 Z310）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出 B が実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、

を実行可能であり、

前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば、パターン PS-1 ~ PS-4）のいずれかにより前記擬似可動体表示が表示され、

前記表示手段は、

前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示してから非表示とし（図 23-25（C）~（F）参照）、

40

前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置に表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし（図 23-26（A）~（J）、図 23-27（A）参照）、

前記報知演出を実行する前であって前記第 2 表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第 2 表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像（例えば、キャラクタ画像 Z310）を表示可能である（図 23-26（F）~（J）、図 23-27（A）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出では、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否か

50

に注目させることができる一方で、所定演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示することよりも報知関連画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻すことなく非表示とするため、報知演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【1396】

形態5の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

10

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、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、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出B）と、

20

を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させることなく非表示するとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像（例えば、リーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様）を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり（図23-27（B）（D）～（F）参照）、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させてから非表示とする（図23-30（A）～（F）参照）、ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特別演出が実行される前は、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻すことなく非表示とするため、特別演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、特別演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

【1397】

40

形態6の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記表示手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から中間表示位置（例えば、第1中間表示位置）を経て前記第2表示位置に移動表示し、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い

50

(図 2 3 - 4 0 (A) ~ (C) 参照)、

前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像(例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像 Z 7 1 A が飛び散る様子のエフェクト画像 Z 7 1)を表示可能である(図 2 3 - 3 1 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【1 3 9 8】

形態 7 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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 擬似可動体表示と該第 1 擬似可動体表示とは異なる第 2 擬似可動体表示を含む擬似可動体表示を表示可能な表示手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分)を備え、

前記第 1 擬似可動体表示は、第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能であり(図 2 3 - 1 6 (B) 参照)、

前記第 2 擬似可動体表示は、第 1 所定表示位置から該第 1 所定表示位置とは異なる第 2 所定表示位置に移動表示可能であり(図 2 3 - 1 6 (C) 参照)、

前記表示手段は、

前記第 1 擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から中間表示位置(例えば、第 1 中間表示位置)を経て前記第 2 表示位置へ移動表示し(図 2 3 - 4 0 (A) ~ (C) 参照)、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置の順に行い(図 2 3 - 4 0 (A) ~ (C) 参照)、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示と、前記第 2 擬似可動体表示の前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり(例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示の方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図 2 3 - 4 0 参照)、

前記第 1 擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示されるときと、前記第 2 擬似可動体表示が前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置に移動表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 1 や第 2 特定演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 2 が実行されるときとで、大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)が異なる。図 2 3 - 1 0、図 2 3 - 2 0 (B) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、有利状態に制御される割合が異なる第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【1 3 9 9】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ~ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 位置(例えば、第 1 原点位置)から該第 1 位置とは異なる第 2 位置(例えば、第 1

10

20

30

40

50

演出位置)に移動可能な可動体(例えば、第1非搭載可動体M100)を備え、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ(図23-36参照)、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ(図23-36参照)、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい(例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図23-38参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第2位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1400】

形態9の遊技機は、形態1～8のいずれかに記載の遊技機であって、

第1位置(例えば、原点位置)から該第1位置とは異なる第2位置(例えば、演出位置)に移動可能な可動体(例えば、搭載可動体32)を備え、

前記第1表示位置から前記第2表示位置までの距離(例えば、移動表示距離L2)の方が、前記第1位置から前記第2位置までの距離(例えば、移動距離L1)よりも長い(図23-16参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1401】

形態10の遊技機は、形態1～9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、演出表示部(例えば、演出表示部Z100A、Z200A)と機構表示部(例えば、機構表示部Z100B、Z200B)とを含み、

前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第2表示位置に到達する(図23-36(B1)(B2)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1402】

形態11の遊技機は、形態1～10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示の方が、前記第2表示位置から前記第1表示位置への移動表示よりも速い(例えば、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。図23-37参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1403】

形態12の遊技機は、形態1～11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の前記第1位置と前記第2位置との間での移動期間として、速さが増加する第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み(図23-39(A)参照)、

前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第1期間と前記第2期間とを含まない(図23-39(B)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【1404】

形態13の遊技機は、形態1～12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図23-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示位置に移動表示した擬似可動体表示に遊技者を注目させることができる。

【1405】

形態14の遊技機は、形態1～13のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない（図23-31参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移動表示中の（不完全な）擬似可動体表示を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【1406】

形態15の遊技機は、形態13または形態14に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図23-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1407】

形態16の遊技機は、形態1～17のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を第1特殊表示位置から該第1特殊表示位置とは異なる第2特殊表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能な部分）、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第1特殊表示位置から前記第2特殊表示位置に移動表示する方向と、は異なる方向である（例えば、演出制御用CPU120が予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図23-33参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1408】

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

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である（図 23 - 43 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1409】

（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。

【1410】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 13 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。

【1411】

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

【1412】

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

【1413】

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。

【1414】

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 特図ゲームと同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

【1415】

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

10

20

30

40

50

示ともいう。

【1416】

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。

【1417】

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。

【1418】

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。

【1419】

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。

【1420】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図15参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1421】

遊技盤2の所定位置（図13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。

【1422】

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15参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【1423】

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。

【1424】

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。

【1425】

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。

【1426】

遊技盤 2 の所定位置（図 13 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。

【1427】

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。

【1428】

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。

【1429】

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。

【1430】

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。

【1431】

遊技盤 2 の所定位置（図 13 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搭載可動体 32 が設けられている。また、搭載可動体 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。

【1432】

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。

【1433】

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。

【1434】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 15 参照）により検出される。

【1435】

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

10

20

30

40

50

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 1 5 参照）により検出される。

【1 4 3 6】

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。

【1 4 3 7】

図 1 4 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り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉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 の外部に取り付けられてもよい。

【1 4 3 8】

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。

【1 4 3 9】

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。

【1 4 4 0】

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。

【1 4 4 1】

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 が取り付けられている。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。

【1 4 4 2】

（遊技の進行の概略）

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

【1443】

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）。

【1444】

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。

【1445】

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。

【1446】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態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。

【1447】

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。

【1448】

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。

【1449】

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。

【1450】

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。

【1451】

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

【1452】

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

10

20

30

40

50

【1453】

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。

【1454】

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。

10

【1455】

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。

【1456】

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。

20

【1457】

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

30

【1458】

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

【1459】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、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、搭載可動体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。

40

【1460】

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。

【1461】

50

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。

【1462】

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。

10

【1463】

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

【1464】

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。

20

【1465】

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。

30

【1466】

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。

40

【1467】

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。

【1468】

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。

50

【1469】

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）。

【1470】

（基板構成）

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

10

【1471】

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。

【1472】

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。

20

【1473】

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。

【1474】

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

30

【1475】

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。

40

【1476】

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。

【1477】

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、始動ロス

50

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

【１４７８】

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。

10

【１４７９】

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。

【１４８０】

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。

20

【１４８１】

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

30

【１４８２】

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、搭載可動体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。

【１４８３】

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。

【１４８４】

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。

40

【１４８５】

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。

【１４８６】

50

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。

【1487】

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、搭載可動体32を動作させる信号を当該搭載可動体32または当該搭載可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【1488】

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。

【1489】

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。

20

【1490】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、搭載可動体32の制御（搭載可動体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。

【1491】

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

【1492】

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。

【1493】

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。

【1494】

（動作）

40

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1495】

（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16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。

【1496】

図16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、

50

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。

【1497】

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。

10

【1498】

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。

20

【1499】

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。

【1500】

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。

30

【1501】

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。

40

【1502】

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。

【1503】

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

50

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。

【1504】

ステップ S7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 29 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 52 の操作を検出するごとに表示モニタ 29 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 51 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 29 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

10

【1505】

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。

【1506】

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。

20

【1507】

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。

30

【1508】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、所定時間（例えば 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 CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【1509】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図 17 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 17 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 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

50

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）。

【1510】

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。

10

【1511】

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。

【1512】

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。

20

【1513】

図 1 8 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 7 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

30

【1514】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 6 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

【1515】

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

【1516】

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

50

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」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、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。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【1517】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【1518】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【1519】

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。

【1520】

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。

30

【1521】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【1522】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、

50

例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 1 5 2 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 1 5 2 4 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

20

【 1 5 2 5 】

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

【 1 5 2 6 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

40

【 1 5 2 7 】

図 1 9 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 9 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 9 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定

50

テーブルを用いるようにしてもよい。

【1528】

図19(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、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19(A)に示す通りである。

10

【1529】

図19(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、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19(B)に示す通りである。

20

【1530】

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20に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1531】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【1532】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

40

【1533】

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。

【1534】

50

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

【1535】

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。

【1536】

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

【1537】

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

【1538】

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。

【1539】

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。

【1540】

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。

40

【1541】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の

50

範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【１５４２】

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。

【１５４３】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、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、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【１５４４】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

【１５４５】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【１５４６】

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。

【１５４７】

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

10

20

30

40

50

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。

【1548】

（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21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21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、搭載可動体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搭載可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【1549】

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。

【1550】

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。

【1551】

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。

【1552】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、搭載可動体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 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。

【1553】

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。

【1554】

図 2 2 は、演出制御プロセス処理として、図 2 1 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 2 2 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 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。

【1555】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 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。

【1556】

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。

【1557】

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。

【1558】

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 CPU 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、搭載可動体 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 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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、

10

20

30

40

50

可変表示中演出処理は終了する。

【1559】

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

【1560】

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

【1561】

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。

【1562】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、この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。

30

【1563】

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。

【1564】

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

【1565】

40

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）にもこの発明を適用可能である。

【1566】

この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

50

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、この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。

【1567】

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

【1568】

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

【1569】

（特徴部241SGに関する説明）

次に、この実施の形態における特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1について、図23-1～図23-40に基づいて説明する。尚、以下においては、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し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と異なる点について主に説明する。

20

【1570】

図23-1に示すように、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1は、搭載可動体32が、図1に示す搭載可動体32よりもやや大きく形成されている。

【1571】

図23-2に示すように、演出制御基板12には、スティックコントローラ31A内に内蔵された振動モータ61が接続されており、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板14には、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62が接続されており、演出制御用CPU120は、ボタンLED62を点灯／消灯させることが可能とされている。

30

【1572】

図23-3は、パチンコ遊技機1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23-3（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。

40

【1573】

図23-3（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

50

表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（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、X X H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E X Tデータが設定される。

【1574】

コマンド8 C X X Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図23-3（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「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、異なるE X Tデータが設定される。

【1575】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図23-3（B）に示すように、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる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8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり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8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり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8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり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。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」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5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 5 Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【1576】

コマンド8 F 0 0 H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5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X H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E X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、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9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

【1577】

コマンド9 0 0 0（H）は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド9 2 0 0（H）は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【1578】

コマンドA 0 X X Hは、大当たり遊技や小当たり遊技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。コマンドA 1

XXHは、大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A2XXHは、大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A3XXHは、大当り遊技や小当り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。

【1579】

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指定コマンドと同様のEXT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EXT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EXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定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、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り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EXTデータが設定される。

【1580】

コマンドB100Hは、入賞球装置6A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22A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4A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B200Hは、可変入賞球装置6B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22B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4B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。

【1581】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、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C2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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。

【1582】

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。即ち、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。

【1583】

コマンドD100は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第1保留記憶も第2保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【1584】

尚、図23-3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞

10

20

30

40

50

したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【1585】

図 23-4 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 23-4 に示すように、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1、大当り種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 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。

10

【1586】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR 1~MR 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、後述するように、RAM 102 に設定された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 MR 1~MR 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1587】

特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 MR 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」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「1」~「100」の範囲の値をとる。

20

【1588】

変動パターン判定用の乱数値 MR 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【1589】

普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 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。

30

【1590】

図 23-5 (A) は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。この実施の形態においては、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、この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。

【1591】

特図表示結果判定テーブル 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【1592】

この実施の形態における特図表示結果判定テーブル 1 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 MR 1 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。

50

【1593】

特図表示結果判定テーブル1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。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル1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（この実施の形態では約1／300）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（この実施の形態では約1／30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1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。

10

【1594】

また、図23-5（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2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「小当り」として小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に基づいて決定するために参照されるテーブルである。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル2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）であるかにかかわらず、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、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

20

【1595】

特図表示結果判定テーブル2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「小当り」として小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。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、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入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

【1596】

図23-6（A）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。この実施の形態における大当り種別判定テーブルは、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、大当り種別を複数種類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。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

50

【1597】

ここで、この実施の形態における大当り種別について、図23-6(B)を用いて説明すると、この実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【1598】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、0.1秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【1599】

また、特に図示はしないが、この実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間（この実施の形態では0.1秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【1600】

つまり、この実施の形態においては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図23-7に示すPC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【1601】

確変大当りAや確変大当りBの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りAや確変大当りBである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1602】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（この実施の形態では100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【1603】

図23-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「

10

20

30

40

50

「確変大当たりC」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、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入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【1604】

尚、図23-6(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

20

【1605】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に対する判定値の割当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【1606】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

30

【1607】

図23-6は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、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。

40

【1608】

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

50

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、この実施の形態では、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、この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、この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。

【1609】

尚、この実施の形態における変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【1610】

図23-7に示すように、この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 及びスーパーリーチ γ 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 の変動パターンの可変表示期間（50秒）よりも長い期間（60秒）とされている。

【1611】

また、この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、この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。

【1612】

図23-8は、この実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。この実施の形態では、遊技状態、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【1613】

具体的には、図23-8（A）に示すように、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が非確変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りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ α 大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ β 大当りの変動パターン）とから決定する。また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりB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りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ α 大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ β 大当りの変動パターン）とから決定する。

【1614】

尚、図23-8（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に497個の判定値が割り当てられ、PB1-2に300個の判定値が割り当

10

20

30

40

50

てられ、PB1-3に200個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられ、PB1-2に347個の判定値が割り当てられ、PB1-3に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンが決定され易いとともに、スーパーリーチ α よりもスーパーリーチ β の方が決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【1615】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【1616】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「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。

【1617】

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。

【1618】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「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。

【1619】

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。

【1620】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該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PA1-3（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。

【1621】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2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。

【1622】

このように、この実施の形態において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特

10

20

30

40

50

図の保留記憶数が3個や4個等であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【1623】

次に、図23-8（B）に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変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。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりB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PB1-2（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。

【1624】

尚、図23-8（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3、PB1-4に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、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350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、PB1-4に250個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に50個の判定値が割り当てられ、PB1-2に200個の判定値が割り当てられ、PB1-3に347個の判定値が割り当てられ、PB1-4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβやスーパーリーチγの変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【1625】

また、可変表示結果が確変大当たりCや小当たりである場合は、特殊当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当たりの変動パターン）に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりCとなる場合と小当たりとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当たりCであるか小当たりであるかを特定することが困難となっている。

【1626】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）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PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。

【1627】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に80個の判定値が割り当てられ、PA2-3に10個の判定値が割り当てられ、PA2-4に7個の判定値が割り当てられている。

【1628】

つまり、この実施の形態では、高ベース状態（時短状態）において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。尚、変動パターンPA2-4、PB1-4（スーパーリーチγ）は、高ベース状態（時短状態）でのみ実行可能な変動パターンとされている。

【1629】

この実施の形態における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、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、例えば、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【1630】

第1特図保留記憶部は、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特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1631】

第2特図保留記憶部は、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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部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。

【1632】

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。

【1633】

普図保留記憶部は、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、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート41を通過した順

10

20

30

40

50

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。

【1634】

遊技制御フラグ設定部には、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。

【1635】

遊技制御タイマ設定部には、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。

【1636】

遊技制御カウンタ設定部には、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。

【1637】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【1638】

遊技制御バッファ設定部には、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。

【1639】

図23-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122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、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【1640】

演出制御フラグ設定部には、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。

【1641】

演出制御タイマ設定部には、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。

【1642】

10

20

30

40

50

演出制御カウンタ設定部には、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。

【1643】

演出制御バッファ設定部には、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。

【1644】

この実施の形態では、第1特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号1-0、第1特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号1-1~バッファ番号1-4、第2特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号2-0、第2特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号2-1~バッファ番号2-4のそれぞれに対応付けて、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド等のデータを格納可能なエントリが設定されている始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶されている。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、変動カテゴリ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4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。そして、これら1セットを構成する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4つのコマンドが、始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンドに対応するバッファ番号のエントリに格納される。

【1645】

第1特図に該当するバッファ番号1-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域（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「1-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つず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「1-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。同様に、第2特図に該当するバッファ番号2-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域（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「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つず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「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【1646】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファのバッファ番号1-1~バッファ番号1-4のうち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）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、バッファ番号2-1~バッファ番号2-4のうち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、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」~「4」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。

【1647】

始動入賞時受信コマンドバッファ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「1-0」または「2-0」のエントリ）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「1-1」または「2-1」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、第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「1-0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1-1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「1-0」にシフトされるとともに、バッファ番号「1-2」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「1-1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「1-3」、「1-4」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「1-2」、「1-3」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。

10

【1648】

（スーパーリーチ中の演出）

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図23-9に基づいて説明する。図23-9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【1649】

図23-9に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマル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を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパー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スーパーリーチ演出（弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出）を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

20

【1650】

また、演出制御用CPU120は、ノーマル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（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）におけるノーマルリーチ演出において、可変表示演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aまたは予告演出Bを実行可能である。また、スーパーリーチ変動パターンにおけるノーマルリーチ演出において、弱スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Aを実行可能である。

30

【1651】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出を実行可能であり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Bを実行可能である。

【1652】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）における強スーパーリーチ演出において、可変表示結果が大当たりになること、またははずれになることを報知する決め演出を実行可能である。

40

【1653】

このように、ノーマルリーチはずれの変動パターンでは、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展せずに大当たりまたははずれとなり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）では、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）では、弱スーパーリーチ演出において強スーパーリーチ演出に発展する。

【1654】

つまり、スーパーリーチ α は、ノーマルリーチより期待度が高い弱スーパーリーチであり、スーパーリーチ β 、 γ は、弱スーパーリーチより期待度が高い強スーパーリーチとさ

50

れている（大当たり期待度；ノーマルリーチ<スーパーリーチ α <スーパーリーチ β <スーパーリーチ γ ）。

【1655】

また、ノーマルリーチやスーパーリーチ α 、 β 、 γ では、各々異なる種別のノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよいし、共通または少なくとも一部が類似する種別のスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよい。また、スーパーリーチの種別は上記3種類に限定されるものではなく、1種類または2種類でもよいし、4種類以上でもよい。

【1656】

特徴部241SGでは、上記予告演出A及び予告演出B、発展演出A、B、発展示唆演出、決め演出において、構造物である搭載可動体32を移動することや、後述する第1擬似可動体表示や第2擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体32や第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示について説明する。

【1657】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

まず、パチンコ遊技機1に上記のような搭載可動体32、第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機1の開発の流れの概略について図23-12に基づいて説明する。図23-12は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【1658】

図23-12に示すように、所定のパチンコ遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいか等を明確にした企画書の作成等を行う（ステップ241SGS001）。具体的には、当該機種種のゲーム内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体（構造物）などをどのようにするかなどが検討される。

【1659】

次いで、企画書に基づいて、盤面（遊技盤）の試作品（一次試作品、デザインモック）、可変表示などがイメージできる映像や資料、スペック確認表などを作成する（ステップ241SGS002）。この試作品を作成した段階で、例えば、可動体を複数搭載する予定であったが、可動体を複数搭載することができない事由（例えば、他の可動体と干渉するなどといったスペース不足、コスト、耐久性）などの問題が生じることがある。

【1660】

次いで、可変表示や演出などの映像等を作成する（ステップ241SGS003）。ここで、演出映像について、ステップ241SGS002において問題が生じたことにより搭載できなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の映像を作成する。尚、擬似可動体表示での移動表示は、非搭載となった可動体を移動させる場合に比べてインパクトで劣るため、例えば、移動表示して停止させたときの反動表示動作や移動表示の速さをデフォルメ表示（誇張表示や強調表示）することが多い。

【1661】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面（遊技盤）の試作品（二次試作品）を作成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し（ステップ241SGS004）、問題がなければ盤面（遊技盤）の金型品等の作成を行う（ステップ241SGS005）。

【1662】

このように、遊技者にインパクトある演出を提供可能な可動体は、複数搭載することで演出効果をより高め、演出の多様化を図ることができるが、上記したような種々の問題により実際には複数搭載することが困難なことが多い。そこで、搭載することができなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の

10

20

30

40

50

移動表示を用いることが多くなっている。

【1663】

以下、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1にあっては、開発段階では複数の可動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、1つの可動体（例えば、搭載可動体32）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第1非搭載可動体M100、第2非搭載可動体M200）については搭載が決定されず非搭載とされたため、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200に替えて、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示の移動表示と、第2非搭載可動体M200を模した第2擬似可動体表示の移動表示と、を採用したものと説明する。

【1664】

尚、上記では、擬似可動体表示は最終的に非搭載になった第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200の代用として採用された形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の搭載は可能であったが演出の多様化を図るためにあえて擬似可動体表示を用いる場合もある。また、開発段階で搭載予定のない可動体（例えば、仮想の可動体や他機種に搭載または搭載予定の可動体など）を模した擬似可動体表示を用いることも可能である。

【1665】

（搭載可動体32）

以下、搭載可動体32について、図23-13に基づいて説明する。図23-13は、（A）は搭載可動体の移動態様を示す図、（B）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【1666】

図23-13（A）に示すように、搭載可動体32は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部32Aと機構部32Bとから構成され、演出部32Aから左右側方に各々延設された機構部32Bの左右側が画像表示装置5の左右側方に配置された駆動機構201L、201Rに支持されることにより、上方の原点位置（図23-13（A）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図23-13（A）において2点鎖線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部32Bとは、駆動機構201L、201Rの動力を演出部32Aに伝達する伝達部材である。

【1667】

駆動機構201L、201Rは、搭載可動体モータ202L、202Rと、搭載可動体モータ202L、202Rの駆動軸に固着された駆動ギヤ203L、203R及び駆動ギヤ203L、203Rに噛合する従動ギヤ204L、204Rと、従動ギヤ204L、204Rが下端に固着された上下方向を向く回動軸205L、205Rと、回動軸205L、205Rに挿入された移動体206L、206Rと、搭載可動体32を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド207L、207Rと、演出部32Aに内蔵され「X」の文字からなる発光部208Aを発光可能な搭載可動体LED208（図23-2参照）と、を主に有する。

【1668】

搭載可動体32は、機構部32Bの左右端部（被案内部）が回動軸205L、205Rに上下方向に移動可能に挿入（案内）され、搭載可動体ソレノイド207L、207Rに係止されることで原点位置にて保持される。原点位置に保持されている状態で搭載可動体ソレノイド207L、207Rがオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体32は原点位置から自重により落下され、機構部32Bの左右端部が移動体206L、206Rに当接して下方への移動が規制されることで演出位置にて停止するようになっている。

【1669】

また、回動軸205L、205Rの外周には螺旋状の溝部205Aが形成される一方で、移動体206L、206Rは、内周面に溝部205Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸205L、205Rを中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ202L、202Rにより回動軸205L、205Rを正逆回転させる

10

20

30

40

50

ことで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体 32 は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図 23-13 (B) に示すように、搭載可動体モータ 202L, 202R により回転軸 205L, 205R を回転させて移動体 206L, 206R を上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド 207L, 207R により原点位置にて保持される。

【1670】

(第1擬似可動表示と第1非搭載可動体)

次に、第1擬似可動表示と第1非搭載可動体について、図 23-14 に基づいて説明する。図 23-14 は、(A) は第1擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第1非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【1671】

図 23-14 (A) に示す第1擬似可動体表示 Z100 は、図 23-14 (B) に示すように、当該パチンコ遊技機 1 に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第1非搭載可動体 M100 を模した画像とされている。

【1672】

パチンコ遊技機 1 に非搭載の第1非搭載可動体 M100 は、正面視略長形状に形成され前面に装飾等が施された演出部 M100A と機構部 M100B と、から構成され、演出部 M100A から左方に延設された機構部 M100B の左側が画像表示装置 5 の左側方に配置された駆動機構 M101 に支持されることにより、上方の第1原点位置 (図 23-14 (B) において 2 点鎖線で示す原点位置) と第1原点位置の下方の第1演出位置 (図 23-14 (B) において実線で示す位置) との間で上下方向に移動可能とされている。

【1673】

駆動機構 M101 は、可動体モータ M102 と、可動体モータ M102 の駆動軸に固着された駆動ギヤ M103 及び駆動ギヤ M103 に噛合する従動ギヤ M104 と、従動ギヤ M104 が下端に固着された上下方向を向く回転軸 M105 と、第1非搭載可動体 M100 を第1原点位置に保持可能な可動体ソレノイド M107 と、回転軸 M105 に挿入された移動体 M106 と、演出部 M100A に内蔵され、正面視円形の発光部 M108A を発光可能な非搭載可動体 LED (図示略) と、を主に有する。

【1674】

また、演出部 M100A は、前面に筋状の装飾が施され、発光部 M108A の周囲に配置された 4 つの演出可動部 M110A ~ M110D を有し、演出可動部 M110A ~ M110D が互いに近接する第1演出状態 (図 23-14 (B) において 2 点鎖線で示す状態) と、演出可動部 M110A ~ M110D が発光部 M108A から放射状に離れる第2演出状態と、に変化可能とされている。

【1675】

第1非搭載可動体 M100 は、機構部 M100B の左端部 (被案内部) が回転軸 M105 に上下方向に移動可能に挿入 (案内) され、可動体ソレノイド M107 に係止されることで第1原点位置にて保持される。第1原点位置に保持されている状態で可動体ソレノイド M107 がオン状態になり係止状態が解除されると、第1非搭載可動体 M100 は第1原点位置から自重により落下され、機構部 M100B の左右端部が移動体 M106 に当接して下方への移動が規制されることで第1演出位置にて停止するようになっている。

【1676】

また、回転軸 M105 の外周には螺旋状の溝部 M105A が形成される一方で、移動体 M106 は、内周面に溝部 M105A に係止可能な係止部 (図示略) が形成され、かつ、回転軸 M105 を中心とする回転が規制されていることで、可動体モータ M102 により回転軸 M105 を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、第1非搭載可動体 M100 は、第1原点位置から第1演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータ M102 により回転軸 M105 を回転させて移動体 M106 を上昇させることにより第1演出位置から第1特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイド M107 により第1原点位置にて保持される。

10

20

30

40

50

【1677】

図23-14(A)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、上記第1非搭載可動体M100を模した画像であり、演出部M100Aに対応する演出表示部Z100Aと、機構部M100Bに対応する機構表示部Z100Bと、発光部M108Aに対応する発光表示部Z108Aと、を有する。そして、第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに(図23-16(B)参照)、第1原点位置とは異なる位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置とは異なる位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である(図23-17(A)参照)。また、演出部M100Aは、演出可動部M110A~M110Dに対応する演出可動表示部Z110A~Z110Dを有し、第1演出状態に対応する第1演出表示状態と、第2演出状態に対応する第2演出表示状態とに変化可能とされている。

10

【1678】

(第2擬似可動表示と第2非搭載可動体)

次に、第2擬似可動表示と第2非搭載可動体について、図23-15に基づいて説明する。図23-15は、(A)は第2擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第2非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【1679】

図23-15(A)に示す第2擬似可動体表示Z200は、図23-15(B)(C)に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第2非搭載可動体M200を模した画像とされている。

20

【1680】

尚、第2非搭載可動体M200については、開発当初に動作態様が異なる2通りの搭載案(例えば、図23-15(B)に示す搭載案1と、図23-15(C)に示す搭載案2)が考案されたが、開発の都合上、第2非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまうため、第2擬似可動体表示Z200として、以下に説明する搭載案1に対応する移動表示と、搭載案2に対応する移動表示とを実行可能とした。

【1681】

図23-15(B)(C)に示すように、パチンコ遊技機1に非搭載の第2非搭載可動体M200は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部M200Aと機構部M200Bと、から構成され、機構部M100Bの下端が画像表示装置5の下側に配置された第1駆動機構M201Aに支持される第1演出装置(搭載案1:図23-15(B)参照)と、機構部M100Bの上端が画像表示装置5の上方に配置された第2駆動機構M201Bに支持される第2演出装置(搭載案2:図23-15(C)参照)との各々に組込まれている。

30

【1682】

図23-15(B)に示すように、第1駆動機構M201Aは、ベース部材M202に背面側に設けられた可動体モータ(図示略)と、可動体モータ(図示略)により回転する回転体M203と、演出部M200Aを上下方向に移動可能に案内する案内レールM204と、を有する。機構部M200Bは、ベース部材M202に対し前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に一端が支持され、また、回転体M203の前面における周縁部に突設された連結軸M205が摺動可能に挿入される長孔M206が形成されている。

40

【1683】

よって、第1駆動機構M201Aにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータ(図示略)により回転体M203が回転して機構部M200Bが回動軸を中心として回動することで、下方の第1特定原点位置(図23-15(B)において2点鎖線で示す原点位置)と第1特定原点位置の上方の第1特定演出位置(図23-15(B)において実線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。

【1684】

また、演出部M200Aは、正面視円形の回転部M207と、回転部M207に設けら

50

れた複数（例えば、５個）の発光部M208A～M208Eを発光可能な非搭載可動体LED（図示略）と、を有し、回転部M207が回転しながら非搭載可動体LED（図示略）が点灯して発光部M208A～M208Eを複数色（例えば、７色）にて発光させることができようになっている。

【1685】

また、図23-15（C）に示すように、第2駆動機構M201Bは、可動体モータM212と、可動体モータM212の駆動軸に固着された駆動ギヤM213及び駆動ギヤM213に噛合する従動ギヤM214と、従動ギヤM214が左端に固着された左右方向を向く回動軸M215と、を主に有する。また、回動軸M215の外周には螺旋状の溝部M215Aが形成される一方で、演出部M200Aから上方に延設された機構部M200Bは、内周面に溝部M215Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸M215を中心とする回転が規制されている。

10

【1686】

よって、第2駆動機構M201Bにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータM212により回動軸M215を正逆回転させることで、左側の第2特定原点位置（図23-15（C）において2点鎖線で示す原点位置）と右側の第2特定演出位置（図23-15（C）において実線で示す位置）との間で左右方向に移動可能とされとともに、第2特定原点位置と第2特定演出位置との中間の第2中間演出位置にて停止可能とされている。

【1687】

20

図23-15（A）に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、上記第2非搭載可動体M200を模した画像であり、演出部M200Aに対応する演出表示部Z200Aと、機構部M200Bに対応する機構表示部Z200Bと、回転部M207に対応する回転表示部Z207と、発光部M208A～M208Eに対応する発光表示部Z208A～Z208Eと、を有する。

【1688】

尚、開発当初は、非搭載可動体LED（図示略）としてフルカラーLEDの搭載を予定していたものの、コスト面から単色LEDの搭載を余儀なくされることがあるが、第2擬似可動体表示Z200とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Z208A～Z208Eを複数色（例えば、７色など）にて発光表示させることができる。

30

【1689】

そして、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と、第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図23-16（C）参照）、第2特定原点位置に対応する第2特定初期表示位置と、第2特定演出位置に対応する第2特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である（図23-17（B）参照）。

【1690】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z100及び第2擬似可動体表示Z200の移動表示態様について、図23-16及び図23-17に基づいて説明する。図23-16は、（A）は非搭載可動体の移動可能範囲、（B）は第1擬似可動体表示の移動表示領域、（C）は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図23-17は、（A）は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、（B）は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

40

【1691】

図23-16（A）に示すように、搭載可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上部にて演出部32Aの下部が重複する原点位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央にて演出部32A及び機構部32Bが重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離はL1とされている。

【1692】

図23-16（B）に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、画像表示装置5の

50

表示領域の上部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の下部が表示される第 1 初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央下位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離は L 2 とされている。

【1 6 9 3】

図 2 3 - 1 7 (A) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の下部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の上部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央上位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの特定移動表示距離は L 2 A とされている。

10

【1 6 9 4】

このように第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同様に、第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 原点位置に対応しない第 2 初期表示位置と第 1 演出位置に対応しない第 2 演出表示位置との間の特定移動可能範囲を上下方向に移動表示可能である。

【1 6 9 5】

次に、図 2 3 - 1 6 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A の下部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A 及び機構表示部 Z 2 0 0 B が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示距離は L 3 とされている。

20

【1 6 9 6】

また、図 2 3 - 1 7 (B) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の左部位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A の右部が表示される第 2 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A 及び機構表示部 Z 2 0 0 B が表示される第 2 特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置までの移動表示距離は L 3 A とされている。

30

【1 6 9 7】

このように第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 と同様に、第 1 特定原点位置に対応する第 1 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応する第 1 特定演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 特定原点位置に対応しない第 2 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応しない第 2 特定演出表示位置との間の特定移動可能範囲を左右方向に移動表示可能である。

【1 6 9 8】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 L 2 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 L 3 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも短い ($L 2 > L 1 > L 3$)。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 L 2 A は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 L 3 A は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 や移動表示距離 L 2 A よりも長い ($L 3 A > L 2 A > L 1$)。

40

【1 6 9 9】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、搭載されている搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長い移動表示距離 (L 2、L 2 A、L 3 A) を移動表示可能とされているため、搭載可動体 3 2 よりもインパクトがある演出を実現可能とされている。

【1 7 0 0】

50

図23-16に示すように、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200は、演出表示部Z100A、Z200Aと機構表示部Z100B、Z200Bとから構成され、機構表示部Z100B、Z200Bは、画像表示装置5の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置5の側方に配置された駆動機構M101、第1駆動機構M201A、第2駆動機構M201Bにより演出表示部Z100A、Z200Aが支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

【1701】

すなわち、擬似可動体表示（擬似可動体画像）とは、パチンコ遊技機1に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像Z300（図23-25（H）参照）のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【1702】

また、モデルとした可動体とは表示態様の一部が異なる表示や、モデルとした可動体では実現できない態様の表示（例えば、デフォルメ表示や変形表示など）や移動表示（例えば、高速移動表示など）が可能なるものであればよい。

【1703】

また、擬似可動体表示（擬似可動体画像）は、コンピュータなどにより作成された画像や動画画像であってもよいし、実際に作成された構造物としての可動体を撮影した画像や動画画像であってもよい。さらに、これら擬似可動体表示の移動表示に際し、可動体を移動するときに出る効果音や停止の際に生じる衝撃音と同じまたは類似した効果音を出力したり、擬似可動体表示が演出表示位置に到達したときに振動モータ61によりプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなどを振動させたり、スピーカ8L、8Rから重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【1704】

次に、上記した搭載可動体32、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を用いた各種演出の詳細について、図23-10を用いて説明する。図23-10は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【1705】

（予告演出A）

図23-10に示すように、予告演出Aは、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定初期表示位置に表示されてから第1特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部Z208A～Z208Eが決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当りになる可能性（期待度）が示唆される。

【1706】

また、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示された後に消去される（図23-25（C）～（F）参照）。

【1707】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Aの予告演出A種別決定処理にて、パターンPYA-1が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは白色に表示され、パターンPYA-2が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは青色に表示され、パターンPYA-3が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは緑色に表示され、パターンPYA-4が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは赤色に表示される。よって、大当り期待度が最も高い発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当りが確定している場合には金色や虹色等に発光させてもよい。

【1708】

(予告演出 B)

予告演出 B は、高ベース状態である場合に実行可能とされ、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置または第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるか、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置または第 2 特定演出表示位置のいずれに移動表示されるかにより、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）が示唆される。

【1 7 0 9】

また、第 1 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 2 3 - 3 4 (A) ~ (C) 参照）。また、第 2 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 2 演出表示位置から第 2 初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 2 3 - 3 4 (D) ~ (F) 参照）。

10

【1 7 1 0】

また、第 2 中間演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 2 3 - 3 3 (A) ~ (C) 参照）。また、第 2 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 特定演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 2 3 - 3 3 (D) ~ (F) 参照）。

【1 7 1 1】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 B 種別決定処理にて、パターン P Y B - 1 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 2 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 3 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 4 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される。よって、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が移動表示される方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が移動表示されるよりも大当り期待度が高く、大当り期待度が最も高い移動表示パターンは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

20

30

【1 7 1 2】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置へ移動表示する方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置へ移動表示するよりも速い。

【1 7 1 3】

(発展演出 A)

発展演出 A は、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動（落下）することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 2 3 - 2 5 (H) 参照）。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体 3 2 は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

40

【1 7 1 4】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出 A 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 2 3 - 2 5 (H) 参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 は原点位置から落下せず、画像表示装置 5 に発展報知画像 Z 3 0 0 が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 2 3 - 2 5 (G) 参照）。つまり、発展演出 A 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体 3 2 を落下させず発展報知画像 Z 3 0 0 の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定される

50

ことである。

【1715】

尚、発展報知画像Z300は、搭載可動体32を模した画像（表示）とされているが、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200のように、可動体と同じように移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部32Aのみを模した画像（表示）であり、搭載可動体32の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体32の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

【1716】

（発展示唆演出）

発展示唆演出は、発展演出Bが実行される前に実行可能であり、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定初期表示位置に表示されてから第1特定演出表示位置に移動表示された後、遊技者によるプッシュボタン31Bの連打操作（プッシュセンサ35Bの検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部Z208A～Z208Eが決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像Z310の表示色、つまり、発展演出Bが実行される可能性が示唆される。

【1717】

また、特徴部241SGでは、発展示唆演出におけるプッシュボタン31Bの連打操作が有効となる操作有効期間において、プッシュボタン31Bの連打操作を促進する操作促進画像（例えば、プッシュボタン31Bを模した画像など）を画像表示装置5に表示せず、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62（図23-2参照）を点灯させることでプッシュボタン31Bの連打操作を促進する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間においてプッシュボタン31Bの連打操作を促進する操作促進表示を画像表示装置5に表示してもよい。

【1718】

また、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、当該機種に関連するキャラクタ画像Z310が、画像表示装置5の表示領域における第1特定演出表示位置を含む領域に、第2擬似可動体表示Z200に重複（作用）するように表示された後、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図23-26（A）～（J）、図23-27（A）参照）。

【1719】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Bの発展示唆演出種別決定処理にて、パターンPS-1が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eはプッシュボタン31Bが連打操作されても白色のまま変化せず、パターンPS-2が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eはプッシュボタン31Bの連打操作に応じて白色→青色の順に変化し、パターンPS-3が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eはプッシュボタン31Bの連打操作に応じて白色→青色→緑色の順に変化し、パターンPS-4が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eはプッシュボタン31Bの連打操作に応じて白色→青色→緑色→赤色の順に変化する。よって、発展演出Bの実行期待度が最も高い発光表示部Z208A～Z208Eの最終発光表示色は赤色となる。

【1720】

尚、発光色及び発光色の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてもよい。また、プッシュボタン31Bの連打操作に応じて複数の発光表示部Z208A～Z208Eの点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出Bの実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

【1721】

10

20

30

40

50

また、特徴部 2 4 1 S G では、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターン P S - 2 ~ 4 のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターン P S - 2 ~ 4 に応じた発光表示色まで変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターン P S - 2 ~ 4 に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

【1 7 2 2】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像 Z 3 1 0 は、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に対応する色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されるようになっている。

10

【1 7 2 3】

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターン P S - 2 ~ 4 のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色が変わらなかった場合でも、決定されたパターン P S - 2 ~ 4 に応じた色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 (発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色とは異なる色) を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されたタイミングで発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色をキャラクタ画像 Z 3 1 0 と同色に変化させてもよい。

20

【1 7 2 4】

(発展演出 B)

発展演出 B は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること(遊技者にとって有利な内容)が報知される(図 2 3 - 2 7 (D) 参照)。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去される(図 2 3 - 2 7 (D) ~ (F) 参照)。

【1 7 2 5】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第 1 特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像 Z 5 1 を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる(大当たり遊技状態に制御される)ことが示唆される。

30

【1 7 2 6】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 8 0 の発展演出 B 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される(図 2 3 - 2 7 (D) 参照)。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置 5 にリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される(図 2 3 - 2 7 (C) 参照)。つまり、発展演出 B 種別決定処理にて非実行が決定されとは、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を移動表示させずリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

40

【1 7 2 7】

(決め演出)

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル対決の決着をつけ、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とさ

50

れている。具体的には、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る表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作促進表示が行われ、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A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、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知、または搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

【1728】

パターンKB-1、KV-1は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知が行われるパターンとされ、パターンKB-2、KV-2は、可変表示結果が大当たりとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知が行われるパターンとされている。

【1729】

また、パターンKB-2、KV-2では、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A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、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プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aを振動させる振動演出が行われる。

【1730】

また、後述するステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にて、パターンKB-2またはKV-2の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動して大当たり確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示が停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなる（図23-29（E）～（G）、図23-30（A）～（F）参照）。

【1731】

一方、パターンKB-1またはKV-1の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像Z57が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図23-29（H）～（J）参照）。

【1732】

次に、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）における搭載可動体32を用いた発展演出Aと、第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bと、の実行状況別の大当たり期待度について、図23-11に基づいて説明する。図23-11は、発展演出Aと発展演出Bの実行状況別の大当たり期待度を示す図である。

【1733】

図23-11に示すように、パターンAは、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出A及び発展演出Bの双方が非実行となるパターンであり、パターンBは、発展演出Aが非実行、発展演出Bが実行となるパターンであり、パターンCは、発展演出Aが実行、発展演出Bが非実行となるパターンであり、パターンDは、発展演出A及び発展演出Bの双方が実行となるパターンである。

【1734】

上記において、大当たり期待度は、パターンA<パターンB<パターンC<パターンDの順に高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチ β またはスーパーリーチ γ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演

10

20

30

40

50

出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。また、発展演出Aと発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Bが実行されずに発展演出Aが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。また、発展演出Aと発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aと発展演出Bとが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

【1735】

図23-18は、図22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可変表示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241SGS271）。第1可変表示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241SGS271；Y）、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241SGS272）。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。

【1736】

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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1737】

また、ステップ241SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ241SGS271；N）、第2可変表示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241SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ241SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示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241SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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241SGS274）。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。

【1738】

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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1739】

ステップ241SGS272またはステップ241SGS274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241SGS275）。

【1740】

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241SGS276）。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。

【1741】

尚、本特徴部241SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り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3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」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非確変大当りに該当する第5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3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6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、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」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、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図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【1742】

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。

【1743】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがノーマル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か否かを確認し（ステップ241SGS277）、ノーマル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ときには（ステップ241SGS277；Y）、図23-19に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出Aまたは予告演出Bの演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ241SGS278A）、図23-21（A）に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ241SGS278B）。ノーマル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はないときには（ステップ241SGS277；N）、ステップ241SGS283に進む。

【1744】

図23-19に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS301）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当

10

20

30

40

50

りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り) またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【1745】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技状態が低ベース状態(時短状態)であるか否かを判定し(ステップ241SGS302)、低ベース状態である場合は(ステップ241SGS302;Y)、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図23-20(A)に示す予告演出種別決定用テーブルAを用いて予告演出Aの演出パターンを決定する(ステップ241SGS303)。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態である場合は(ステップ241SGS302;N)、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図23-20(B)に示す予告演出種別決定用テーブルBを用いて予告演出Bの演出パターンを決定する(ステップ241SGS304)。

【1746】

図23-20(A)に示すように、予告演出A種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYA-1」、「パターンPYA-2」、「パターンPYA-3」、「パターンPYA-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図23-20(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1747】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して8個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して2個の判定値が割り当てられている。

【1748】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターンPYA-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターンPYA-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンPYA-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPYA-4」が最も大当り期待度が高く、「パターンPYA-4」>「パターンPYA-3」>「パターンPYA-2」>「パターンPYA-1」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【1749】

図23-20(B)に示すように、予告演出B種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYB-1」、「パターンPYB-2」、「パターンPYB-3」、「パターンPYB-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはず

れとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 2 3 - 2 0 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1 7 5 0】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については「パターン P Y B - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターン P Y B - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y B - 1」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y B - 1」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 8 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 2 個の判定値が割り当てられている。

【1 7 5 1】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y B - 4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y B - 3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターン P Y B - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターン P Y B - 4」が最も大当たり期待度が高く、「パターン P Y B - 3」 > 「パターン P Y B - 3」 > 「パターン P Y B - 2」 > 「パターン P Y B - 1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【1 7 5 2】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、低ベース状態用の予告演出 A 種別決定用テーブルと高ベース状態用の予告演出 B 種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を同一とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出 A 種別決定用テーブルと予告演出 B 種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を異ならせてもよい。

【1 7 5 3】

図 2 3 - 1 9 に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 0 5 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 0 3 またはステップ 2 4 1 S G S 3 0 4 において決定された予告演出種別を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶する（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 5）。そして、ステップ 2 4 1 S G S 3 0 6 に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 6）、当該処理を終了する。

【1 7 5 4】

次に、図 2 3 - 2 1 に示すように、発展演出 A 種別決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 1 1）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C、非確変大当たり、小当たり）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、発展演出 A の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまた

はスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出Aの対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【1755】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図23-21(B)に示す発展演出A種別決定用テーブルを用いて発展演出Aの演出パターンを決定する(ステップ241SGS312)。

【1756】

図23-21(B)に示すように、発展演出A種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図23-21(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1757】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して90個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「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。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Aは実行しない。

【1758】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当り、非確変大当りとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Aが実行された方が、実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【1759】

図23-21(A)に戻り、ステップ241SGS313においては、ステップ241SGS312において決定された発展演出A種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS313)。そして、ステップ241SGS314に進んで、発展演出A開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS314)、当該処理を終了する。

【1760】

図23-18に戻って、ステップ241SGS278Bの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示におけ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確認し(ステップ241SGS279)、スーパーリーチ変動パターンであるときには(ステップ241SGS279;Y)、図23-22(A)に示す発展演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出の演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS280)、図23-23(A)に示す発展演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Bの演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS281)、図23-24(A)に示す決め演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン(演出種別)を決定する(ステップ241SGS282)。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは(ステップ241SGS279;N)、ステップ241SGS283に進む。

【1761】

図23-22(A)に示すように、発展演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS3

10

20

30

40

50

21)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

10

【1762】

次いで、演出制御用CPU120は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図23-22(B)に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する（ステップ241SGS322）。

【1763】

図23-22(B)に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターンPS-1」、「パターンPS-2」、「パターンPS-3」、「パターンPS-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図23-20(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【1764】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンPS-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンPS-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPS-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して5個の判定値が割り当てられている。

30

【1765】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターンPS-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターンPS-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合は「パターンPS-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPS-4」が最も大当り期待度が高く、「パターンPS-4」>「パターンPS-3」>「パターンPS-2」>「パターンPS-1」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

40

【1766】

図23-22(A)に戻り、ステップ241SGS323においては、ステップ241SGS322において決定された発展示唆演出種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS323）。そして、ステップ241SGS324に進んで、発展示唆演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS324）、当該処理を終了する。

【1767】

次に、図23-23(A)に示すように、発展演出B種別決定処理において演出制御用

50

CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS331）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

10

【1768】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図23-23（B）に示す発展演出B種別決定用テーブルを用いて発展演出Bの演出パターンを決定する（ステップ241SGS332）。

【1769】

図23-23（B）に示すように、発展演出B種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図23-23（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【1770】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ $\beta \cdot \gamma$ はずれとなる場合については、「非実行」に対して30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ α はずれとなる場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチ α はずれの場合、強スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Bは実行しない。

30

【1771】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当り、非確変大当りとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Bが実行された方が、実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【1772】

図23-23（A）に戻り、ステップ241SGS333においては、ステップ241SGS332において決定された発展演出B種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS333）。そして、ステップ241SGS334に進んで、発展演出B開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS334）、当該処理を終了する。

40

【1773】

図23-24（A）に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、ステップ241SGS301にて特定された可変表示結果に基づき、図23-24（B）に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する（ステップ241SGS341）。次いで、決定した決め演出種別をRAM122の所定領域に記憶し（ステップ241SGS342）、決め演出開始待ちタイマに演出開始まで

50

の期間を設定し（ステップ241SGS343）、当該処理を終了する。

【 1 7 7 4 】

図 23-24 (B) に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン 31B の操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン 31B の単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターン KB-1」、「パターン KB-2」、スティックコントローラ 31A の操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ 31A の単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターン KV-1」、「パターン KV-2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C のいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 23-24 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 1 7 7 5 】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「パターンＫＢ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－２」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターンＫＢ－２」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ $\beta \cdot \gamma$ はずれとなる場合については、「パターンＫＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－１」に対して３０個の判定値が割り当てられている。

【 1 7 7 6 】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ 31 A となる「パターン K V - 1」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 31 B となる「パターン K B - 2」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 31 B となる「パターン K B - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ 31 A が操作対象となる方が、プッシュボタン 31 B が操作対象となる場合よりも確変大当たり期待度が高い。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【 1 7 7 7 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出決定用乱数、発展演出 A 決定用乱数、発展示唆演出決定用乱数、発展演出 B 決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々 1 ～ 1 0 0 の範囲の乱数とされていて 1 ～ 1 0 0 の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の 1 ～ 1 0 0 の範囲の 1 0 0 個とされているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタが R A M 1 2 2 に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

【 1 7 7 8 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すればよい。

【1779】

図 23-18 に戻って、ステップ 241SGS283 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 241SGS284）。

【1780】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【1781】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(押しボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ241SGS285)。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。

【1782】

尚、本特徴部241SG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。

【1783】

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241SGS286)。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241SGS287)。尚、所定時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該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含む可変表示中の画像データを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。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

【1784】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する(ステップ241SGS288)。

【1785】

(スーパーリーチβの演出動作例)

次に、スーパーリーチβの演出動作例について、図23-25~図23-31に基づいて説明する。図23-25は、(A)~(H)はスーパーリーチβの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図23-26は、(A)~(J)は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図23-27は、(A)~(F)は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図23-28は、(A)~(D)は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図23-29は、(E)~(J)は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図23-30は、(A)~(F)は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。図23-31は、(A)~(D)は第1擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。図23-32は、発光表示部と搭載可動体LEDとの関係を示す図である。

【1786】

以下、スーパーリーチβの変動パターンに基づく可変表示期間における各種演出動作例について説明する。

【1787】

図23-25(A)に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞の発生に基づいてスーパーリーチβの変動パターンに基づき、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を開始する。また、画像表示装置5の表示領域の左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「2」）、第2保留記憶数（例えば、数字の「0」）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が設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。

【1788】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄や、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）については、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200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、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の視認性が低下することが防止されている。

【1789】

可変表示を開始した後、図23-25(B)に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【1790】

図23-25(C)に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Aの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1特定演出表示位置に移動表示し（図23-25(D)参照）、図23-25(E)に示すように、ステップ241SGS278Aの予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（PYA-1～4のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部Z208A～Z208Eを発光表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Aを実行する。また、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z60を表示する。

【1791】

尚、エフェクト画像Z60は、発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターンPYA-1に基づき発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像Z60は白色で表示サイズは小さく、パターンPYA-4に基づき発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像Z60は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなることが好ましい。

【1792】

次いで、図23-25(F)に示すように、エフェクト画像Z60を消去するとともに、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示した後に第2擬似可動体表示Z200を消去することで、予告演出Aを終了する。その後、画像表示装置5の表示領域の右上に設けた表示領域5SRに、小図柄よりやや大きい態様で飾り図柄を縮小して表示する。

【1793】

そして、ステップ241SGS278Bの発展演出A種別決定処理にて発展演出Aの非実行が決定されている場合、図23-25(G)に示すように、発展演出Aの開始タイミングにて、搭載可動体32を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像Z300を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像Z61Aを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出Aの実行が決定されている場合、図23-25(H)に示すように、発展演出Aの開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド2

10

20

30

40

50

07L, 207Rをオン状態にして搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体32を強調するためのエフェクト画像Z61Aとは異なるエフェクト画像Z61Bを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。

【1794】

尚、特徴部241SGでは、発展演出Aとして搭載可動体32の落下が実行される時の方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出A（搭載可動体32の落下）の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像Z300を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。

【1795】

図23-26(A)に示すように、演出制御用CPU120は、発展演出Aの実行期間が終了した後、キャラクタ画像Z310を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する（図23-26(B)参照）。このとき、第2擬似可動体表示Z200は、一部がキャラクタ画像Z310の手前側に重複するように表示される。

【1796】

また、発展示唆演出として第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置まで移動表示したときに、発光表示部Z208A～Z208Eを白色に発光表示するとともに、押しボタン31BのボタンLED62を点灯し、押しボタン31Bの操作を促進する。

【1797】

次いで、図23-26(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z62を表示する。そして、ステップ241SGS280の発展示唆演出種別決定処理にてパターン(P5-2～4)のいずれかが決定されている場合、図23-26(D)に示すように、操作有効期間における押しボタン31Bの連打操作（操作の検出回数）に応じて、エフェクト画像Z62を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色を変化させていくことで、発展演出Bが実行されることを示唆する。

【1798】

また、図23-26(E)に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第2擬似可動体表示Z200の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像Z310を表示するとともに、キャラクタ画像Z310を強調するためのエフェクト画像Z63を表示した後（図23-26(F)参照）、エフェクト画像Z63を表示したままキャラクタ画像Z310を一旦消去し（図23-26(G)参照）、次いで、中サイズのキャラクタ画像Z310を表示した後（図23-26(H)参照）、エフェクト画像Z63を表示したままキャラクタ画像Z310を一旦消去し（図23-26(I)参照）、次いで、大サイズのキャラクタ画像Z310を表示する（図23-26(J)参照）。

【1799】

尚、図23-26(E)～(J)においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示は継続するが、エフェクト画像Z62は表示しないことが好ましい。

【1800】

このように、発光表示部Z208A～Z208Eと同色のキャラクタ画像Z310を、画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイズ、大サイズのキャラクタ画像Z310を表示するときに、図23-27における図23-26(J)の拡大図に示すように、第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置を含む領域にて該第2擬似可動体表示Z200の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第2擬似可動体表示Z200を視認できるようにすることで、発

10

20

30

40

50

展演出 B が実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

【1801】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側に優先して表示するため、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されることに対する遊技者の意識をそらしつつ、キャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示により発展演出 B が実行されることを好適に示唆することができる。

【1802】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を段階的に大きくする態様にて表示したが、表示開始から第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。また、エフェクト画像 Z 6 3 も示唆画像として第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。

【1803】

次いで、図 2 3 - 2 7 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。

【1804】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 2 3 - 2 7 (A) に示すように、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図 2 3 - 2 6 (F) に示すようにキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。

【1805】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するものに限定されるものではなく、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 をフェードアウトさせながら第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示して消去（非表示）するようにしてもよい。

【1806】

その後、図 2 3 - 2 7 (B) に示すように、発展演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示する。ここで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 1 の発展演出 B 種別決定処理にて発展演出 B の非実行が決定されている場合、図 2 3 - 2 7 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することなく消去するとともに、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。

【1807】

一方、図 2 3 - 2 7 (D) に示すように、発展演出 B の実行が決定されている場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すように、移動表示の際に発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を所定の色（例えば、白色など）に発光表示するとともに、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を含む回転表示部 Z 2 0 7 を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 5 を表示する。

10

20

30

40

50

【1808】

尚、図23-27(D)における発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色は、発展し唆演出とは異なり、大当り期待度を示唆するものではなく、弱リーチ演出の画像として画像表示装置5にて表示しているエフェクト画像Z65等の色に応じた発光表示色とされている。

【1809】

次いで、図23-27(E)に示すように、後述するリーチタイトル画像Z51を所定の態様(例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様)にて表示した後、図23-27(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去(非表示)する。

10

【1810】

次に、図23-28(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当り期待度を示すリーチタイトル画像Z51を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出(例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル(対決)する画像Z52を表示する演出など)を開始する(図23-28(B)参照)。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にてパターンKB-1、KB-2が決定されている場合、つまり、操作対象がプッシュボタン31Bである場合は、図23-28(C)に示すように、遊技者に対しプッシュボタン31Bの押し操作を促進するための操作促進画像Z53を表示する。一方、ステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にてパターンKV-1、KV-2が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ31Aである場合は、図23-28(D)に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ31Aの引き操作を促進するための操作促進画像Z54を表示する。

20

【1811】

操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン31Bの押し操作(プッシュセンサ35Bからの検出信号)またはスティックコントローラ31Aの引き操作(スティックコントローラ31Aからの検出信号)を検出したタイミング、またはプッシュボタン31Bの押し操作またはスティックコントローラ31Aの引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図23-29(E)に示すように、搭載可動体32を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像Z55を表示する。また、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ8L、8Rを出力するとともに、搭載可動体LED208を所定の色(例えば、虹色など)にて発光させる。

30

【1812】

尚、エフェクト画像Z55は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像Z71と同様の態様とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像Z71と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体32が画像表示装置5に表示されたエフェクト画像Z55に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

40

【1813】

また、エフェクト画像Z55においても、後述するエフェクト画像Z71と同様に、飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像のうち少なくとも一つに、画像表示装置5の前側に配置される搭載可動体32の一部を反射表示したりすることで、搭載可動体32とガラス破片画像との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現する

50

ことができる。

【1814】

その後、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動させた後、図23-29(F)に示すように、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Z56を表示した後、図23-29(G)に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【1815】

次いで、図23-30(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。そして、図23-30(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部Z110A~Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させる。また、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示に応じて、図23-29(E)にて搭載可動体32を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ8L, 8Rを出力するとともに、発光表示部Z108Aを所定の色(例えば、虹色など)にて発光させる。

【1816】

ここで、図23-30(A)(B)にて説明した第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の詳細について、図23-31にて説明する。

【1817】

図23-31(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る態様を示す画像Z71Aを含むエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。尚、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を、原点位置に保持されている搭載可動体32の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図23-31(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置と第1演出表示位置との間の第1中間表示位置に表示するときは、図23-31(A)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像Z71Aよりも手前側に第1擬似可動体表示Z100を表示する。

【1818】

次いで、図23-31(C)(D)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するときは、図23-31(B)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像Z71Aを第1擬似可動体表示Z100よりも手前側に表示する。

【1819】

このように、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に応じて、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調するためのエフェクト画像Z71を、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置、第1中間表示位置及び第1演出表示位置を含む表示領域に表示するとともに、エフェクト画像Z71におけるガラス破片を示す画像Z71Aのみを、第1擬似可動体表示Z100の奥側から手前側に移動表示させることで、周囲に飛び散る態様の画像Z71Aにより立体感を生じさせることができるだけでなく、第1擬似可動体表示Z100をあたかも本物の構造物のように見せることができる。

【1820】

さらに、図23-31(C)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかを透して第1擬似可動体表示Z100を視認可能に表示したり、図23-31(D)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかに第1擬似可動体表示

10

20

30

40

50

Z 1 0 0の一部を反射表示したりすることで、第1擬似可動体表示Z 1 0 0と画像Z 7 1 Aとの位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【1 8 2 1】

また、図2 3 - 3 1 (D)に示すように、演出制御用CPU 1 2 0は、第1擬似可動体表示Z 1 0 0を第1演出位置に移動表示した後、演出可動表示部Z 1 1 0 A~Z 1 1 0 Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体LED 2 0 8の発光と発光表示部Z 1 0 8 Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

【1 8 2 2】

詳しくは、図2 3 - 3 2に示すように、演出制御用CPU 1 2 0は、第1擬似可動体表示Z 1 0 0が第1演出表示位置に移動表示した後、発光表示部Z 1 0 8 Aを、第1期間t a 1~t a 2(例えば、3 3 m s)にわたり発光表示した後、第2期間t a 2~t a 3(例えば、3 3 m s)にわたり非表示する点滅表示パターンを、第1擬似可動体表示Z 1 0 0を第1演出表示位置に表示している演出期間t a 1~t a 4にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体LED 2 0 8を、第1期間に対応する第1対応期間(例えば、3 0 m s)にわたり点灯した後、第2期間に対応する第2対応期間(例えば、4 0 m s)にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間t a 1~t a 4にわたり複数回繰返し行う。

【1 8 2 3】

このように、搭載可動体LED 2 0 8の発光と発光表示部Z 1 0 8 Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する(同期させる)ことで、より好適に演出を盛り上げることができる。尚、第1期間t a 1~t a 2において発光表示部Z 1 0 8 Aを発光表示する時間(例えば、3 3 m s)と搭載可動体LED 2 0 8を点灯する時間(例えば、3 0 m s)とを正確に一致(同期)させることが困難である場合でも、例えば、搭載可動体LED 2 0 8の消灯期間を点灯期間よりも長くするなどすることで、時間の経過に応じて発光表示部Z 1 0 8 Aの発光表示と搭載可動体LED 2 0 8の点灯のズレが大きくなることを防止することができる。

【1 8 2 4】

また、演出期間t a 1~t a 4において、振動モータ6 1を駆動してプッシュボタン3 1 B及びスティックコントローラ3 1 Aを振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ6 1の駆動を発光表示部Z 1 0 8 Aの発光表示と搭載可動体LED 2 0 8の点灯と同期させてもよい。

【1 8 2 5】

図2 3 - 3 0 (C)に戻って、演出制御用CPU 1 2 0は、第1擬似可動体表示Z 1 0 0を第2演出表示状態から第1演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに仮停止表示した後、図2 3 - 3 0 (D)に示すように、第1擬似可動体表示Z 1 0 0を上方向に向けて移動表示し、図2 3 - 3 0 (E)に示すように、第1演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

【1 8 2 6】

このように、搭載可動体3 2を落下させる演出を実行して大当り確定報知を行った後、第1擬似可動体表示Z 1 0 0を移動表示させる演出を実行することで、大当り遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

【1 8 2 7】

図2 3 - 2 9に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン3 1 Bの単押し操作(プッシュセンサ3 5 Bからの検出信号)またはスティックコントローラ3 1 Aの単引き操作(スティックコントローラ3 1 Aからの検出信号)を検出したタイミング、またはプッシュボタン3 1 Bの単押し操作またはスティックコントローラ3 1 Aの単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図2 3 - 2 9 (H)に示すように、搭載可動体3 2を画像表示装置5の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演

10

20

30

40

50

出を実行せず、エフェクト画像 Z 5 7 を表示するとともに、図 2 3 - 2 9 (I) に示すように、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画像 Z 5 8 を表示した後、図 2 3 - 2 9 (J) に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組合せにて停止表示する。

【 1 8 2 8 】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン 3 1 B の操作タイミングで生じた尺の差を、1. 図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2. 画像 Z 5 5 ~ Z 5 8 の表示期間、3. 可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【 1 8 2 9 】

(スーパーリーチ γ の演出動作例)

次に、スーパーリーチ γ の演出動作例について、図 2 3 - 3 3 ~ 図 2 3 - 3 4 に基づいて説明する。図 2 3 - 3 3 は、(A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。図 2 3 - 3 4 は、(A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【 1 8 3 0 】

以下においては、スーパーリーチ γ の変動パターンにおけるノーマルリーチ演出にて実行される予告演出 B の演出動作例について説明し、可変表示開始からノーマルリーチ演出が開始されるまでの流れはスーパーリーチ β と同様であるので説明は省略する。尚、スーパーリーチ γ は、遊技状態が高ベース状態であるときにのみ選択される変動パターンとされている。

【 1 8 3 1 】

図 2 3 - 3 3 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 1 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 中間演出表示位置に移動表示することで (図 2 3 - 3 3 (B) 参照) 、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 中間演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

【 1 8 3 2 】

第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【 1 8 3 3 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 3 - 3 3 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去 (非表示) する。

【 1 8 3 4 】

図 2 3 - 3 3 (D) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 2 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 特定演出表示位置に移動表示することで (図 2 3 - 3 3 (E) 参照) 、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

【 1 8 3 5 】

第2擬似可動体表示Z200は、第2特定演出表示位置において飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【1836】

その後、演出制御用CPU120は、図23-33(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【1837】

図23-34(A)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-3が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示した後、第1演出表示位置に移動表示することで(図23-34(B)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【1838】

第1擬似可動体表示Z100は、第1演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【1839】

その後、演出制御用CPU120は、図23-34(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【1840】

図23-34(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-4が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置に表示した後、第2演出表示位置に移動表示することで(図23-34(E)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【1841】

第1擬似可動体表示Z100は、第2演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【1842】

その後、演出制御用CPU120は、図23-34(F)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【1843】

(擬似可動体表示と可動体)

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図23-35～図23-40に基づいて説明する。図23-35は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図23-36は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図23-37は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図23-38は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図23-39は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図23-40は、第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示とを比較するた

10

20

30

40

50

めの説明図である。

【1844】

図23-35に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、図23-14(B)にて説明したように、搭載可動体32とは形態、重量、駆動機構などが異なる第1非搭載可動体M100を模した擬似可動体表示であるが、第1初期表示位置と搭載可動体32の原点位置はともに画像表示装置5の表示領域上部でほぼ同位置であり、第1演出表示位置と搭載可動体32の演出位置はともに第1初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向である。つまり、第1擬似可動体表示Z100と搭載可動体32とは、共に画像表示装置5の表示領域上部の第1初期表示位置や原点位置から下方向に向けて移動可能とされている。

10

【1845】

尚、図23-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2は、搭載可動体32の原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長い($L2 > L1$)。

【1846】

ここで、図23-35(A')~(C')に示すように、搭載可動体32は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下(移動)するのに約300msを要するのに対し、図23-35(A)~(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1初期表示位置から第1中間表示位置を経て第1演出表示位置に移動表示するのに約100msを要する。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

20

【1847】

このように、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100を、第1非搭載可動体M100と共通の方向(例えば、下方向)に移動可能な構造物としての搭載可動体32とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

30

【1848】

次に、図23-36(A')(B')に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から該第1原点位置よりも下方の第1演出位置に移動したときに、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作(跳ね返り)が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示とされている。

【1849】

よって、図23-36(A)(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行う。

40

【1850】

より詳しくは、第1非搭載可動体M100は、演出部M100Aの左側方のみが駆動機構M101により支持される片持ち構造であり、第1演出位置まで移動したとき、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部M100Aよりも先に機構部M100Bに振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部M100Aに伝達されて反動動作が生じる。

【1851】

よって、図23-36(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に移動表示したとき、機構部M100Bの反動動作

50

表示を行った後、図 23-36 (B2) に示すように、演出部 M100A の反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体 32 とは異なる第 1 非搭載可動体 M100 を模した第 1 擬似可動体表示 Z100 をより現実的な態様（例えば、搭載可動体 32 を模した表示とは異なる態様）にて移動表示させることができる。

【1852】

また、図 23-36 (C') (D') に示すように、搭載可動体 32 は、演出部 32A の左右側方が駆動機構 101L, 101R により支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部 32B が左右の移動体 206 の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

【1853】

次に、決め演出における搭載可動体 32 と第 1 擬似可動体の動作態様について説明する。

【1854】

演出制御用 CPU120 は、図 23-28～図 23-30 にて説明したように、決め演出の実行期間 (ta0～ta10) において搭載可動体 32 を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

【1855】

詳しくは、図 23-37 (A) に示すように、演出制御用 CPU120 は、タイミング ta0 にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ 31A または押しボタン 31B の操作を検出したタイミング ta1 で、搭載可動体 32 を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体 32 は、タイミング ta1～ta2 の期間 TL1（例えば、約 300ms）に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミング ta2～ta3 の期間（例えば、約 700ms など）に反動動作が行われる。

【1856】

その後、タイミング ta4 で搭載可動体 32 を演出位置から原点位置まで移動（上昇）させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体 32 が演出位置から原点位置まで移動するタイミング ta4～ta5 の期間 TL3（例えば、約 1000ms）は、搭載可動体 32 が原点位置から演出位置まで移動するタイミング ta1～ta2 の期間 TL1（例えば、約 300ms）よりも長い。言い換えると、搭載可動体 32 が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体 32 が原点位置から演出位置まで移動（落下）する際の速さよりも遅い。

【1857】

このように、構造物である搭載可動体 32 を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体 32 を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体 32 を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体 32 が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

【1858】

次いで、演出制御用 CPU120 は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミング ta6 で、第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 初期表示位置に表示し、タイミング ta6～ta7 の期間 TL2（例えば、約 100ms）に第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示した後、タイミング ta7～ta8 の期間（例えば、約 900ms など）に反動動作表示を行う。

【1859】

その後、タイミング ta9 で第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置まで移動表示（上昇）させた後、第 1 擬似可動体表示 Z100 を消去する。ここで、第 1 擬似可動体表示 Z100 が第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置まで移動するタイミング ta9～ta10 の期間 TL4（例えば、約 1000ms）は、第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示するタイミング

10

20

30

40

50

t a 6 ~ t a 7 の期間 T L 2 (例えば、約 1 0 0 m s) よりも長い。言い換えると、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示する際の速さは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

【1 8 6 0】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示では、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示を、第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体 3 2 と同じようにすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1 8 6 1】

また、図 2 3 - 3 7 (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させる際の単位時間 (例えば、T L 2) あたりの移動量 L 2 (移動表示距離 L 2) と、搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間 (例えば、T L 2) あたりの移動量 L 1 A と、を比較すると、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により搭載可動体 3 2 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【1 8 6 2】

また、図 2 3 - 3 7 (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2の方が、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 1 よりも多い。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の反動動作表示回数 (例えば、6 回) は、搭載可動体 3 2 の反動動作回数 (例えば、4 回) よりも多い。このようにすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を搭載せずとも第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1 8 6 3】

また、図 2 3 - 3 8 (A) (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L 2 と、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の第 1 原点位置から第 1 演出位置への移動表示距離 L 2 とは同じであり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する期間 T L 2 は、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動させる期間 T L 1 0 よりも短い ($T L 2 < T L 1 0$)。よって、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させる際の単位時間 (例えば、T L 2) あたりの移動量 L 2 は、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動させる際の単位時間 (例えば、T L 2) あたりの移動量よりも大きい。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の第 1 原点位置から第 1 演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【1 8 6 4】

また、図 2 3 - 3 8 (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2の方が、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 1、及び第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から

10

20

30

40

50

第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数（例えば、6回）は、搭載可動体32及び第1非搭載可動体M100の反動動作回数（例えば、4回）よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも、第1非搭載可動体M100や搭載可動体32と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときや搭載可動体32が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1865】

尚、特徴部241SGでは、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の反動動作における所定の移動量と、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示における特定の移動量との比較は、1回目の反動動作と反動動作表示との比較としていたが、2回目以降のいずれかの反動動作と反動動作表示との比較でもよいし、複数回の反動動作の合計または平均移動量と反動動作表示の合計または平均移動量との比較でもよい。

【1866】

また、反動動作は、可動体が第2位置に停止したときの反動により上方に飛び跳ねる動作である形態を例示したが、反動により可動体の所定部が変形したり振動したりすること等を含む。

【1867】

次に、図23-39（A）に示すように、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動する場合や、第1非搭載可動体M100を第1演出位置から第1原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ202L、202RやM101といった駆動源を用いるため、演出制御用CPU120は、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の制御速度を、移動を開始したタイミングtb1からタイミングtb2までの第1期間は増加し、タイミングtb2からタイミングtb3までの期間は一定とし、タイミングtb3からタイミングtb4までの第2期間は減少させる。つまり、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100は、移動を開始してから第1期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第2期間において減速して停止する。

【1868】

これに対し第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を移動表示させる速さは、図23-39（B）に示すように、移動を開始したタイミングtb1から停止するタイミングtb4まで一定であり、移動表示を加速させる第1期間や減速させる第2期間は不要であるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示を第1非搭載可動体M100や搭載可動体32の移動よりもスムーズに行うことができる。

【1869】

次に、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200の移動表示について、図23-40を用いて説明する。

【1870】

図23-40（A）～（C）に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【1871】

一方、図23-40（A'）～（B'）に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【1872】

図23-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2であり、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離L3であり、移動表示距離L2は移動表示距離L3よりも長い、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約100msであるのに対し、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約800msで異なっているため、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

10

【1873】

ここで、演出制御用CPU120が第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するときに、図23-40(A)に示す第1フレーム、図23-40(C)に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【1874】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第1擬似可動体表示Z100を第1中間表示位置に表示するための入力画像として図23-40(B)に示す1の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

20

【1875】

このように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第1フレームと第2フレームの間に少なくとも1の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。

【1876】

一方、演出制御用CPU120が第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示するときに、図23-40(A')に示す第1フレーム、図23-40(B')に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

30

【1877】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置と第1特定演出表示位置との間の複数の第1中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム(図示略)を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1特定初期表示位置、各第1中間表示位置、及び第1特定演出表示位置の順に行うことで、第2擬似可動体表示Z200を、視認性を低下させることなく第1擬似可動体表示Z100よりも遅い速度で移動表示させることができる。

40

【1878】

また、例えば、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合(大当たり期待度)が異なることで、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

50

【1879】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときの方が、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときよりも大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が高いことで、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に注目させることができる。

【1880】

また、特徴部241SGでは、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図23-34（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示して該第2演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

10

【1881】

また、図23-33（A）～（B）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示して該第2中間演出表示位置に停止表示するときや、図23-33（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示して該第2特定演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

20

【1882】

また、予告演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置または第2特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出Aにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、予告演出Bの方が予告演出Aよりも移動量が多いので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1883】

また、予告演出BのパターンPBY-3や決め演出の大当たり報知後において第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出BのパターンPBY-4において第1擬似可動体表示Z100が第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

30

【1884】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部241SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向であり、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。

40

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体32では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

【1885】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と搭載可動体32

50

の移動の速さを比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と第1非搭載可動体M100の移動との速さの比較であってもよいし、第2擬似可動体表示Z200の移動表示と第2非搭載可動体M200の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

【1886】

また、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から第1演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示であり、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うものであり、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1887】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示と第1非搭載可動体M100の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と第2非搭載可動体M200の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と搭載可動体32の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

【1888】

また、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

この特徴によれば、可動体演出である発展演出Aと擬似可動体表示演出である発展演出Bとが実行されることに遊技者を注目させることができる。

尚、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出Aと発展演出Bとが実行されたときに100%の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

【1889】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aと、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Bと、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出Aにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Bにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Bを実行する前であって第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Z

310を表示可能である。

この特徴によれば、予告演出Aでは、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で発展示唆演出では、第2擬似可動体表示Z200が可動体と同じように移動表示することよりもキャラクタ画像Z310の表示を優先して第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置へ戻すことなく非表示とするため、発展演出Bの実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【1890】

また、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、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Bと、を実行可能であり、発展演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200を移動表示する場合に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示させた後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Bの実行を示唆するリーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様を、第1特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第1擬似可動体表示Z100を移動表示する場合に、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、該第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻すことなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第1擬似可動体表示Z100が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部241SGでは、発展演出B（特定演出）においては第2擬似可動体表示Z200を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定演出と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

【1891】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置を含む表示領域で、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散るエフェクト画像Z71）を表示可能である。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【1892】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、大当り遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置が実行されるときとで、大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が異なるとは、予告演出BにおいてパターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当り状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当り遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出BにおいてパターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当り状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当り遊技状態に制御される割合が0%の場合を含む。

【1893】

また、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を、演出表示部Z100A、Z200Aだけでなく機構表示部Z100B、Z200B等を有する表示画像とすることで、駆動機構により動作する可動体をより現実的に表現して可動体演出と同様の可動体表示演出を実現可能とする一方で、移動表示に関しては、可動体の移動と同様の態様で移動表示させるだけでなく、可動体では機構が複雑になったりコストが嵩んだりするなどの事由により実現が困難な態様の移動表示を可能とすることで、演出の興趣を好適に向上させることができる。

【1894】

また、特徴部241SGでは、可動体では実現が困難な態様の移動表示として、高速移動、デフォルメ表示、及び演出表示位置から初期表示位置への復帰表示をせずに消去する（非表示とする）こと等を例示したが、擬似可動体表示の表示態様については現実的に表現しつつ、移動表示に関しては非現実的に表示することで、意外性のある演出を提供することができる。

【1895】

特に、演出表示位置に移動表示させた擬似可動体表示を所望のタイミングで非表示としたり表示したりすることができるので、例えば、演出位置に移動した構造物としての可動体を原点位置に戻す際に、他の演出画像が隠れたりするなどして視認性が低下すること等を回避し、次の演出を即座に開始することが可能となるなど、演出設計の自由度が高まるといった効果を奏する。

【1896】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多いことで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1897】

また、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2の方が、原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長いことで、第1擬似可動体表示Z100の方が搭載可動体32よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1898】

10

20

30

40

50

また、擬似可動体表示は、演出表示部 Z 1 0 0 A , Z 2 0 0 A と機構表示部 Z 1 0 0 B , Z 2 0 0 B とを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部 Z 1 0 0 B , Z 2 0 0 B の方が演出表示部 Z 1 0 0 A , Z 2 0 0 A よりも先に第 1 演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1899】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きいことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1900】

また、搭載可動体 3 2 の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第 1 期間と、速さが減少する第 2 期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第 1 期間と第 2 期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【1901】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 演出表示位置に移動表示した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 に遊技者を注目させることができる。

【1902】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させているときは発光表示部 Z 1 0 8 A を発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【1903】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1904】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出 A にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出 B にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1905】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させた後、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1906】

(変形例 1)

次に、特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 について、図 2 3 - 4 1 に基づいて説明する。図 2 3 - 4 1 は、(A) ~ (D) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

【1907】

前記特徴部 2 4 1 S G では、図 2 3 - 2 5 にて説明したように、予告演出 A においては、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示した後、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出 A として搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

【1908】

ここで、図23-41(D)に示すように、搭載可動体32の移動可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体32と、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200と、が重複する場合において、演出制御用CPU120が、搭載可動体32の演出位置への移動と第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第2擬似可動体表示Z200の前面側に搭載可動体32が重複して第2擬似可動体表示Z200の視認が困難となることで、第2擬似可動体表示Z200が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまい、演出の興趣が低下してしまう。

【1909】

このような場合、図23-41(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示し、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後(図23-41(B)参照)、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで(図23-41(C)参照)、図23-41(D)に示すように、発展演出Aとして原点位置から演出位置に移動した搭載可動体32が第2擬似可動体表示Z200に重複することを回避するようにしてもよい。

【1910】

(変形例2)

次に、特徴部241SGの変形例2について、図23-42に基づいて説明する。図23-42は、(A)～(H)は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

【1911】

前記特徴部241SGでは、搭載可動体32が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向(下方向)である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例2としての搭載可動体401が第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動する方向と、変形例2としての擬似可動体表示Z402が第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向(例えば、上下方向)である場合において、擬似可動体表示Z402の第1表示位置から第2表示位置への移動表示の方が、搭載可動体401の第1位置から第2位置への移動よりも速ければよい。

【1912】

また、搭載可動体401が第1位置から第2位置へ移動する方向(下方向)と、擬似可動体表示Z402が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向(上方向)と、が異なる方向であってもよい。

【1913】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の移動と、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、この発明はこれに限定されるものではなく、本変形例2のように、搭載可動体401の移動と擬似可動体表示Z402の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【1914】

具体的に説明すると、図23-42に示すように、変形例2としての搭載可動体401は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置5の表示領域上部の第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動可能であり、変形例2としての搭載可動体501L、501Rは、画像表示装置5の表示領域左右側の第1所定位置と該第1所定位置よりも中央寄りの第2所定位置との間で移動可能であり、変形例2としての擬似可動体表示Z402は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置5の表示領域下部の第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体401と搭載可動体501L、501Rの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

10

20

30

40

50

【1915】

例えば、演出制御用CPU120は、前述した予告演出A、Bや発展演出A、Bなどにおいて搭載可動体401、501L、501Rと擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行する場合、まず、図23-42(A)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L、501Rを第1位置に待機させている状態で、図23-42(B)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に表示した後、図23-42(C)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置から第2表示位置に移動表示する。

【1916】

次いで、図23-42(D)に示すように、搭載可動体401を第1位置から第2位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体401が第2表示位置に表示している擬似可動体表示Z402に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示Z402に搭載可動体401が重複しないように移動表示させることが好ましい。

【1917】

次いで、図23-42(E)に示すように、搭載可動体401が第2位置に移動し、かつ、擬似可動体表示Z402が第1表示位置に移動表示したときに搭載可動体401が擬似可動体表示Z402に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図23-42(F)に示すように、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402との擬似合体状態を維持しまま、搭載可動体401を上方に移動させるとともに擬似可動体表示Z402を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体501L、501Rを第2所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

【1918】

その後、図23-42(G)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L、501Rを第1位置や第1所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示Z402を第1表示位置とは異なる第1特定表示位置(例えば、左右側の位置など)に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

【1919】

一方、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図23-42(D)に示すように、搭載可動体401の下方への移動と擬似可動体表示Z402の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体401の下方への移動を減速しながら停止させて、擬似可動体表示Z402を上部が破壊される態様にて表示することで、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、擬似可動体表示Z402では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

【1920】

(変形例3)

次に、特徴部241SGの変形例3について、図23-43に基づいて説明する。図23-43は、(A)～(C)は特徴部241SGの変形例3を示す図である。

【1921】

前記特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を第1表示位置と第2表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用CPU120は、図23-43(A)(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、図23-43(C)に示すように、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

【1922】

図 2 3 - 4 3 (C) に示すように、第 1 演出表示位置において、演出表示部 Z 2 0 0 A のみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向（例えば、奥行き方向）に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1923】

以上、この発明の実施の形態における特徴部 2 4 1 S G 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、この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この発明に含まれる。

【1924】

（変形および応用に関する説明）

前記特徴部 2 4 1 S G では、パチンコ遊技機 1 に搭載された可動体として搭載可動体 3 2 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体 3 2 以外の複数の可動体がパチンコ遊技機 1 に搭載されていてもよい。また、遊技盤 2 に設けられた盤側可動体に限らず、遊技機用枠 3 や該遊技機用枠 3 を開閉可能な開閉扉に設けられた枠側可動体であってもよく、枠側可動体を模した擬似可動体表示を移動表示可能としてもよい。また、盤側可動体として、遊技に関連して設けられる可変入賞装置などを模した擬似可動体表示を表示可能としてもよい。

【1925】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、パチンコ遊技機 1 に搭載予定とされたが非搭載となった可動体として、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 以外の可動体がパチンコ遊技機 1 に搭載予定とされたが非搭載となってもよい。

【1926】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を消去するときに、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、消去されたことを強調するエフェクト画像を表示するようにしてもよいし、これら以外の方法により消去するようにしてもよい。

【1927】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動距離 L 1 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L 2 よりも短く、かつ、搭載可動体 3 2 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示するときとで、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散る共通のエフェクト画像 Z 7 1 を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動距離 L 1 を、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L 2 よりも長く、かつ、搭載可動体 3 2 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体 3 2 の移動を際立たせることができる。

【1928】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動体 3 2 の移動は、発展演出 A と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示は、予告演出 B と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示は、予告演出 A、予告演出 B、発展示唆演出、発展演出 B の最大 4 回実行可能である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するように

10

20

30

40

50

してもよい。

【1929】

さらに、可動体を一の可変表示期間に第1回数の移動を可能とした場合、擬似可動体表示を一の可変表示期間に第1回数よりも多い第2回数の移動を可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体演出の実行機会を増加し過ぎて大当たり期待度を下げしてしまうことがないようにする代わりに、擬似可動体表示の実行機会を増加することで、演出が少なくなつて興味が低下することを防止できる。

【1930】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

【1931】

また、有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出として予告演出Aを適用し、遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出として発展演出Bを適用し、報知演出が実行されることを示唆する所定演出として発展示唆演出を適用し、有利状態に制御されることを報知する特別演出として決め演出を適用し、特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出として予告演出Bを適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の各種演出を適用可能である。また、これら各種演出は一のスーパーリーチの可変表示期間にて実行可能であったが、複数の可変表示期間に跨って実行可能な演出であってもよい。

【1932】

また、遊技者にとって有利な内容とは、パチンコ遊技機1においては、擬似連、大当たり、小当たり、リーチ、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、後述する天井時短制御等、可変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、チャンスゾーン(CZ)当選、アシストタイム(AT)当選、リプレイタイム(RT)当選、ボーナス当選等が含まれてもよい。

【1933】

また、前記特徴部241SGにおいて、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を開始するときに、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を低下させたり消灯することで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を目立たせる一方で、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を消去するときには、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を高めたり点灯させることで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200に対する遊技者の意識をそらすことができる。

【1934】

また、前記特徴部241SGにおいて、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9等の光量調整を遊技者の操作にて可能とする一方で、第1擬似可動体表示Z100の発光表示部Z108Aや第2擬似可動体表示Z200の発光表示部Z208A～Z208Eの光量調整を遊技者の操作にて不可能とすることが好ましい。このようにすることで、擬似可動体表示の見栄えが損なわれたり目立たなくなったりすることを抑制できる。

【1935】

また、前記特徴部241SGでは、発展示唆演出において、第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Z310を優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出(例えば、発展演出B)に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像(例えば、煙、霧、波などを模した画像など)を用いてもよい。

【1936】

また、前記特徴部241SGでは、発展演出Bにおいて、決め演出の実行を示唆する示

10

20

30

40

50

唆画像として、リーチタイトル画像 Z 5 1 を表示開始時の態様にて表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、示唆画像は決め演出の実行を示唆するものであれば、リーチタイトル画像以外の画像（例えば、強スーパーリーチ演出や決め演出にて出現するキャラクタ画像など）を用いてもよい。

【1937】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示可能範囲と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とを表示する場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示することで、互いの前後位置関係などを意識させることができるため、より現実的な演出を実現できる。

10

【1938】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の機構表示部 Z 1 0 0 B、Z 2 0 0 B が画像表示装置 5 の表示領域の縁部で切れて表示されることを考慮して、画像表示装置 5 の表示領域において擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を覆い隠すように、搭載可動体やセンター飾り枠等を配置してもよいし、搭載可動体を移動させて擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を視認困難としてもよい。

20

【1939】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、可変表示の表示結果として「時短付きはずれ」が含まれる形態を例示したが、C P U 1 0 3 は、所定条件（例えば、ステップ S 6 の初期化処理において R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を行うこと、大当たり遊技状態に制御すること、表示結果を時短付きはずれとすることのうちいずれか）が成立したときから可変表示が規定回数（例えば、900回など）行われたことに基づいて、大当たり遊技状態を介さずに時短状態に制御する天井時短制御を実行可能としてもよい。尚、規定回数の内部カウンタは前記所定条件の成立でリセットされ、また、天井時短制御による時短状態の時短回数（例えば、900回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、100回）とは異なってもよい。

30

【1940】

上記のような天井時短制御が実行され、上記所定条件が成立せずに可変表示の実行回数が上記規定回数に到達したときに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 といった擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよい。このように、大当たりの報知、時短付きはずれの報知、天井時短制御の報知など各報知において擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよく、各報知において擬似可動体表示の種別や移動表示の態様などを異ならせてもよい。

【1941】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、大当たりの報知として第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示により、小当たりや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当たりとなる場合は、搭載可動体 3 2 の移動により大当たりの報知を行うようにしてもよい。

40

【1942】

また、可変表示の表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当たりとなる場合とで、共通の種別の擬似可動体表示を用いて報知するが、移動表示の態様が異なるようにしてもよい。また、可変表示の表示結果が小当たりや時短付きはずれ

50

となる場合と、可変表示の表示結果が大当たりとなる場合とで、擬似可動体表示を用いて報知するが、擬似可動体表示の種類が異なるようにしてもよい。

【1943】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機として、大当たり遊技終了後に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、この発明はこれに限定されるものではなく、大当た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たり遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【1944】

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、この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、封入式遊技機にもこの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。

【1945】

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。

【1946】

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。

【1947】

この発明の遊技機は、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】

【1948】

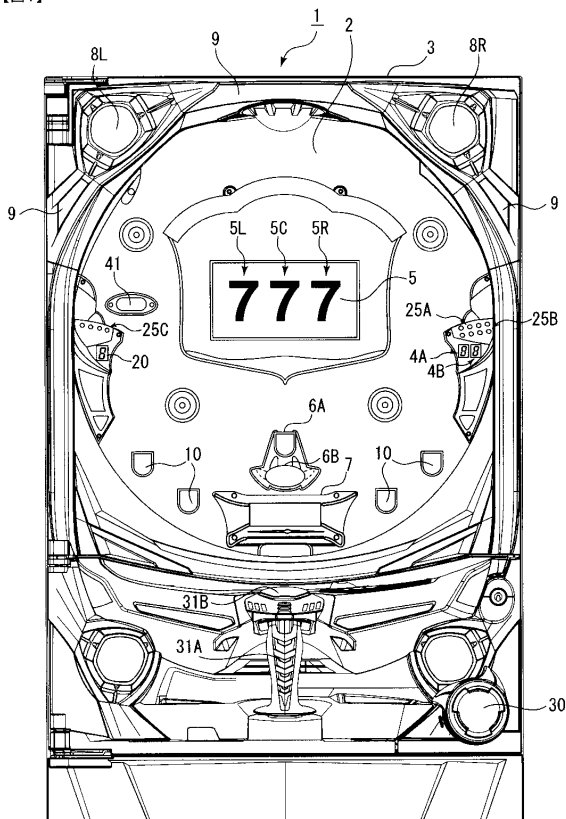
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器

- 21 … ゲートスイッチ
 22 A、22 B … 始動口スイッチ
 23 … カウントスイッチ
 30 … 打球操作ハンドル
 31 A … スティックコントローラ
 31 B … プッシュボタン
 32 … 可動体
 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
 101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

【図面】

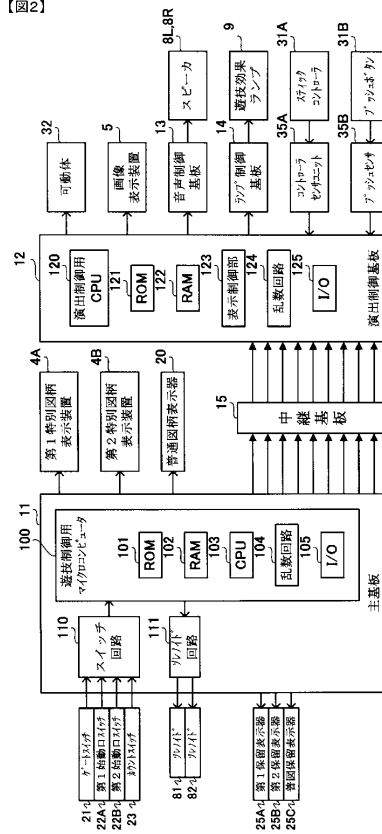
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

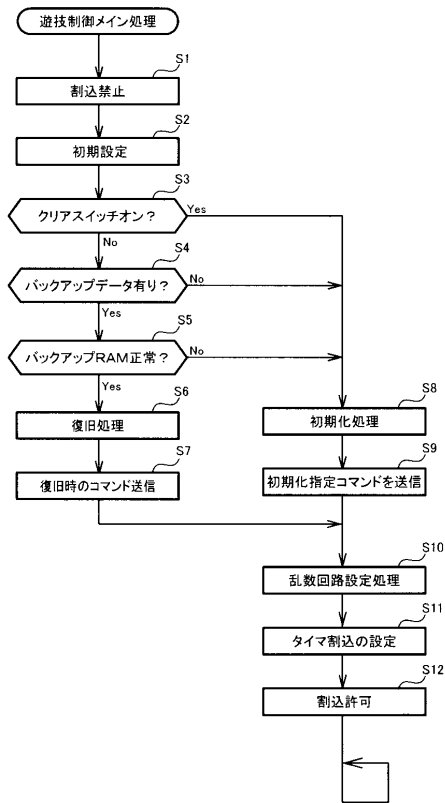
30

40

50

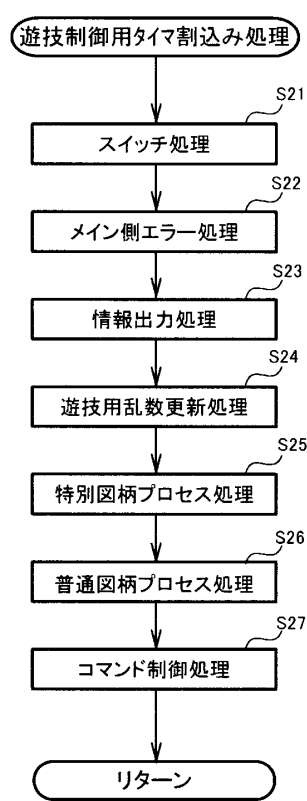
【図 3】

【図3】



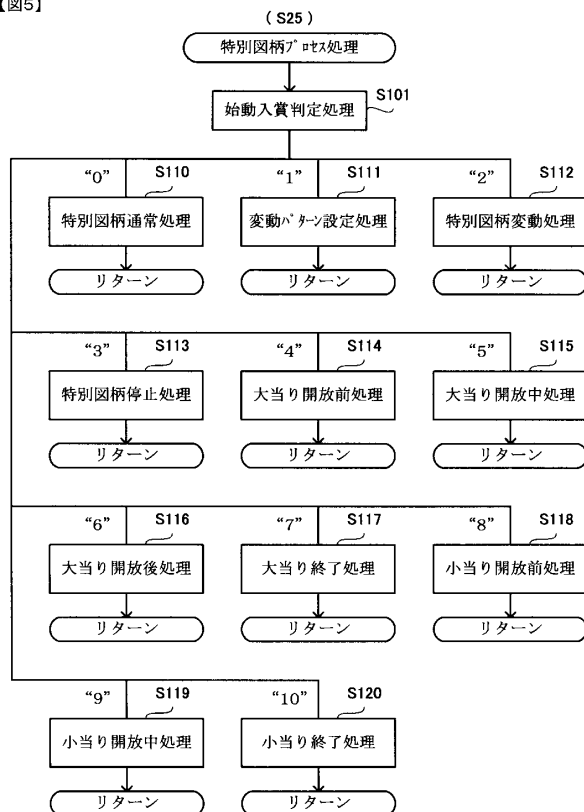
【図 4】

【図4】



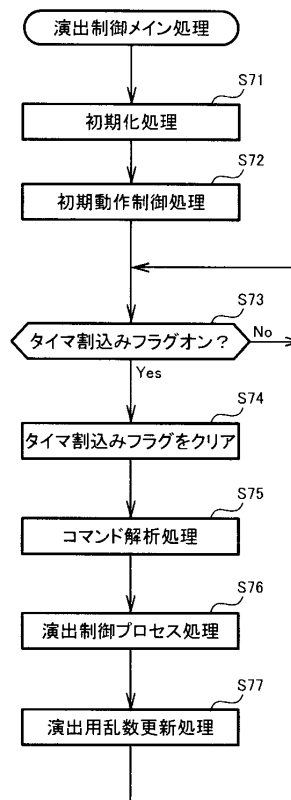
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

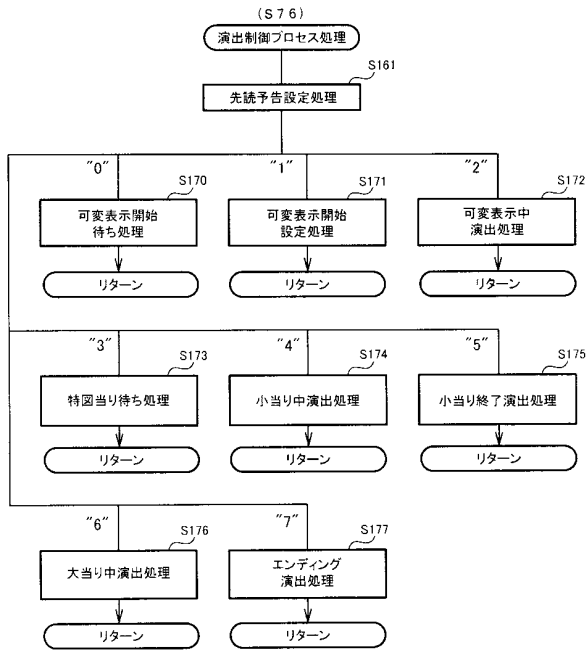
30

40

50

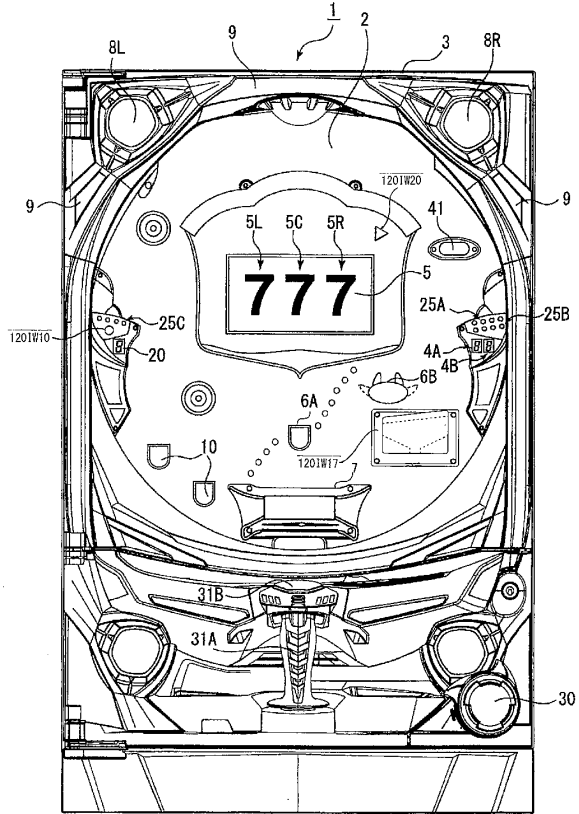
【図 7】

【図7】



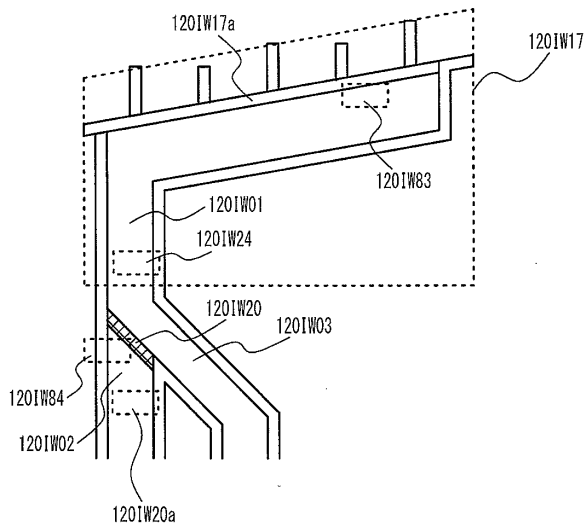
【図 8 - 1】

【図8-1】



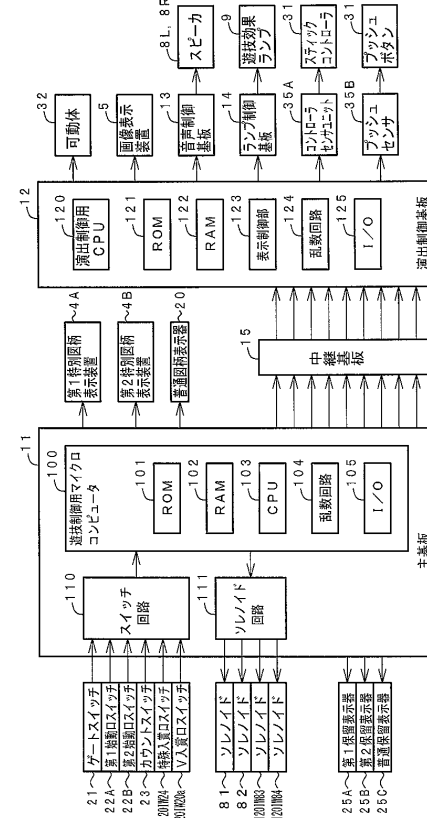
【図 8 - 2】

【図8-2】



【図 8 - 3】

【図8-3】



10

20

30

40

50

【図 8 - 4】

【図8-4】

(A) 第1特別図柄

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

(B) 第2特別図柄

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

【図 8 - 5】

【図8-5】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当り種別	判定値
6R時短大当りA	0~125 (70%)
6R時短大当りB	126~179 (30%)

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当り種別	判定値
10R時短大当り	0~179 (100%)

(C) 小当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0~179 (100%)

(D) 小当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0~53 (30%)
小当りB(1R+9R)	54~179 (70%)

【図 8 - 6】

【図8-6】

(A) 時短種別判定テーブル(第1特別図柄用)

時短種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

(B) 時短種別判定テーブル(第2特別図柄用)

時短種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 図柄判定テーブル(6R時短大当りA)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「3」
0~179

(B) 図柄判定テーブル(6R時短大当りB)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「5」
0~179

(C) 図柄判定テーブル(10R時短大当り)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「7」
0~179

(D) 図柄判定テーブル(小当りA)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「1」
0~179

(E) 図柄判定テーブル(小当りB)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「9」
0~179

10

20

30

40

50

【図 8 - 8】

【図8-8】

(F) 図柄判定テーブル (時短はずれA)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「6」	図柄「8」
0~89	90~179

(G) 図柄判定テーブル (時短はずれB)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「4」	
0~179	

(H) 図柄判定テーブル (時短はずれC)

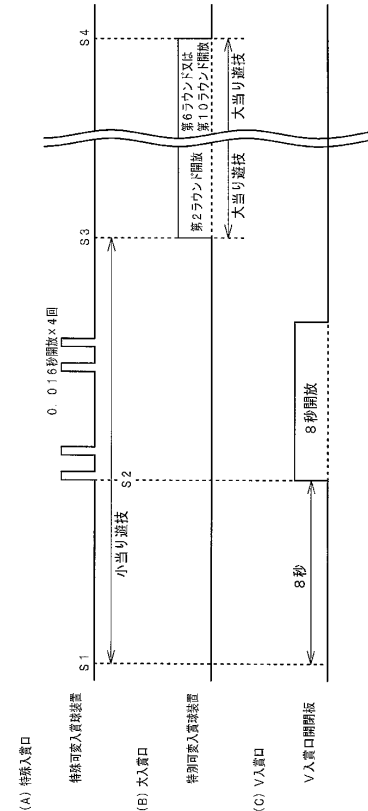
図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「2」	
0~179	

(I) 図柄判定テーブル (はずれ (時短なし))

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「-」	
0~179	

【図 8 - 9】

【図8-9】



10

20

【図 8 - 10】

【図8-10】

(A) 第1特別図柄の変動パターン (非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT1-1	15秒	通常はずれ	はずれ(時短なし)
PT1-2	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT1-3	20秒	リーチ	
PT1-4	60秒	SPリーチ	大当り
PT1-5	20秒	リーチ	
PT1-6	60秒	SPリーチ	
PT1-7	20秒	リーチ	小当り
PT1-8	60秒	SPリーチ	

(B) 第1特別図柄の変動パターン (時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT2-1	0.5秒	高速はずれ変動	はずれ(時短なし)
PT2-2	0.5秒	高速大当り変動	大当り
PT2-3	0.5秒	高速小当り変動	小当り

(C) 第2特別図柄の変動パターン (非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT4-1	15秒	通常はずれ	はずれ(時短なし)
PT4-2	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT4-3	20秒	リーチ	
PT4-4	60秒	SPリーチ	大当り
PT4-5	20秒	リーチ	
PT4-6	60秒	SPリーチ	
PT4-7	20秒	リーチ	小当り
PT4-8	60秒	SPリーチ	

(D) 第2特別図柄の変動パターン (時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT5-1	5秒	通常はずれ(短縮)	はずれ(時短なし)
PT5-2	3秒	通常はずれ(超短縮)	
PT5-3	20秒	リーチ	
PT5-4	60秒	SPリーチ	大当り
PT5-5	20秒	リーチ	
PT5-6	60秒	SPリーチ	
PT5-7	20秒	リーチ	小当り
PT5-8	60秒	SPリーチ	

(E) 時短はずれの変動パターン (非時短状態、図柄「2」、「4」、「6」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT6-1	15秒	通常はずれ	時短はずれA~C
PT6-2	30秒	時短燃り演出	

(F) 時短はずれの変動パターン (非時短状態、図柄「8」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT7-1	15秒	通常はずれ	時短はずれA
PT7-2	30秒	時短燃り演出	
PT7-3	40秒	時短復活演出	

(G) 救済時短の変動パターン

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT8-1	40秒	救済時短突入演出	はずれ/小当り

【図 8 - 11】

【図8-11】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果を非時短はずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれA (図柄「8」) とすることの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれA (図柄「6」) とすることの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれB (図柄「4」) とすることの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を時短はずれC (図柄「2」) とすることの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を6 R時短大当りAとすることの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を6 R時短大当りBとすることの指定
9 0	0 8	表示結果8指定	可変表示結果を10 R時短大当りとするこの指定
9 0	0 9	表示結果9指定	可変表示結果を小当りAとするこの指定
9 0	0 A	表示結果10指定	可変表示結果を小当りBとするこの指定
A 0	0 0	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間2.0秒であることの指定
A 0	0 1	第1図柄確定B指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間1.0秒であることの指定
A 0	0 2	第1図柄確定C指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
A 1	0 0	第2図柄確定A指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間2.0秒であることの指定
A 1	0 1	第2図柄確定B指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間1.0秒であることの指定
A 1	0 2	第2図柄確定C指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 1	XX	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B 2	XX	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B 3	0 0	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 3	0 1	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 2	V入賞口入賞指定	V入賞口に入賞したことの指定

30

40

50

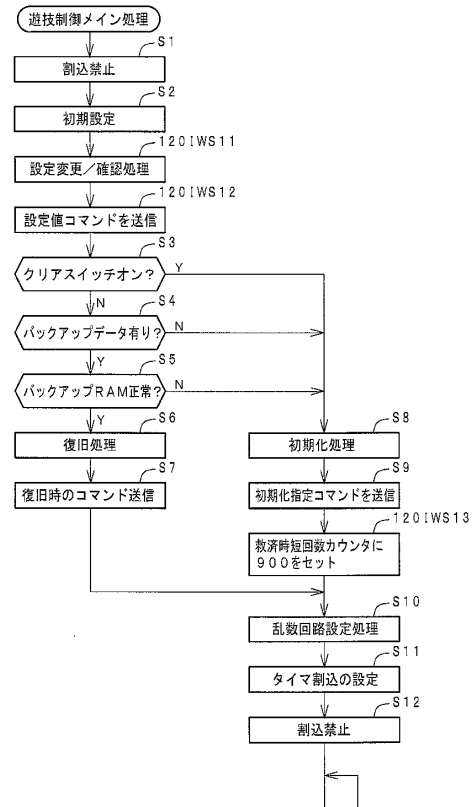
【図 8 - 1 2】

【図8-12】

MODE	EXT	名称	内容
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 0	0 1	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 1	0 1	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定
E 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E 0	0 1	時短状態 A 指定	大当り終了時に時短状態に制御されることを指定
E 0	0 2	時短状態 B 指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 3	時短状態 C 指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 1	0 0	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E 1	0 1	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
E 2	X X	設定値コマンド	X X で示す設定値に設定されていることの指定

【図 8 - 1 3】

【図8-13】

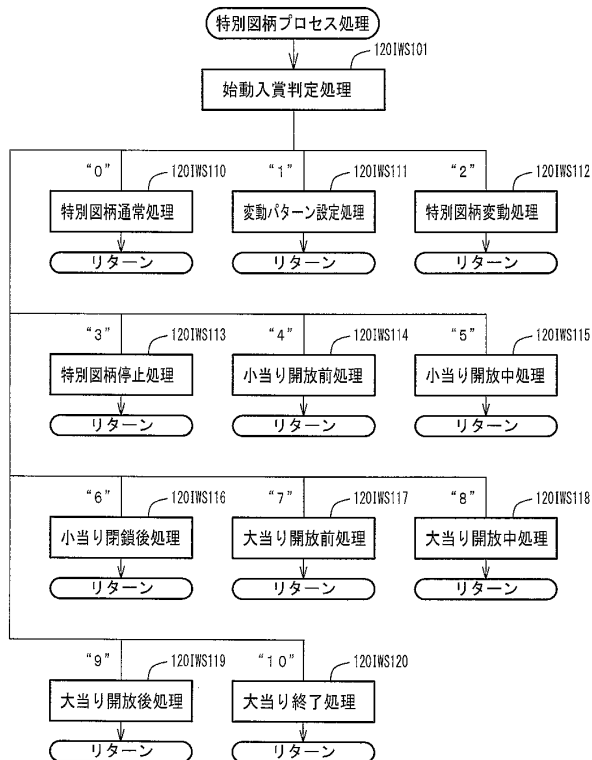


10

20

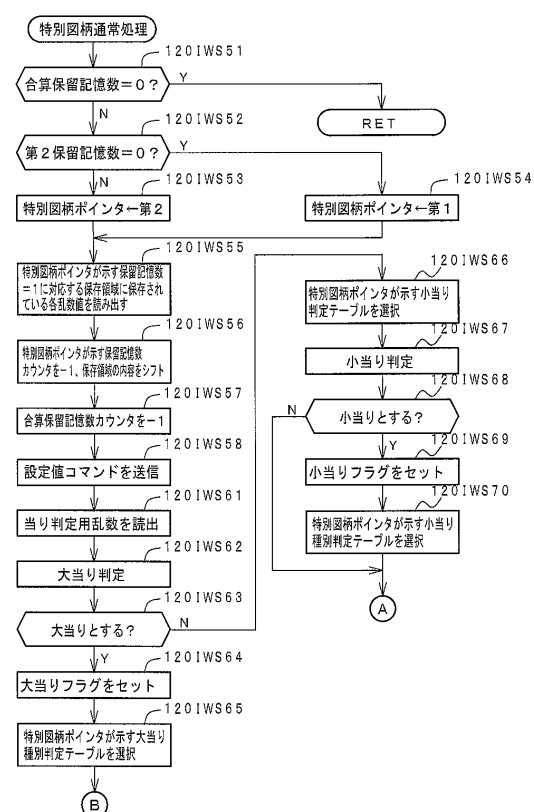
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



【図 8 - 1 5】

【図8-15】



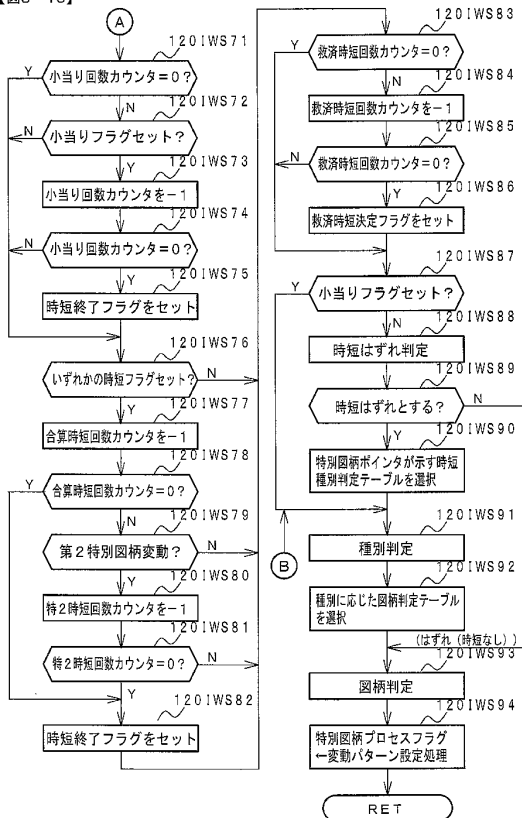
30

40

50

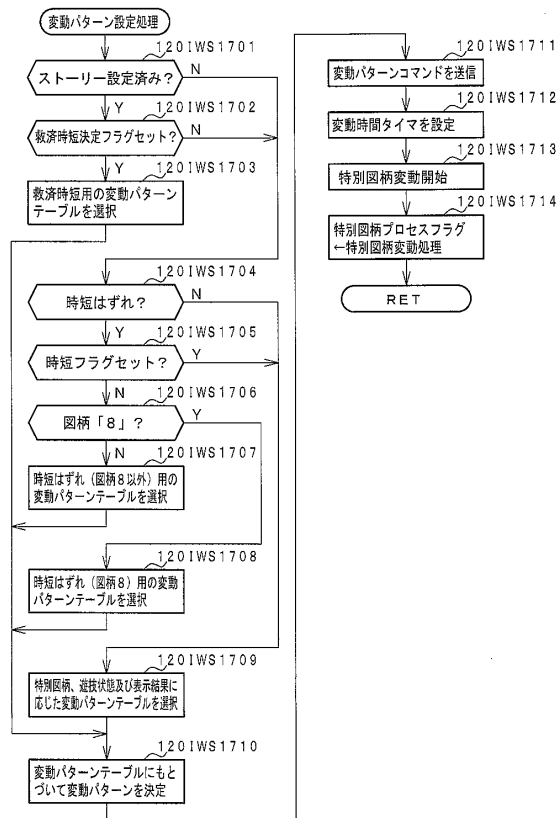
【図 8 - 16】

【図8-16】



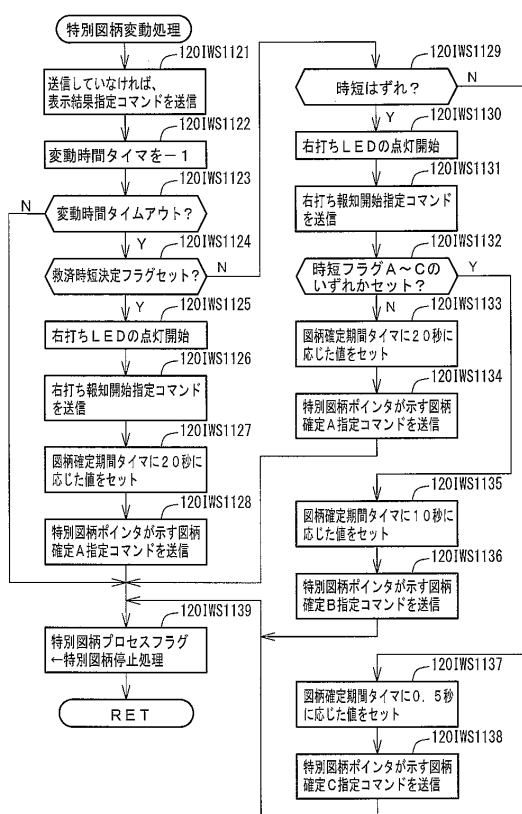
【図 8 - 17】

【図8-17】



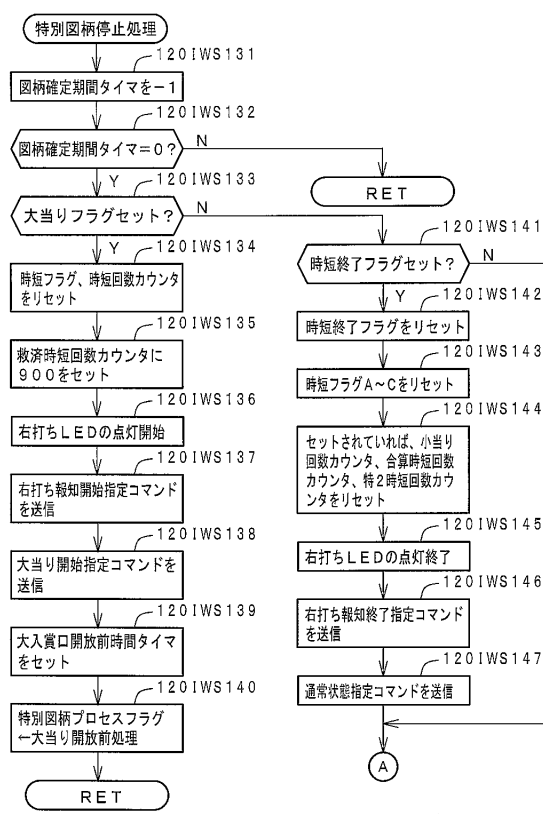
【図 8 - 18】

【図8-18】



【図 8 - 19】

【図8-19】



10

20

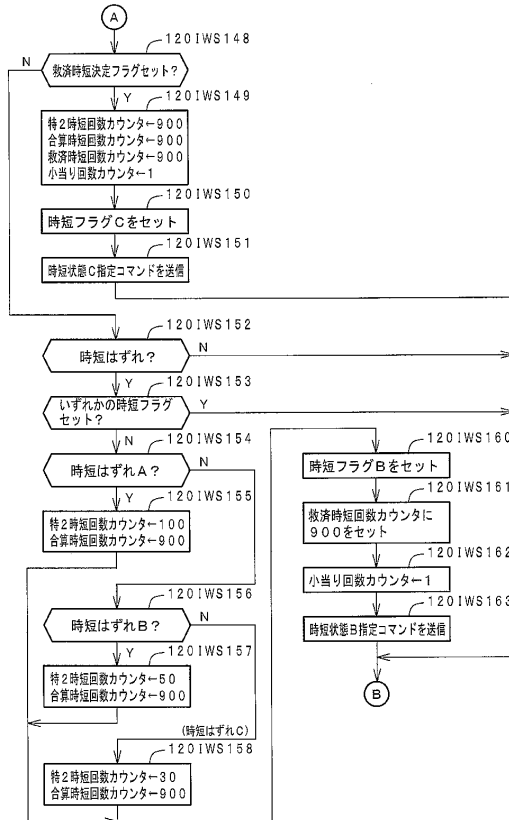
30

40

50

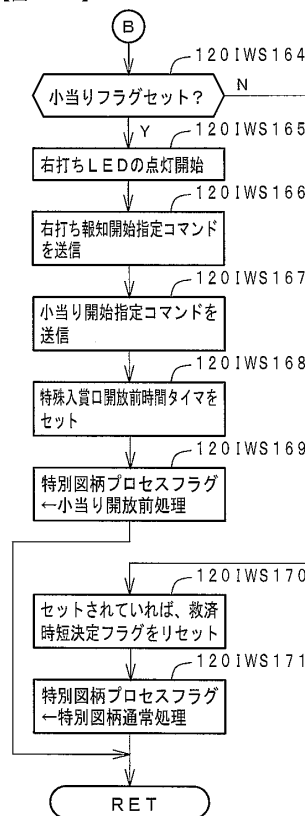
【図 8 - 20】

【図8-20】



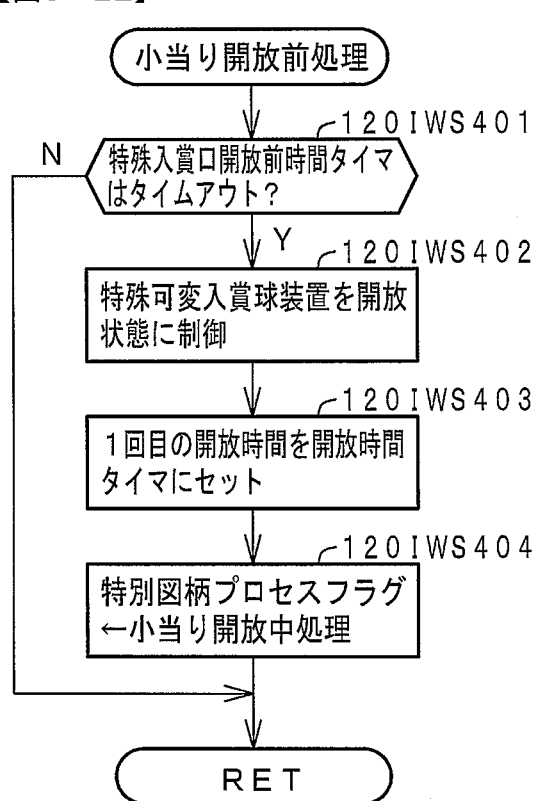
【図 8 - 21】

【図8-21】



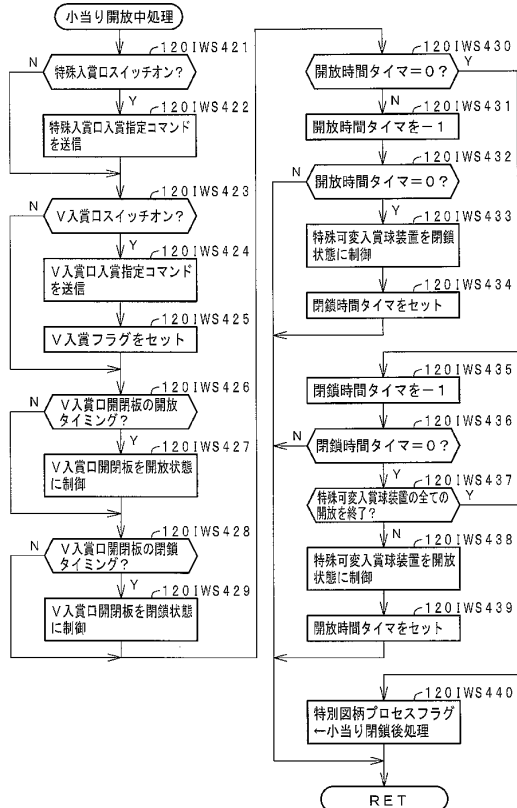
【図 8 - 22】

【図8-22】



【図 8 - 23】

【図8-23】



10

20

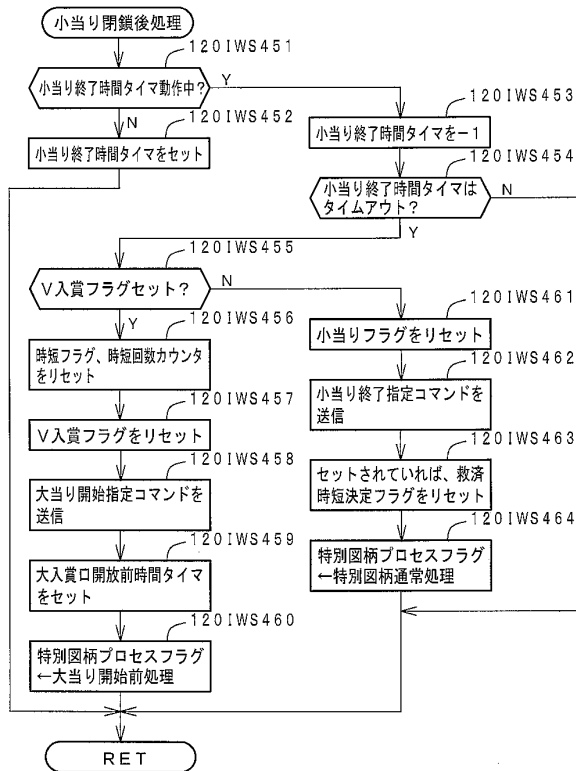
30

40

50

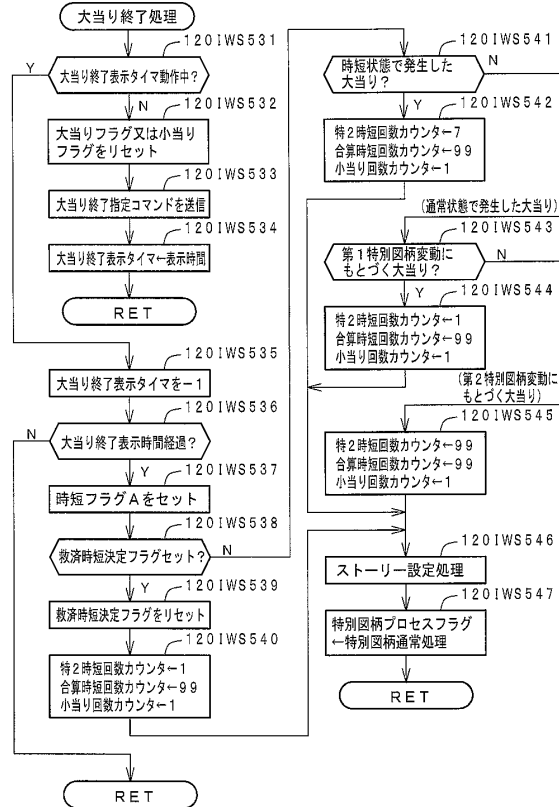
【図 8-24】

【図8-24】



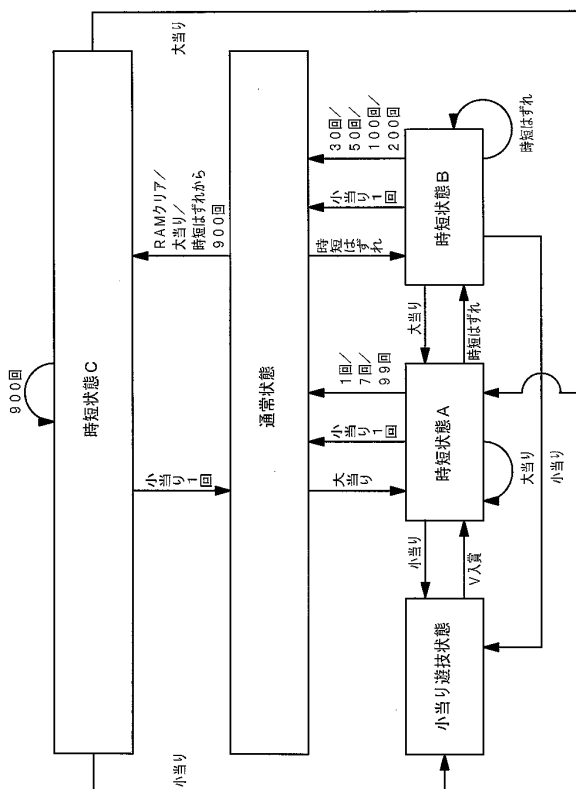
【図 8-25】

【図8-25】



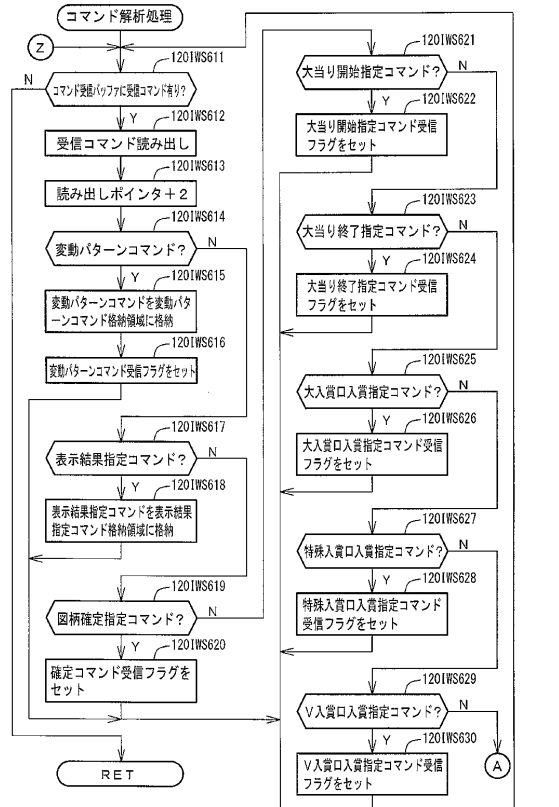
【図 8-26】

【図8-26】



【図 8-27】

【図8-27】



10

20

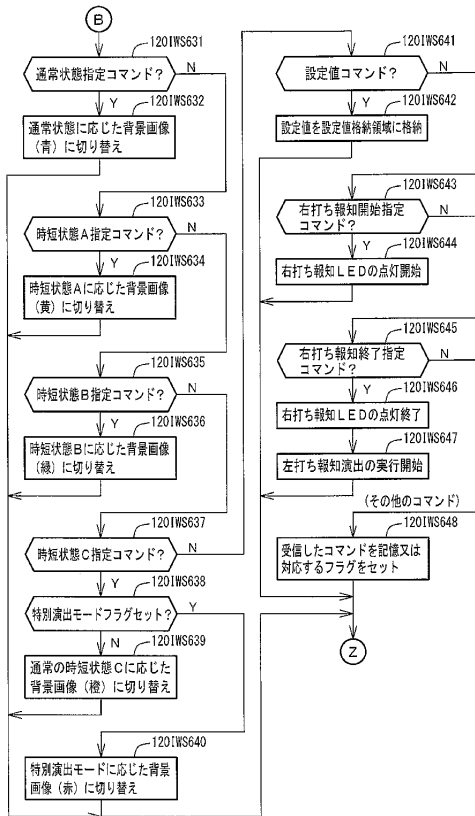
30

40

50

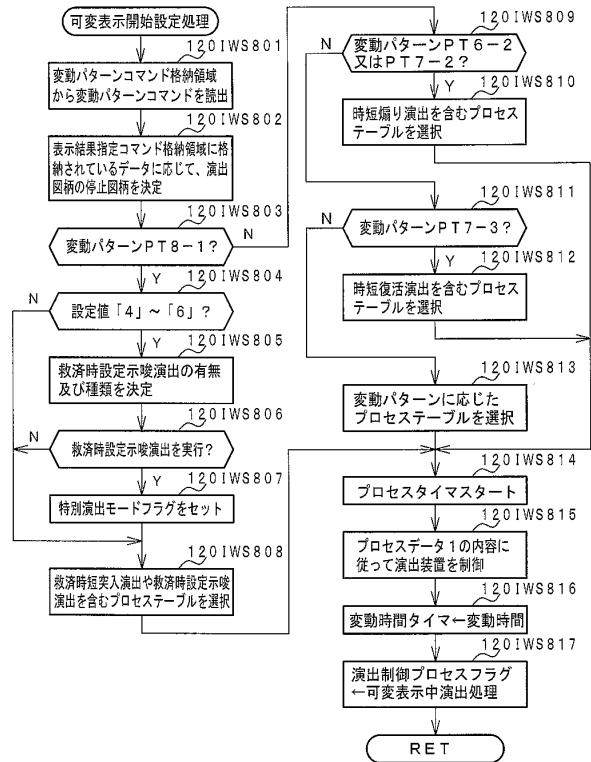
【図 8-28】

【図8-28】



【図 8-29】

【図8-29】



【図 8-30】

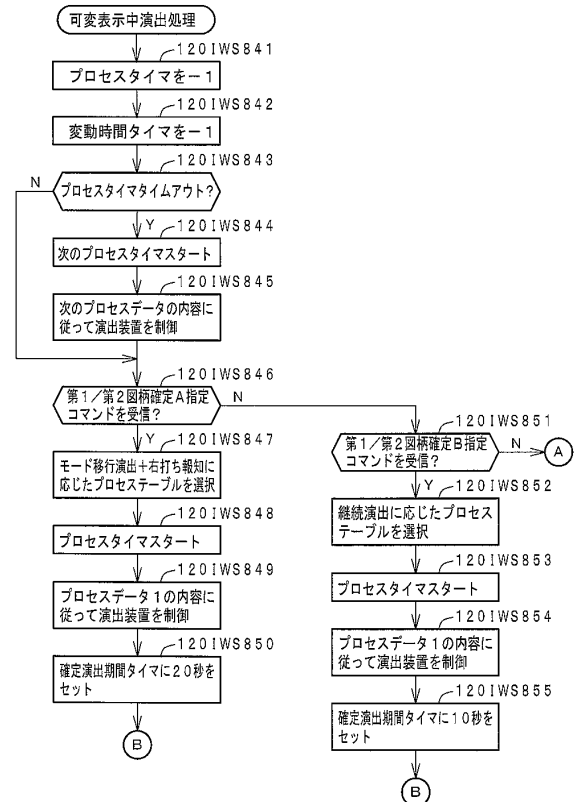
【図8-30】

救済時設定示唆演出決定テーブル

救済時設定示唆演出の種類	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
救済時設定示唆演出なし	50%	30%	10%
救済時設定示唆演出A	40%	10%	15%
救済時設定示唆演出B	5%	50%	15%
救済時設定示唆演出C	5%	10%	60%

【図 8-31】

【図8-31】



10

20

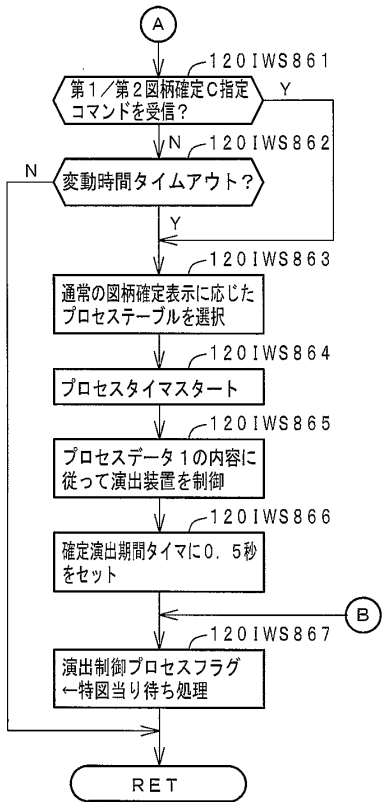
30

40

50

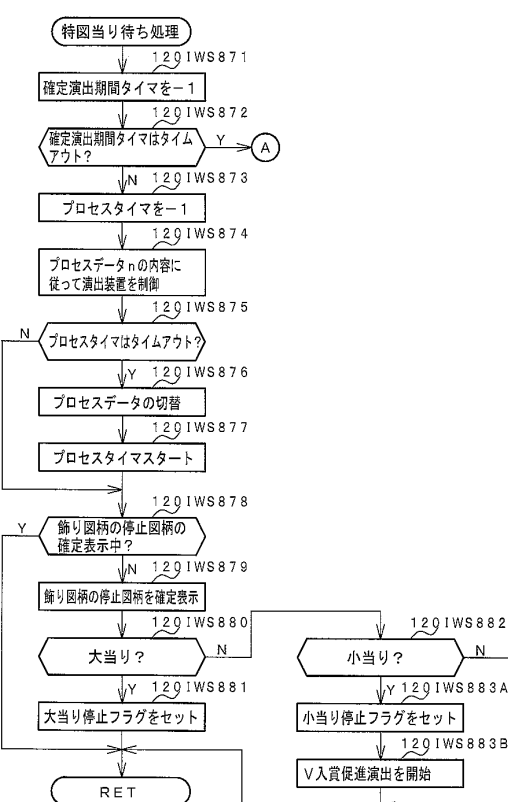
【図 8 - 3 2】

【図8-32】



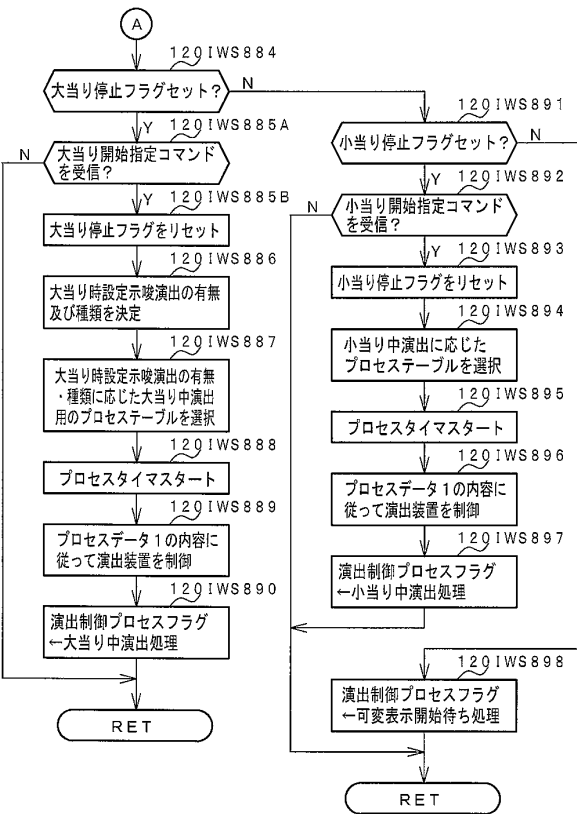
【図 8 - 3 3】

【図8-33】



【図 8 - 3 4】

【図8-34】



【図 8 - 3 5】

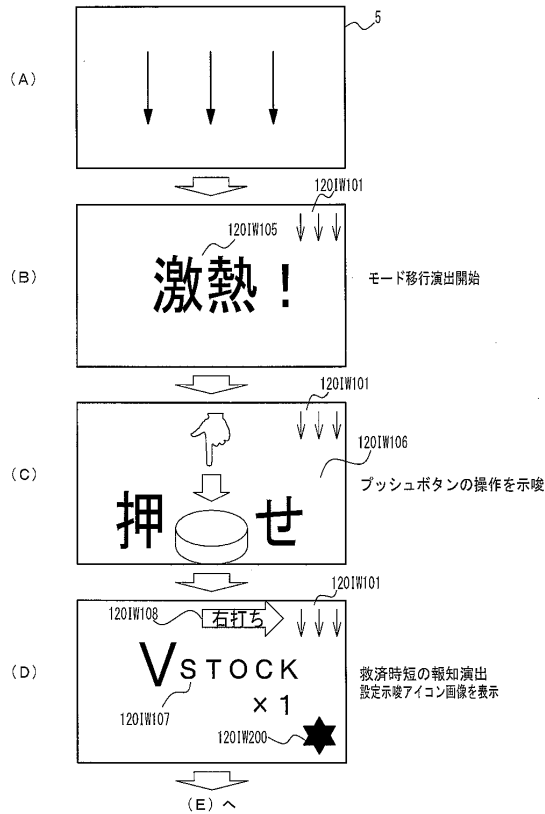
【図8-35】

大当り時設定示唆演出決定テーブル

設定値「6」	6.0%	5%	5%	5%	5%	1.5%
設定値「5」	6.0%	5%	5%	5%	5%	5%
設定値「4」	6.0%	5%	5%	5%	1.5%	5%
設定値「3」	6.5%	5%	5%	1.0%	5%	5%
設定値「2」	6.5%	5%	1.0%	5%	5%	5%
設定値「1」	6.5%	1.0%	5%	5%	5%	5%
大当り時設定示唆演出なし						
大当り時設定示唆演出A						
大当り時設定示唆演出B						
大当り時設定示唆演出C						
大当り時設定示唆演出D						
大当り時設定示唆演出E						
大当り時設定示唆演出F						

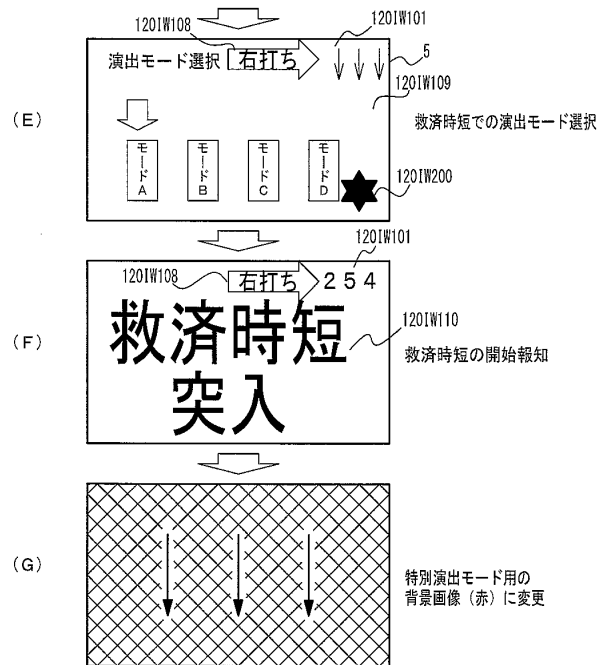
【図 8 - 3 6】

【図8-36】



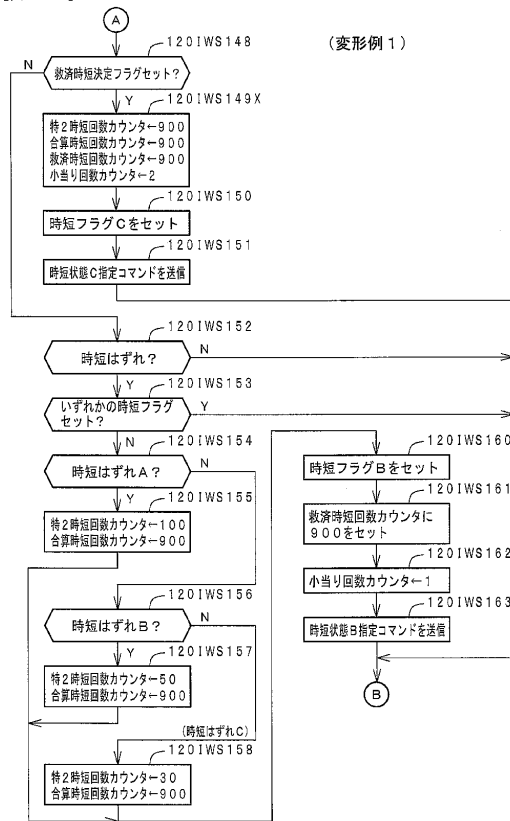
【図 8 - 3 7】

【図8-37】



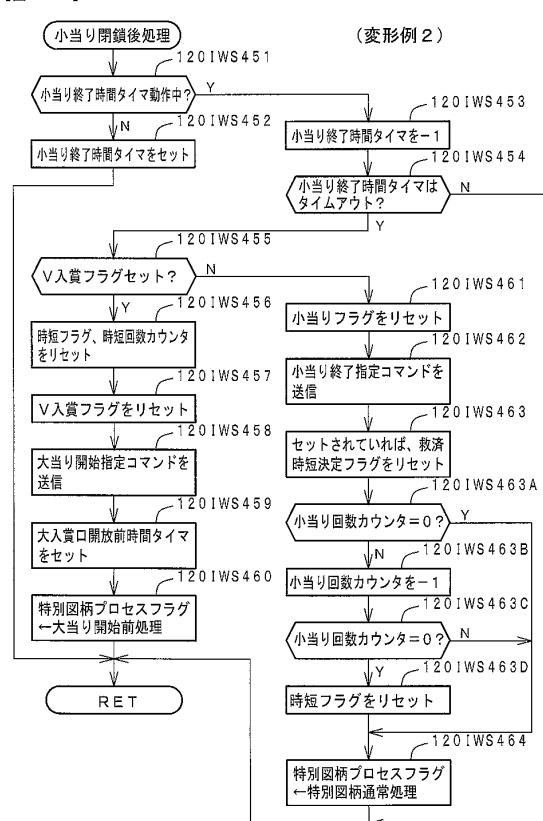
【図 8 - 3 8】

【図8-38】



【図 8 - 3 9】

【図8-39】



10

20

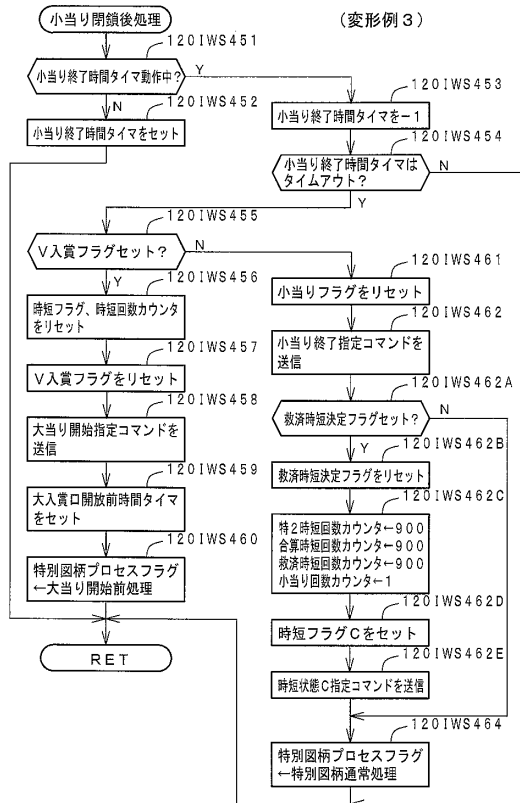
30

40

50

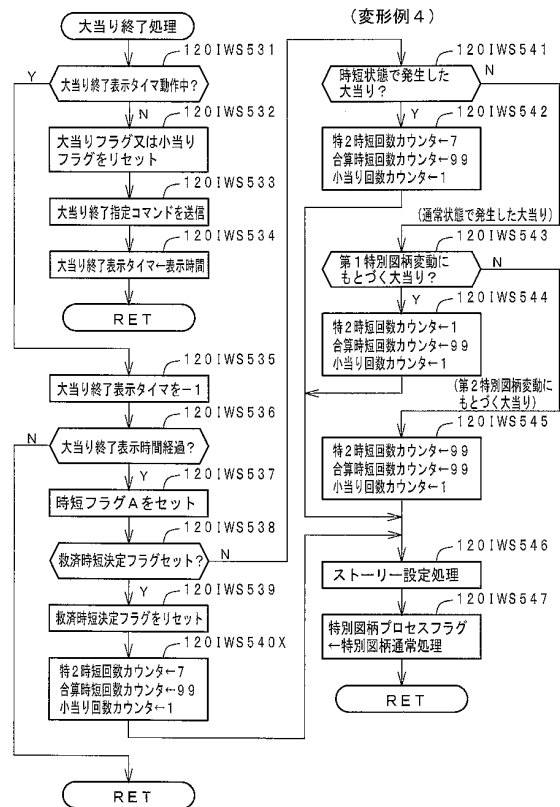
【圖 8-40】

【图8-40】



【図 8-41】

【图8-41】

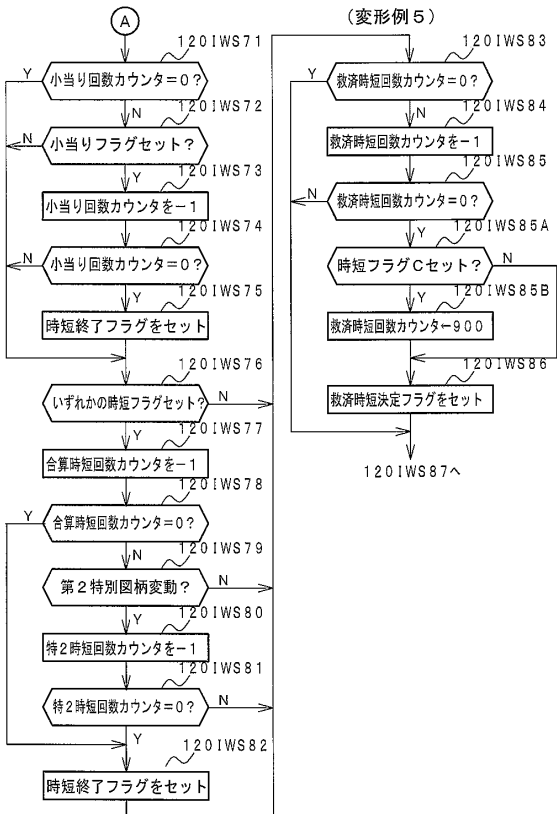


10

20

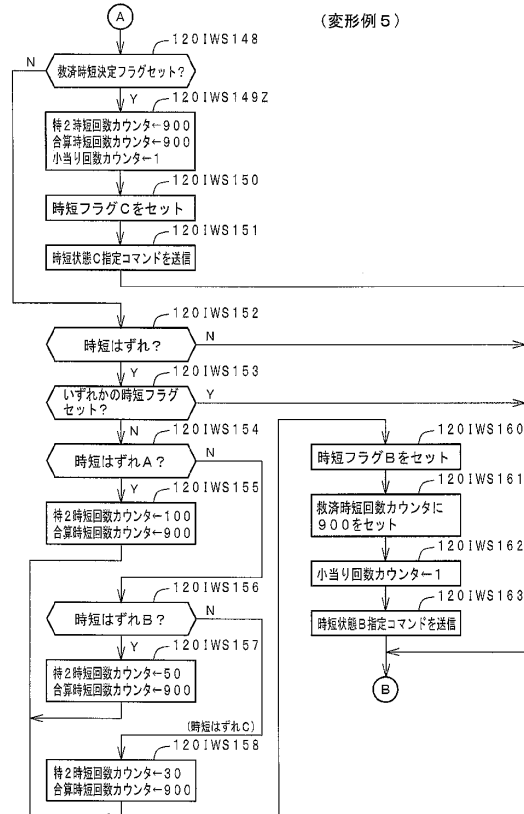
【図 8-42】

【图8-42】



【図 8-43】

【图8-43】

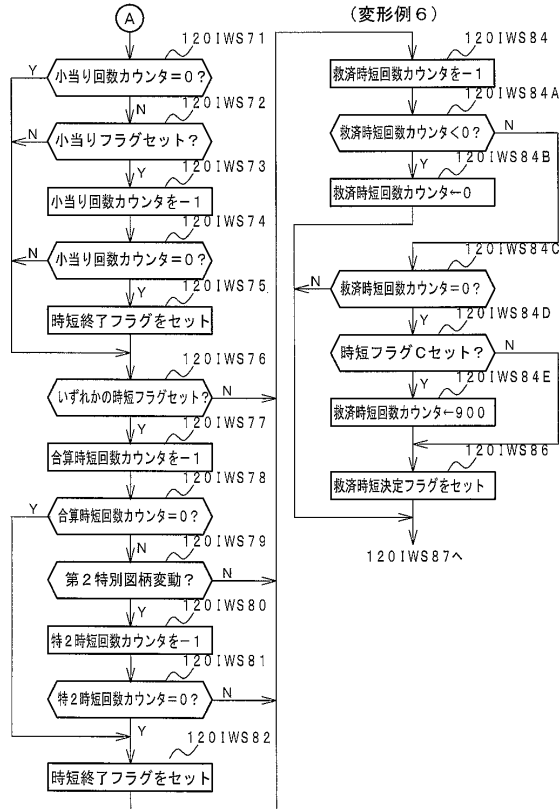


30

40

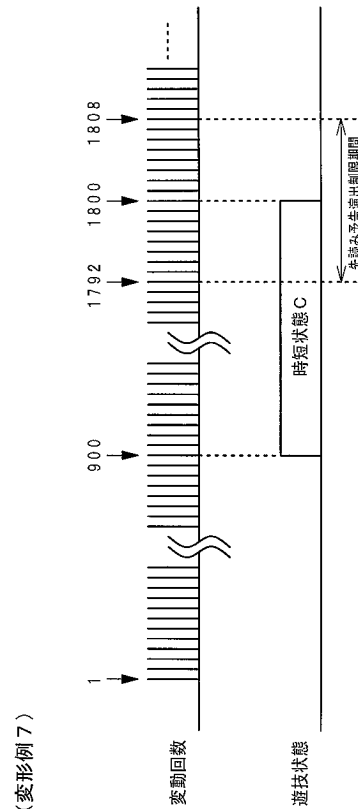
【図 8 - 4 4】

【図8-44】



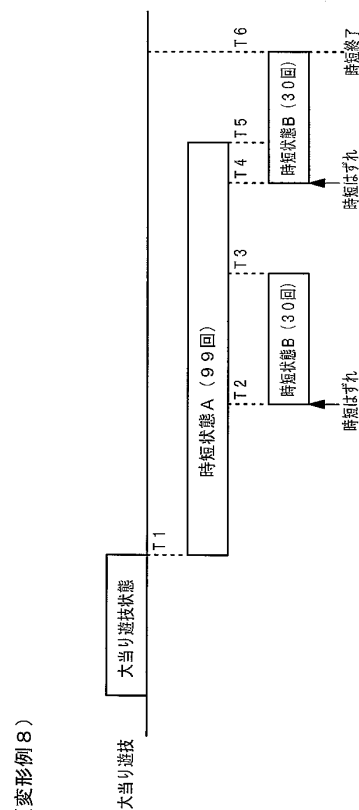
【図 8 - 4 5】

【図8-45】



【図 8 - 4 6】

【図8-46】



【図 9 - 1】

【図9-1】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)
10R時短大当り
0~179

(B) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)
10R時短大当り
0~179

(C) 小当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
小当りA (時短10回)	小当りB (時短5回)	小当りC (時短なし)
0~44 (25%)	45~89 (25%)	90~179 (50%)

(D) 小当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
小当りA (時短10回)	小当りB (時短5回)	小当りC (時短なし)
0~8 (5%)	9~17 (5%)	18~179 (90%)

10

20

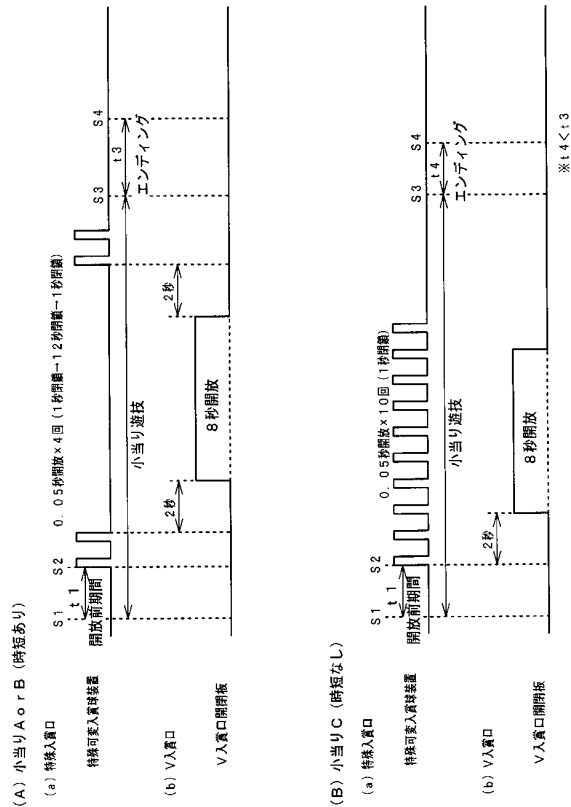
30

40

50

【図 9 - 2】

【图9-2】



【圖 9-3】

【图9-3】

(A) 第1特別図柄の変動パターン

変動パターン	特約変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → 非リリーチ (はずれ)
PA1-2	20000	短縮なし (通常状態) → 非リリーチ → 発展 (はずれ)
PA1-3	5000	第1特約保留3個以上短縮 (通常状態) → 非リリーチ (はずれ)
PA1-4	20000	第1特約保留3個以上短縮 (通常状態) → 非リリーチ → 発展 (はずれ)
PA1-5	500	短縮 (時短制御中) → 非リリーチ (はずれ)
PA1-6	20000	短縮 (時短制御中) → 非リリーチ (はずれ) → 発展 (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリリーチ (はずれ: 通常○r時短制御中)
PA2-2	20000	ノーマルリリーチ → 発展 (はずれ: 通常状態○r時短制御中)
PA2-3	43000	スーパーリリーチα (はずれ: 通常状態○r時短制御中)
PA2-4	53000	スーパーリリーチβ (はずれ: 通常状態○r時短制御中)
PB1-1	20000	ノーマルリリーチ (大当たり: 通常状態○r時短制御中)
PB1-2	43000	スーパーリリーチα (大当たり: 通常状態○r時短制御中)
PB1-3	53000	スーパーリリーチβ (大当たり: 通常状態○r時短制御中)
PC1-1	20000	ノーマルリリーチ (小当りC: 通常状態○r時短制御中)
PC1-2	43000	スーパーリリーチα (小当りC: 通常状態○r時短制御中)
PC1-3	53000	スーパーリリーチβ (小当りC: 通常状態○r時短制御中)
PC1-4	20000	短縮なし (通常状態) → 非リリーチ → 発展 (小当りA○rB)
PC1-5	20000	第1特約保留3個以上短縮 (通常状態) → 非リリーチ → 発展 (小当りA○rB)
PA1-6	20000	短縮 (時短制御中) → 非リリーチ (はずれ) → 発展 (小当りA○rB)
PC1-7	20000	ノーマルリリーチ → 発展 (小当りA○rB: 通常状態○r時短制御中)

10

20

【圖 9-4】

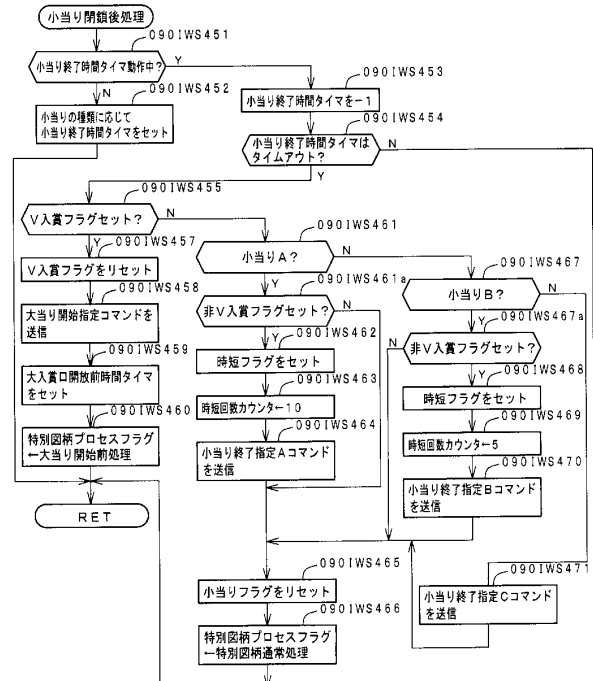
【圖9-4】

(B) 第2特別図柄の変動パターン

変動パターン	特約変動時間 (ms)	内容
PA3-1	300000	非リリーチ (はずれ: 通常状態中)
PA3-2	20000	短縮なし (通常状態) → 非リリーチ → 発展 (はずれ)
PA3-3	500	短縮 (時短制御中) → 非リリーチ (はずれ)
PA3-4	20000	短縮 (時短制御中) → 非リリーチ (はずれ) → 発展 (はずれ)
PA3-5	300000	ノーマルリリーチ (大当たり: 通常状態中)
PA3-6	300000	ノーマルリリーチ (小当たりA〜C: 通常状態中)
PB3-1	20000	ノーマルリリーチ (はずれ: 時短制御中)
PB3-2	20000	ノーマルリリーチ → 発展 (はずれ: 通常状態)
PB3-3	43000	スーパーリリーチ α (はずれ: 時短制御中)
PB3-4	53000	スーパーリリーチ β (はずれ: 時短制御中)
PC3-1	20000	ノーマルリリーチ (大当たり: 時短制御中)
PC3-2	43000	スーパーリリーチ α (大当たり: 時短制御中)
PC3-3	53000	スーパーリリーチ β (大当たり: 時短制御中)
PD3-1	20000	ノーマルリリーチ (小当たりC: 時短制御中)
PD3-2	43000	スーパーリリーチ α (小当たりC: 時短制御中)
PD3-3	53000	スーパーリリーチ β (小当たりC: 時短制御中)
PD3-4	20000	非リリーチ → 発展 (小当たりA or B: 時短制御中)
PD3-5	20000	短縮 (時短制御中) → 非リリーチ → 発展 (小当たりA or B)
PD3-6	20000	ノーマルリリーチ → 発展 (小当たりA or B: 時短制御中)

【圖 9 - 5】

【图9-5】

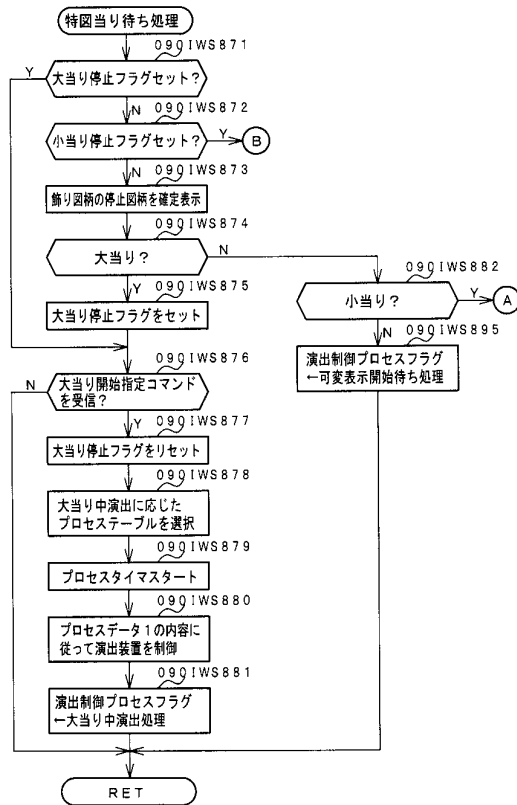


30

40

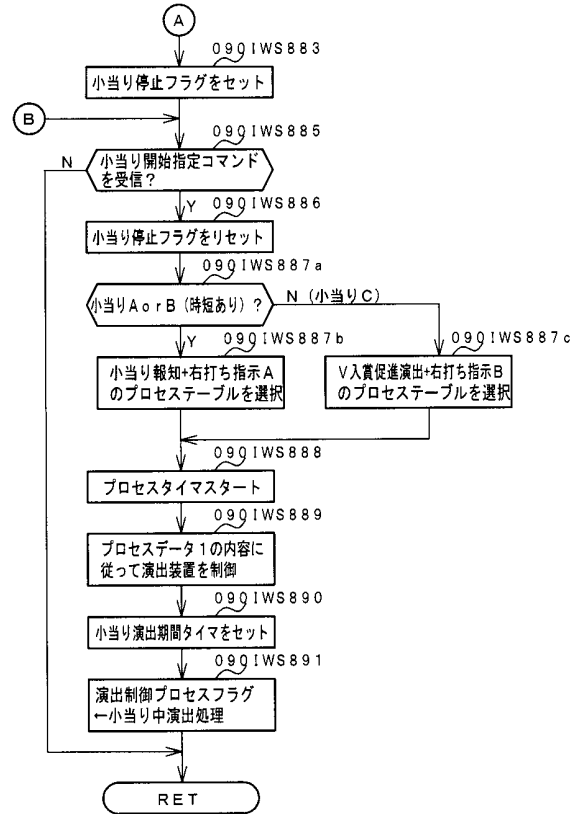
【図 9 - 6】

【图9-6】



【図 9 - 7】

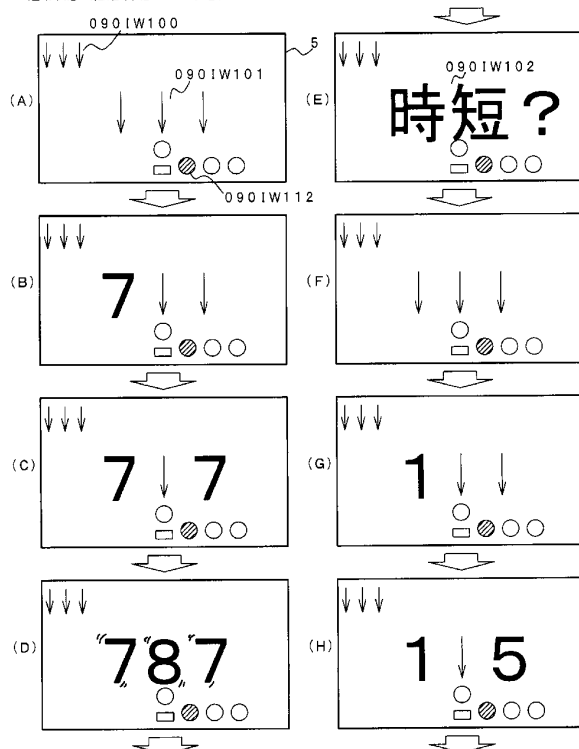
【图9-7】



【図 9 - 8】

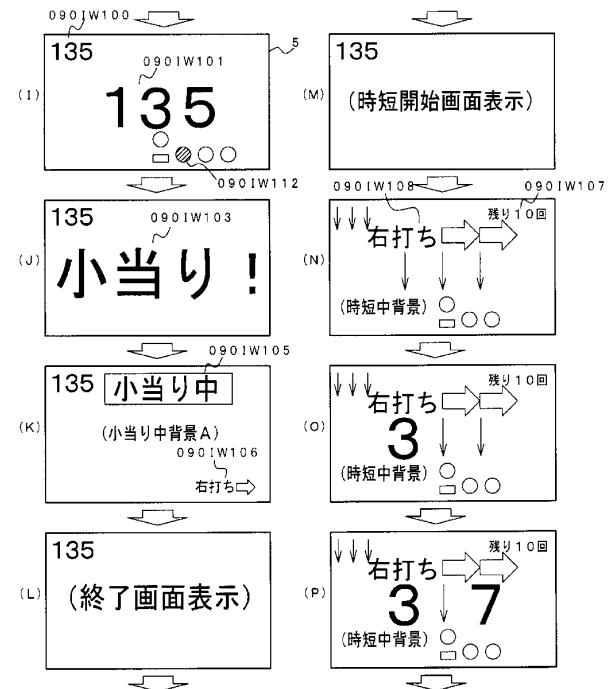
【图9-8】

通常状態（低確率/低ペース状態）で小当たりA or B（時短あり）になった場合



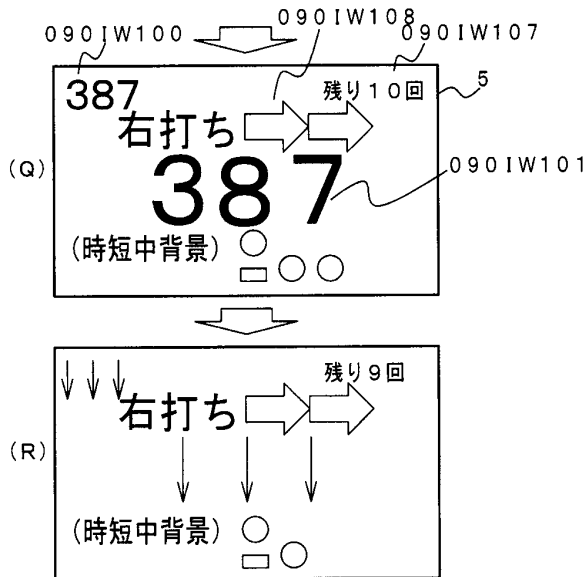
【図 9 - 9】

【图9-9】



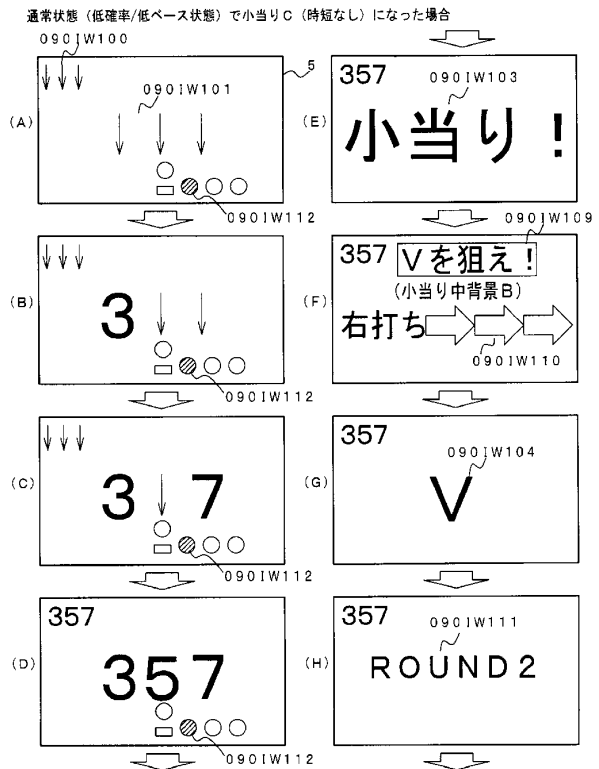
【図 9 - 10】

【図9-10】



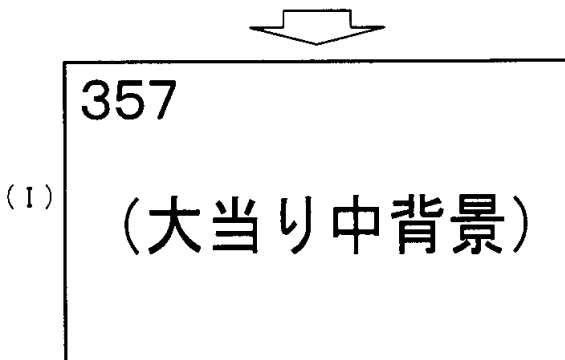
【図 9 - 11】

【図9-11】



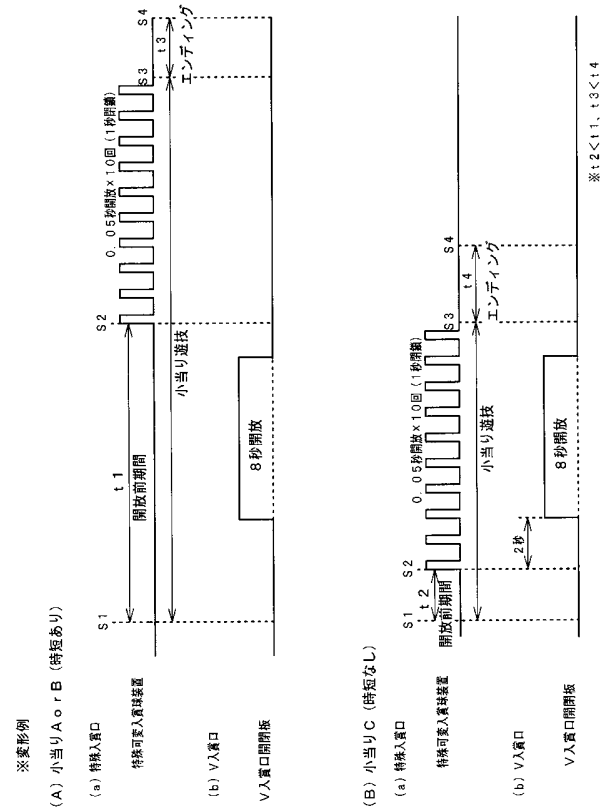
【図 9 - 12】

【図9-12】



【図 9 - 13】

【図9-13】



10

20

30

40

50

【図10-1】

【図10-1】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り用 (教済時短突入変動を除く)]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P B 2-1	3 0 0 0 0	ノーマルリーチ	2 0 %
P B 2-2	5 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 0 %
P B 2-3	6 3 0 0 0	スーパーリーチ β	5 0 %

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-1	1 2 0 0 0	通常変動	9 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	1 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	8 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	8 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	1 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(E) 変動パターンテーブルE [教済時短経由、時短状態はずれ用]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-4	1 5 0 0	極超短縮変動	9 9 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	1 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	—
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	—

【図10-2】

【図10-2】

(F) 変動パターンテーブルF [教済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-1	1 2 0 0 0	通常変動	9 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(G) 変動パターンテーブルG [教済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	9 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	9 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	—
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(I) 変動パターンテーブルI [教済時短突入変動用、非時短状態はずれ]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-1	2 5 0 0 0	時短突入はずれ	1 0 0 %

(J) 変動パターンテーブルJ [教済時短突入変動用、時短状態はずれ]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-2	3 0 0 0 0	時短昇格はずれ	1 0 0 %

(K) 変動パターンテーブルK [教済時短突入変動用、非時短状態大当り]

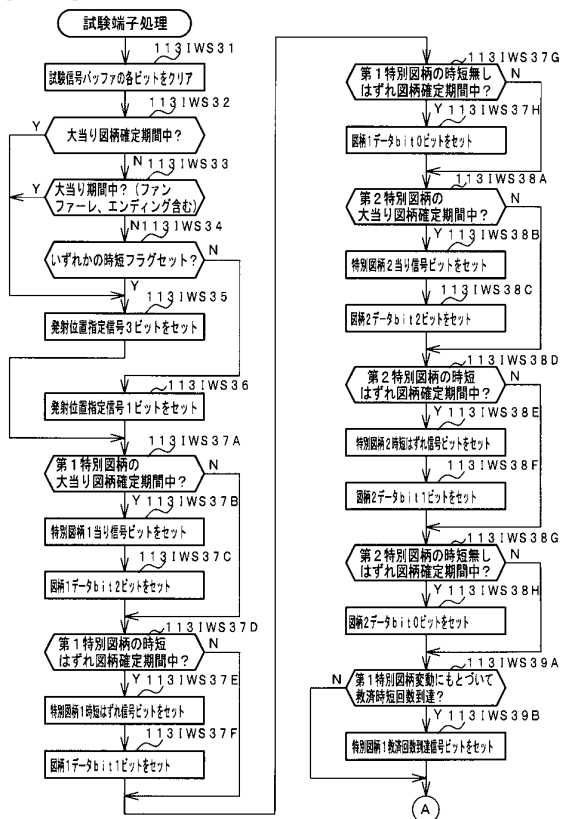
変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-3	3 5 0 0 0	時短突入見せかけ大当り	1 0 0 %

(L) 変動パターンテーブルL [教済時短突入変動用、時短状態大当り]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-4	4 0 0 0 0	時短昇格見せかけ大当り	1 0 0 %

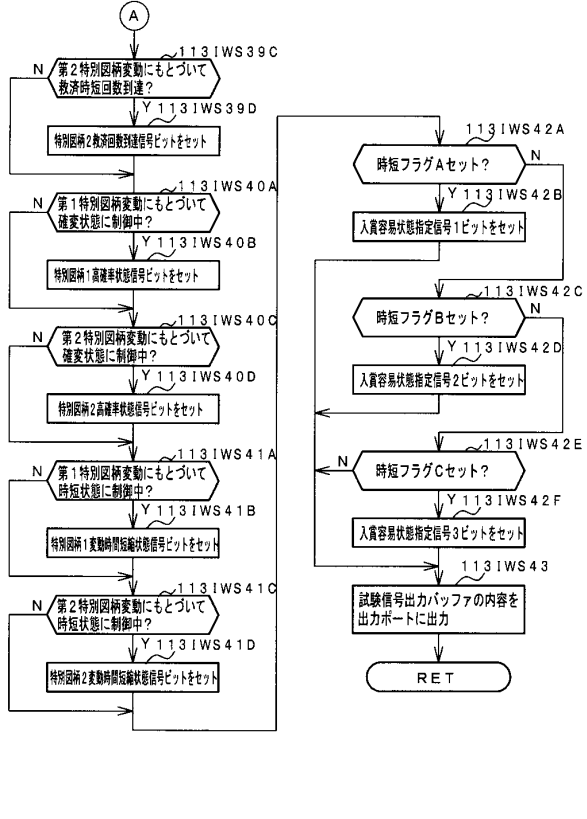
【図10-3】

【図10-3】



【図10-4】

【図10-4】



10

20

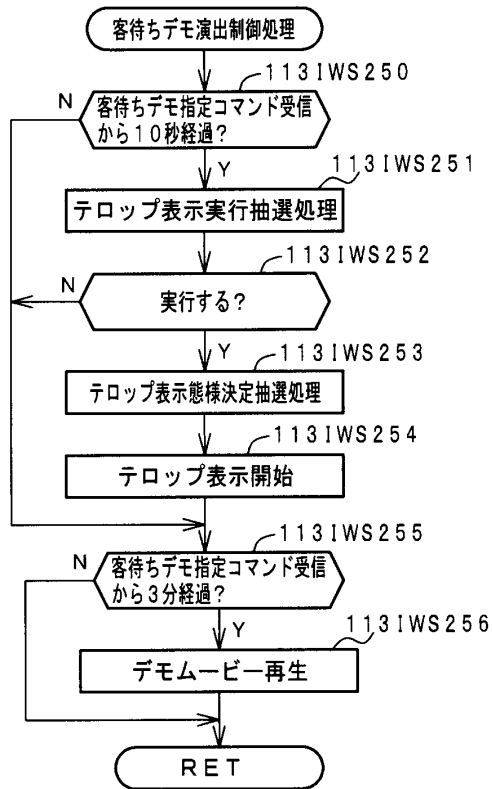
30

40

50

【図10-5】

【図10-5】



【図10-6】

【図10-6】

(A)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:1)

実行の有無	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
実行する	30%	40%	50%	55%
実行しない	70%	60%	50%	45%

(B)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:6)

実行の有無	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
実行する	60%	70%	80%	85%
実行しない	40%	30%	20%	15%

(C)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:1)

演出態様(色)	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
赤	40%	70%	80%	85%
青	60%	30%	20%	15%

(D)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:6)

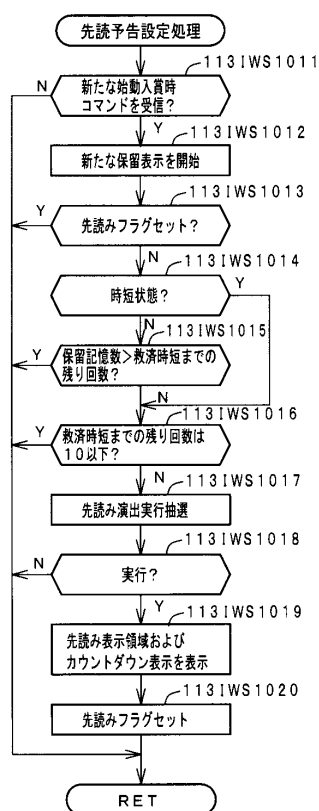
演出態様(色)	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
赤	70%	80%	90%	95%
青	30%	20%	10%	5%

10

20

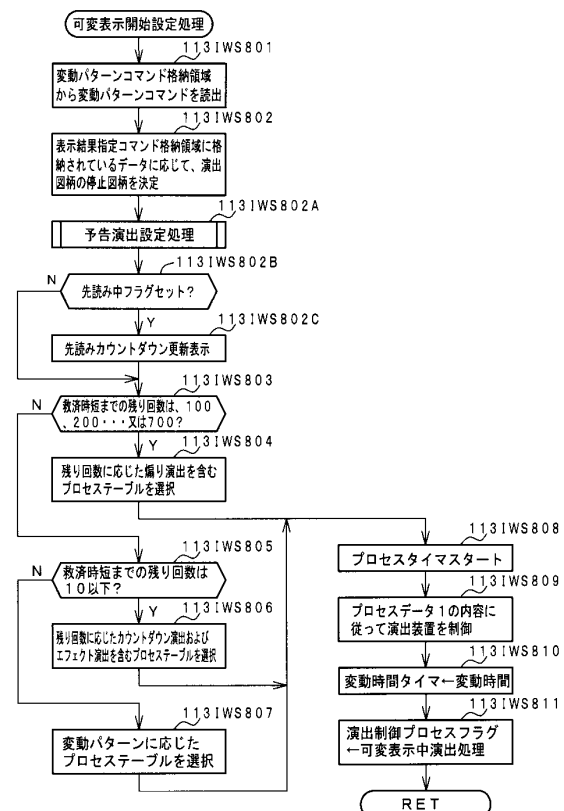
【図10-7】

【図10-7】



【図10-8】

【図10-8】



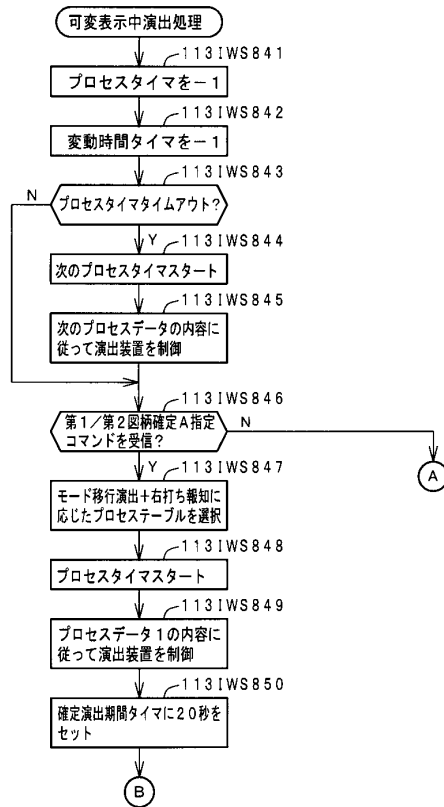
30

40

50

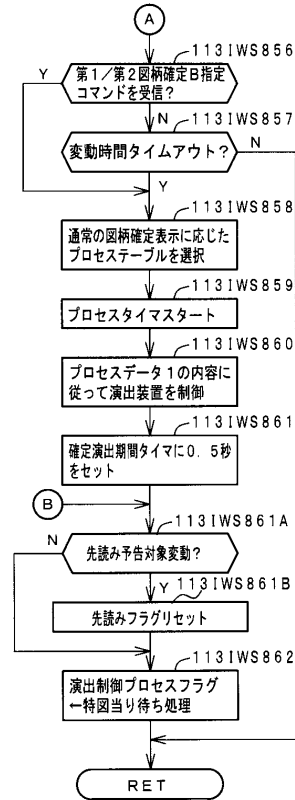
【図 10-9】

【图10-9】



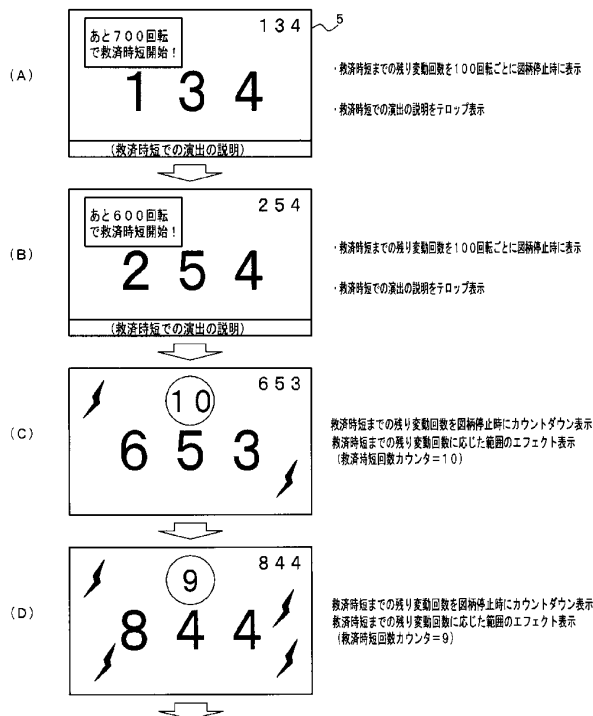
【図 10-10】

【图10-10】



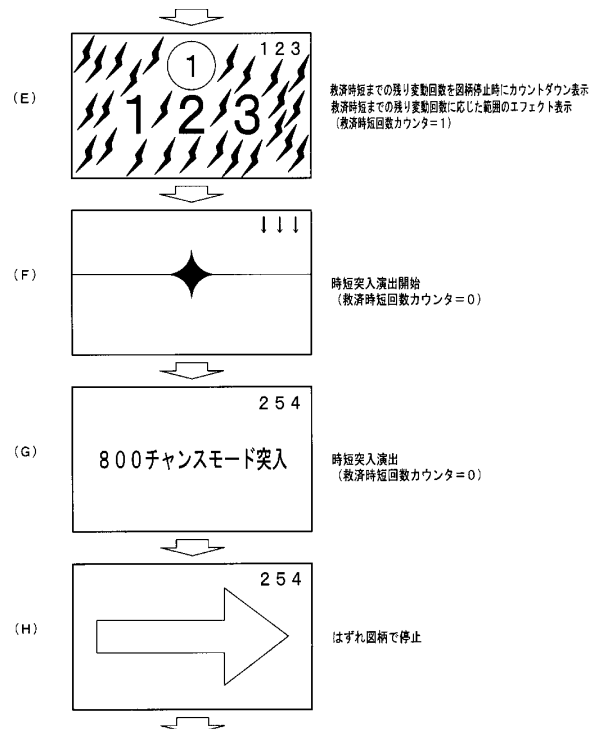
【図 10-11】

【图10-11】



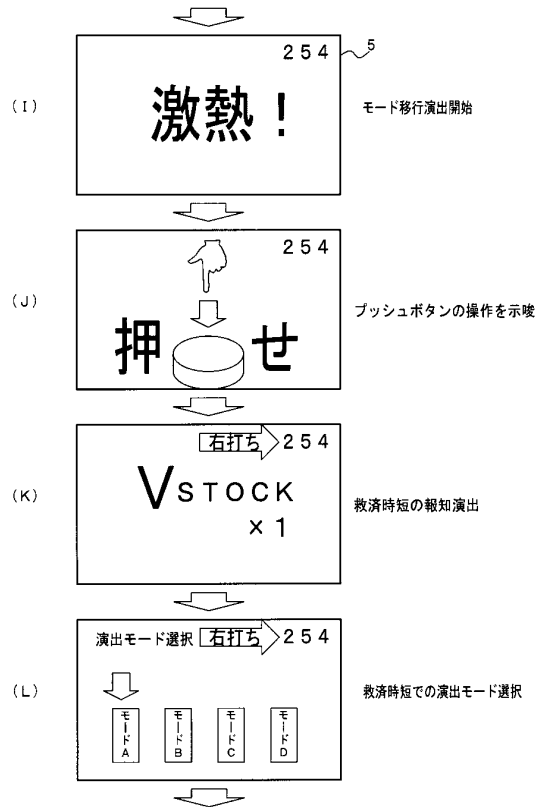
【図 10-12】

【圖10-12】



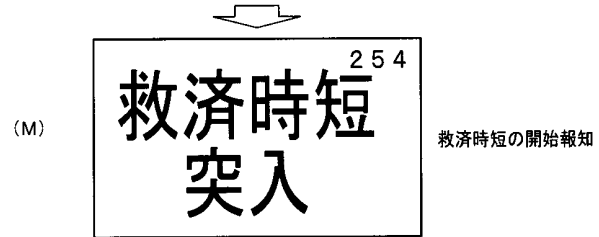
【図 10-13】

【図10-13】



【図 10-14】

【図10-14】

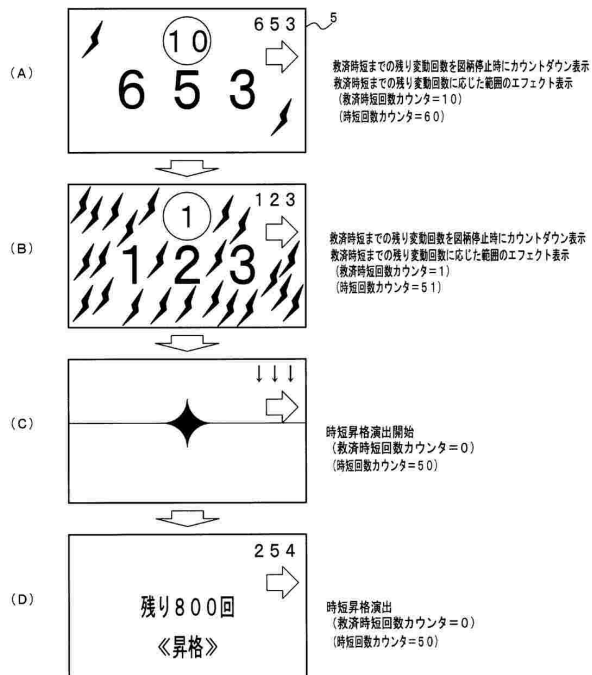


10

20

【図 10-15】

【図10-15】



【図 11-1】

【図11-1】

時短種別	発生状態	
	通常状態	時短状態
時短状態 A (大当り経由の低確高ベース)	時短回数 100 回	時短回数 200 回
時短状態 B (時短はずれ経由の低確高ベース)	時短回数 100 回	時短回数の更新なし (実質無効)
時短状態 C (救済時短経由の低確高ベース)	時短回数 800 回 (ただし連続して発生しない)	

30

40

50

【図 11-2】

【図11-2】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブルA [低確率/低ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#A	はずれ	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#D	小当り	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブルB [高確率/低ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第1変動パターン#G	はずれ	10分
08	第1変動パターン#H	小当り	10分
09	第1変動パターン#I	大当り	5分

(C) 第1特別図柄用変動パターンテーブルC [高確率/高ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0A	第1変動パターン#J	はずれ [第1保留記憶数=0]	10秒
01	第1変動パターン#A	はずれ [第1保留記憶数=1以上]	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
0B	第1変動パターン#K	小当り [第1保留記憶数=0]	10秒
04	第1変動パターン#D	小当り [第1保留記憶数=1以上]	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

【図 11-4】

【図11-4】

(A) 第2特別図柄用変動パターンテーブルA [高確率/低ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1A	第2変動パターン#J	はずれ [第2保留記憶数=0]	10秒
11	第2変動パターン#A	はずれ [第2保留記憶数=1以上]	5秒
12	第2変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
13	第2変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
1B	第2変動パターン#K	小当り [第2保留記憶数=0]	10秒
14	第2変動パターン#D	小当り [第2保留記憶数=1以上]	5秒
15	第2変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
16	第2変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

(B) 第2特別図柄用変動パターンテーブルB [高確率/低ベース状態以外時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
17	第2変動パターン#G	はずれ	10分
18	第2変動パターン#H	小当り	10分
19	第2変動パターン#I	大当り	5分

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブルC [救済時短成立時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1C	第2変動パターン#L	救済時短突入はずれ	25秒
1D	第2変動パターン#M	救済時短突入見せかけ大当り	35秒

【図 11-3】

【図11-3】

(D) 第1特別図柄用変動パターンテーブルD [低確率/高ベース状態時]

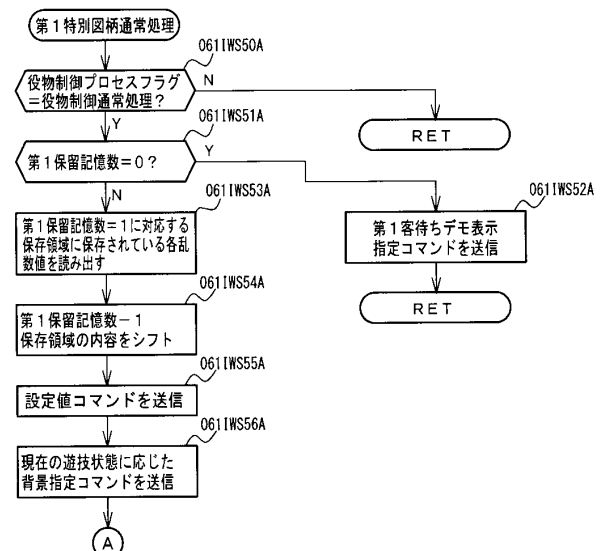
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0A	第1変動パターン#J	はずれ [第1保留記憶数=0]	10秒
01	第1変動パターン#A	はずれ [第1保留記憶数=1以上]	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
0B	第1変動パターン#K	小当り [第1保留記憶数=0]	10秒
04	第1変動パターン#D	小当り [第1保留記憶数=1以上]	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒
0C	第1変動パターン#L	はずれ・小当り・大当り [最終変動]	5秒

(E) 第1特別図柄用変動パターンテーブルE [救済時短成立時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0D	第1変動パターン#M	救済時短突入はずれ	25秒
0E	第1変動パターン#N	救済時短突入見せかけ大当り	35秒

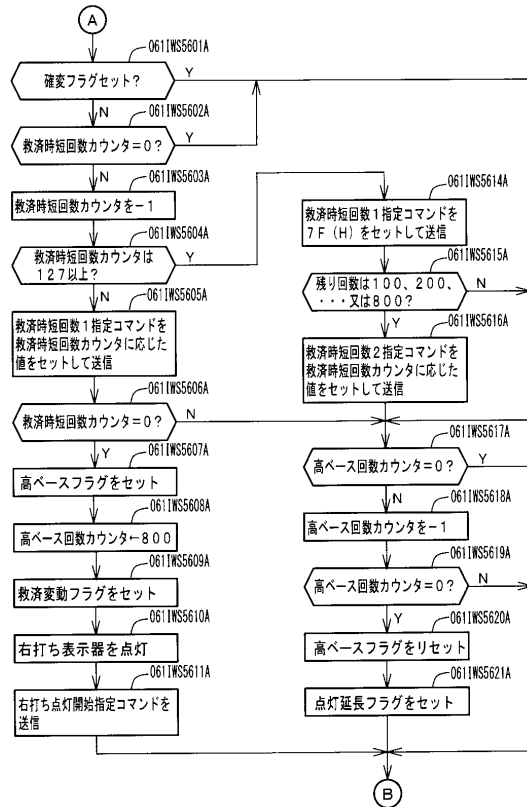
【図 11-5】

【図11-5】



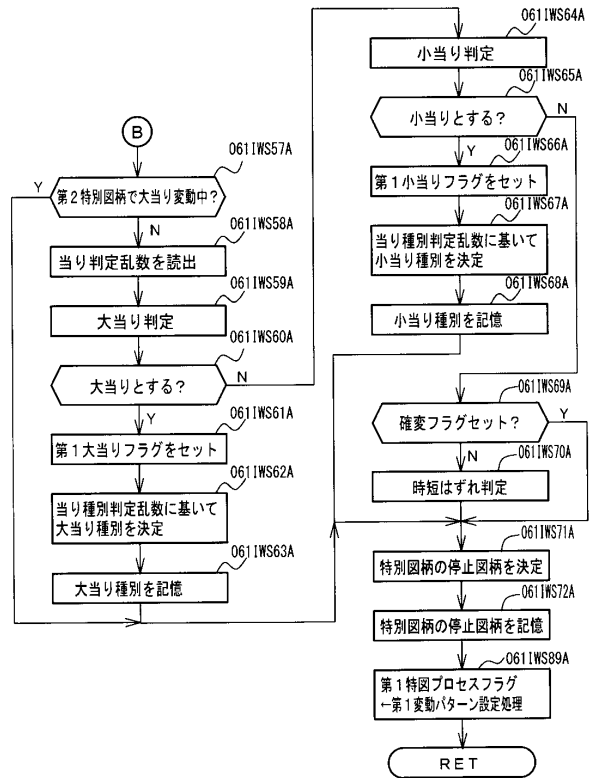
【図 11-6】

【図 11-6】



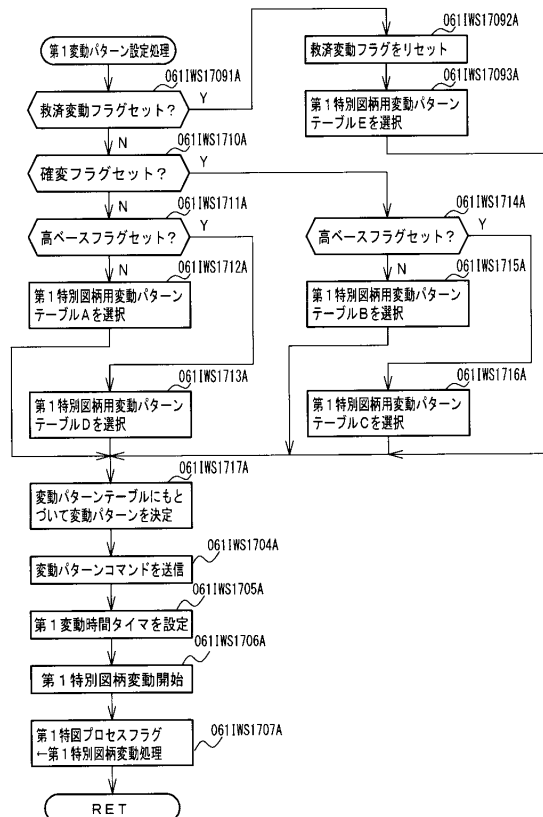
【図 11-7】

【図 11-7】



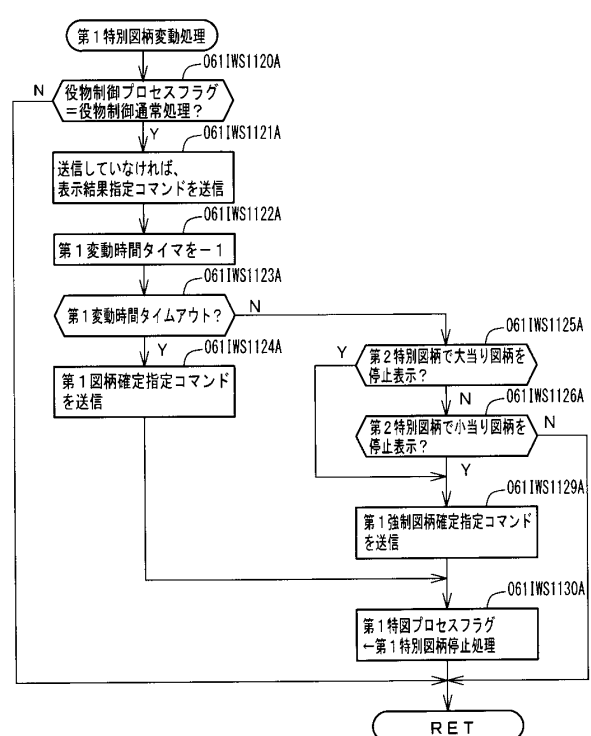
【図 11-8】

【図 11-8】



【図 11-9】

【図 11-9】



10

20

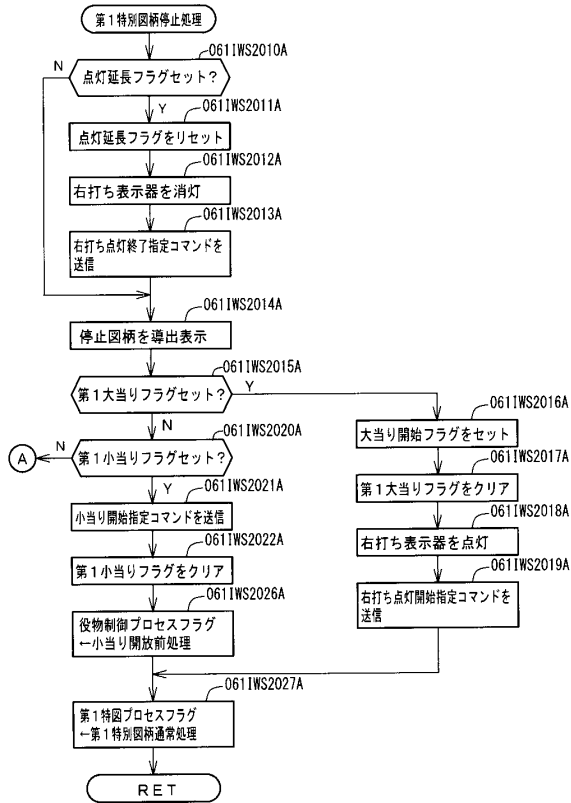
30

40

50

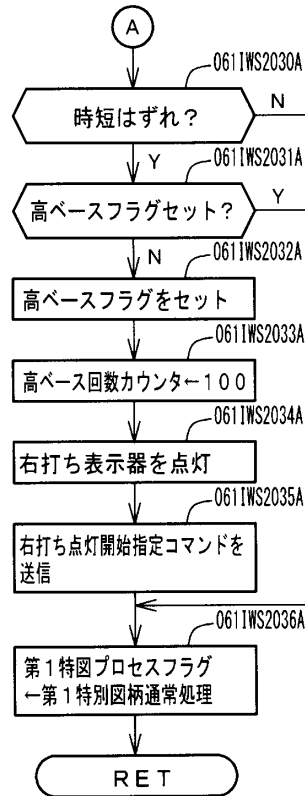
【図 11-10】

【図 11-10】



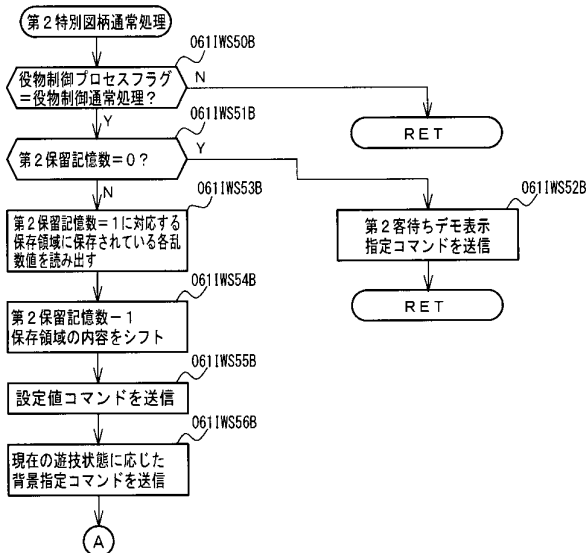
【図 11-11】

【図 11-11】



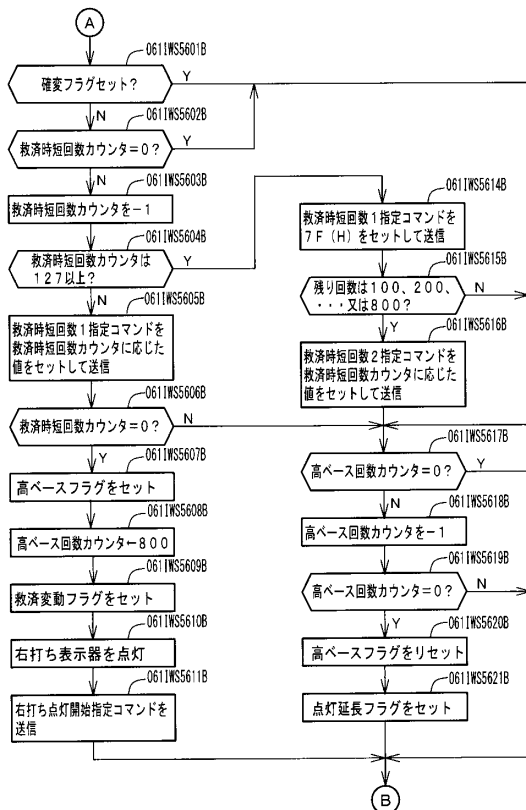
【図 11-12】

【図 11-12】



【図 11-13】

【図 11-13】



10

20

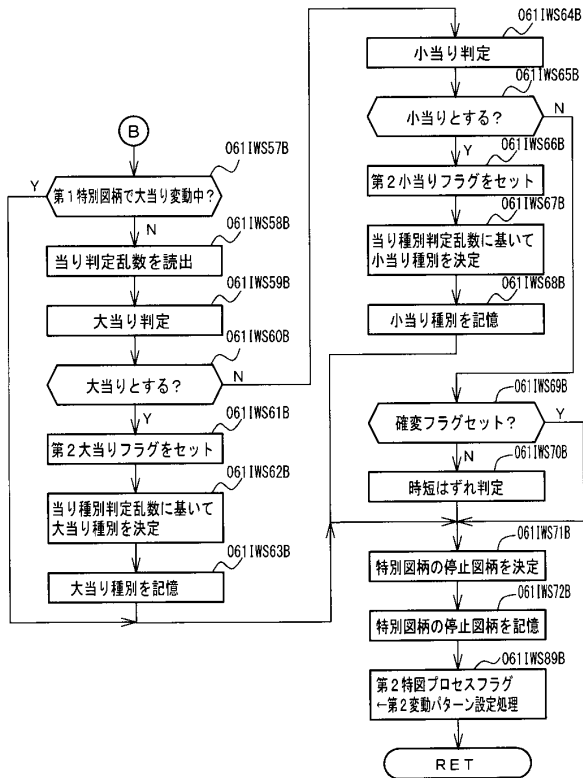
30

40

50

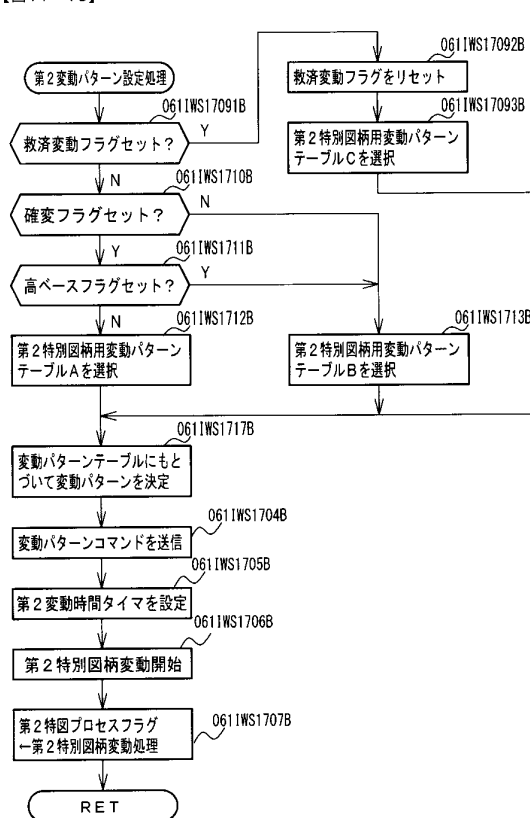
【図 11-14】

【図 11-14】



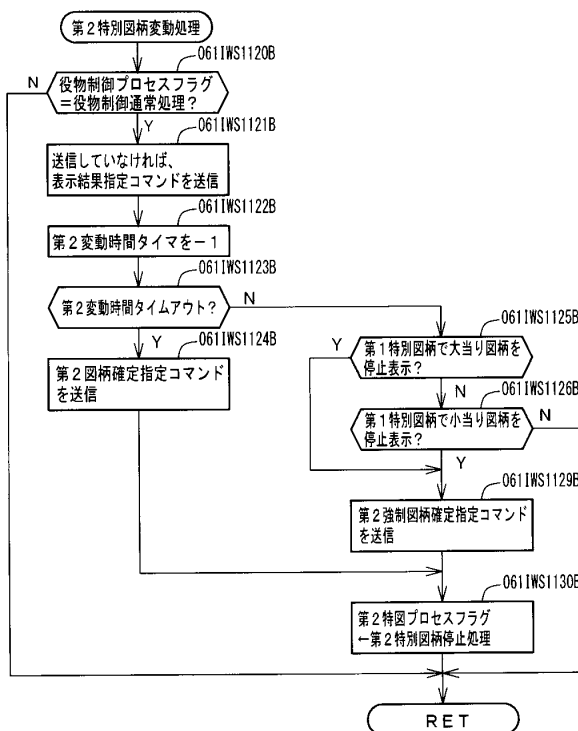
【図 11-15】

【図 11-15】



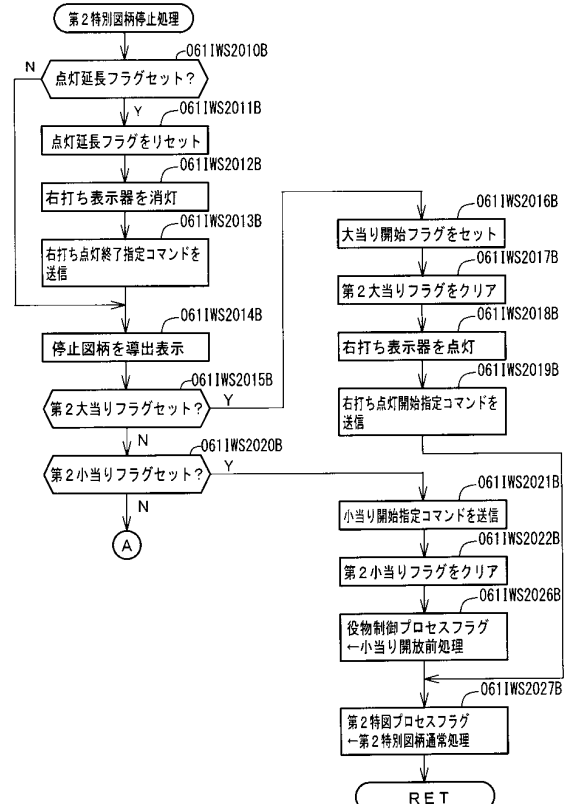
【図 11-16】

【図 11-16】



【図 11-17】

【図 11-17】



10

20

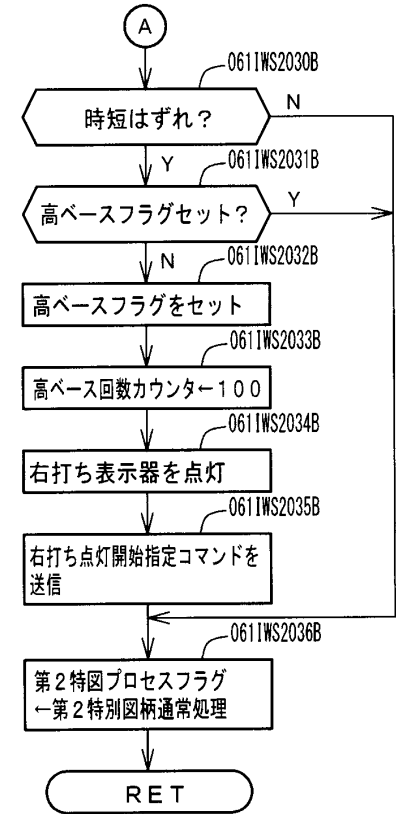
30

40

50

【図 11-18】

【図 11-18】



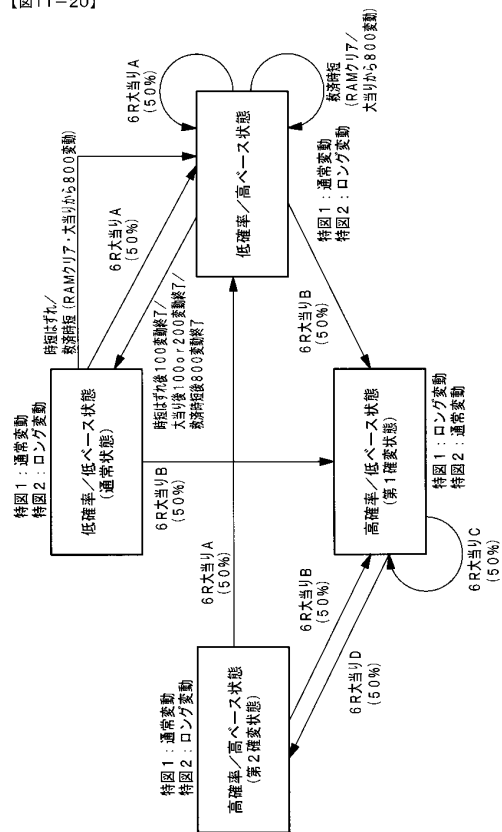
【図 11-19】

【図 11-19】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当たり 1 信号	大当たり遊技中に出力
大当たり 2 信号	大当たり遊技中及び高ベース状態中に出力
大当たり 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当たり 4 信号	救済時短となる変動開始時に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力
セキュリティ信号	エラー検出時
ドア開放信号	ドア開放検出時
賞球信号	賞球 10 個払い出し時
アウト球信号	アウト球 10 個検出時

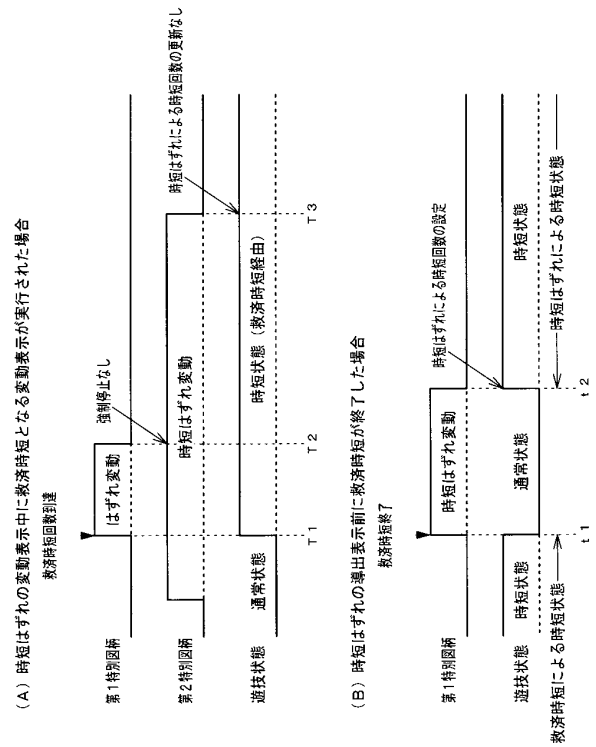
【図 11-20】

【図 11-20】



【図 11-21】

【図 11-21】



10

20

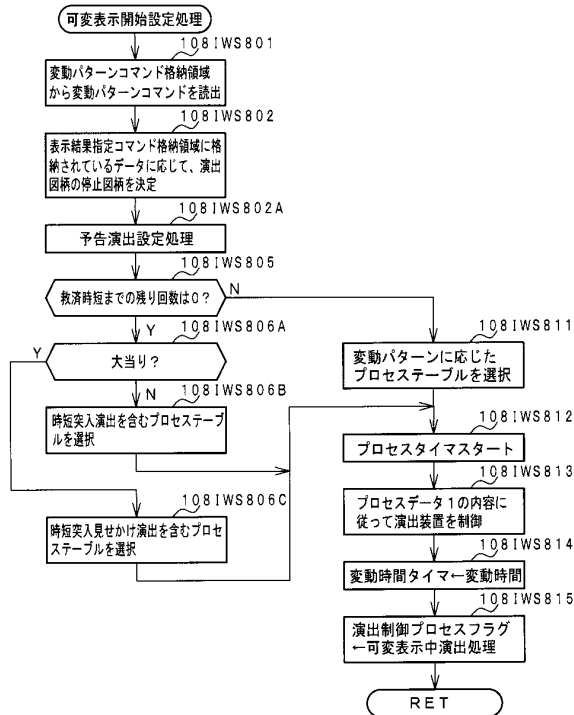
30

40

50

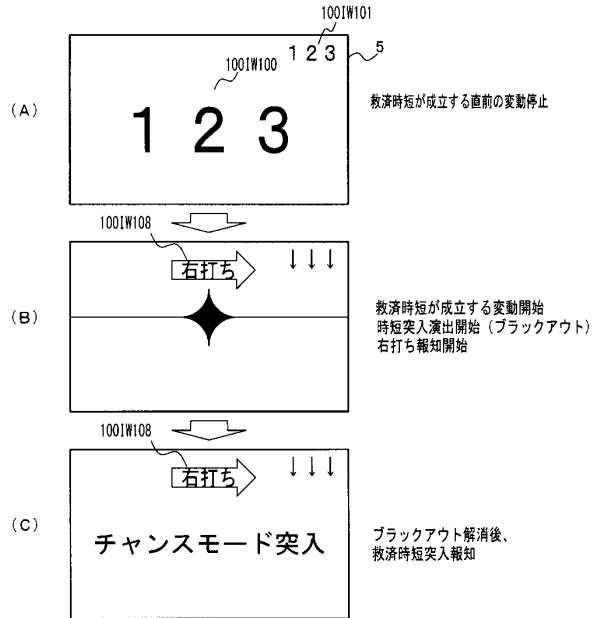
【図 11-22】

【図11-22】



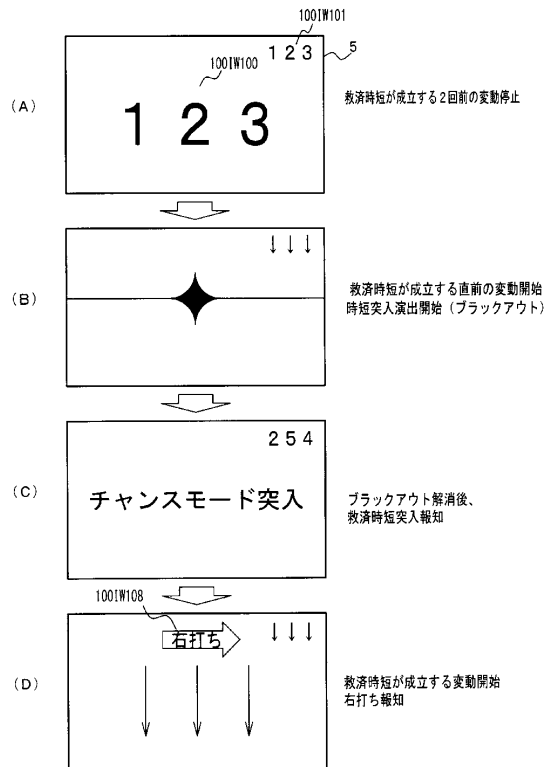
【図 11-23】

【図11-23】



【図 11-24】

【図11-24】

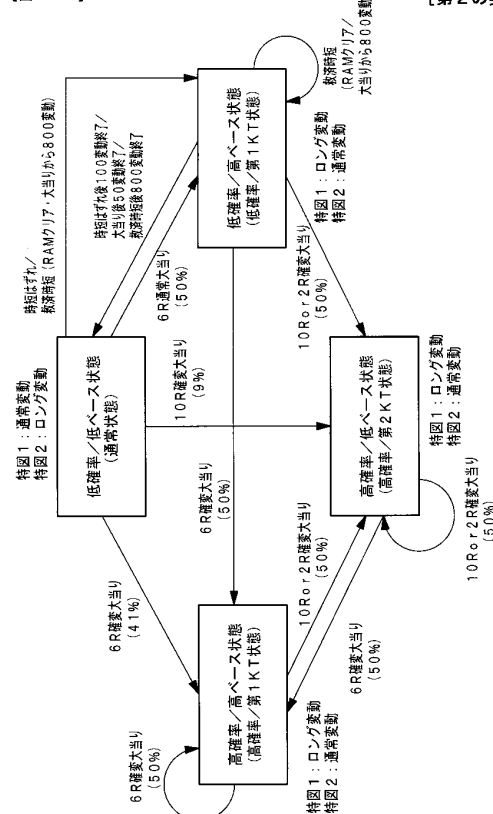


【図 12-1】

【図12-1】

(変形例 1-3)

[第2の実施の形態]



10

20

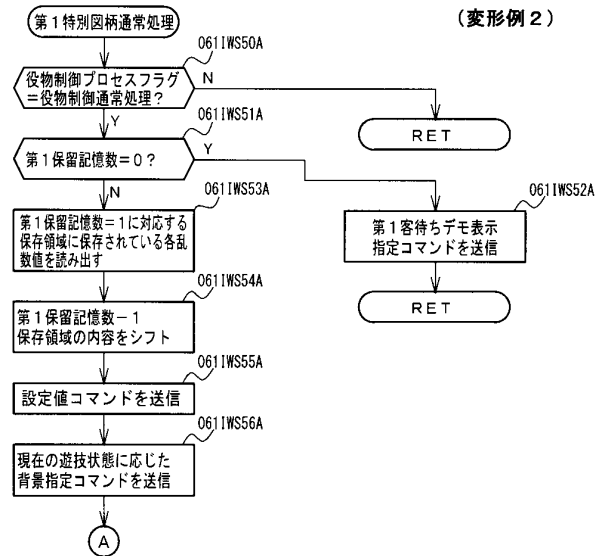
30

40

50

【圖 12-2】

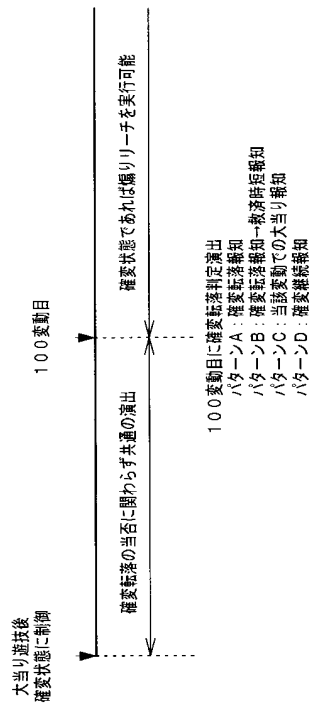
【图12-2】



【図 12-6】

【図12-6】

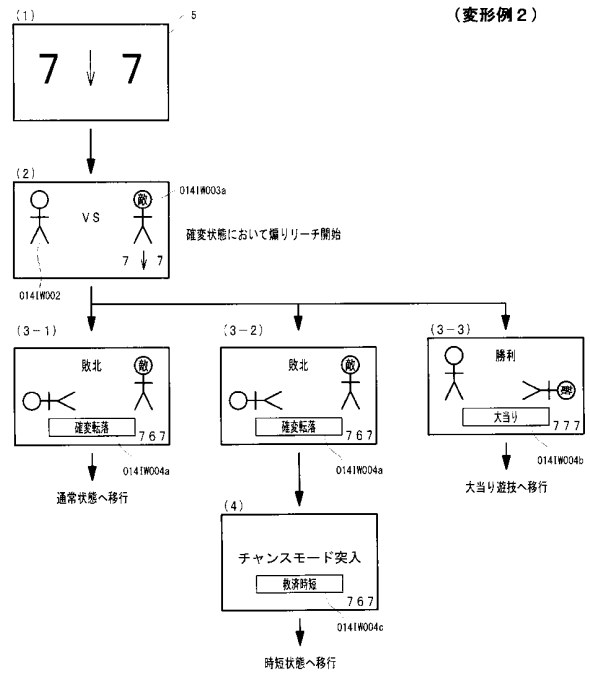
(変形例 2)



【図 12-7】

【図12-7】

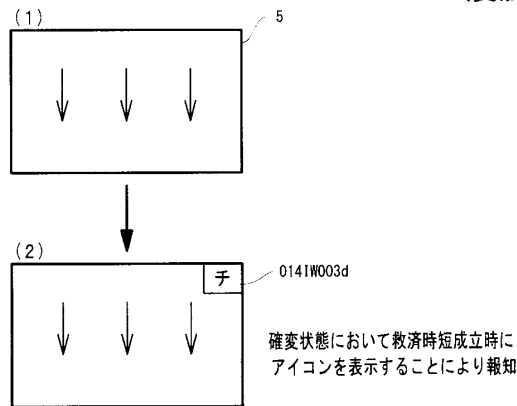
(変形例 2)



【図 12-8】

【図12-8】

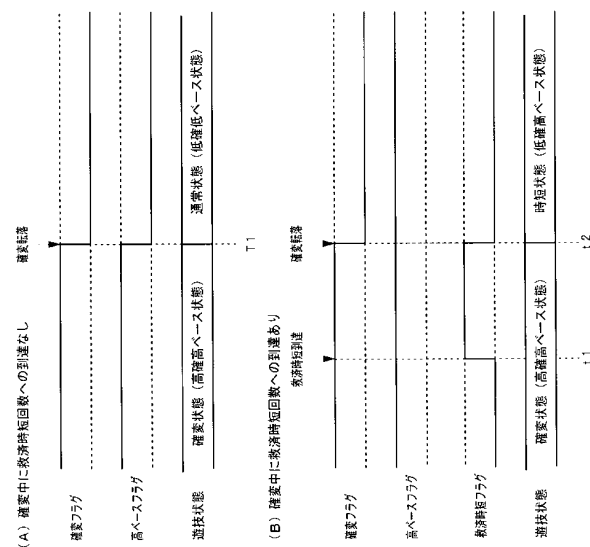
(変形例 2)



【図 12-9】

【図12-9】

(変形例 2)



10

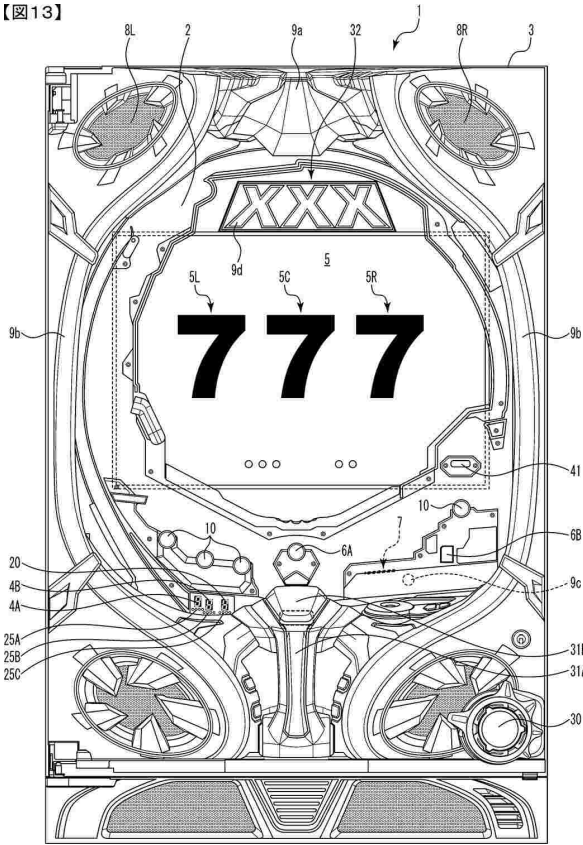
20

30

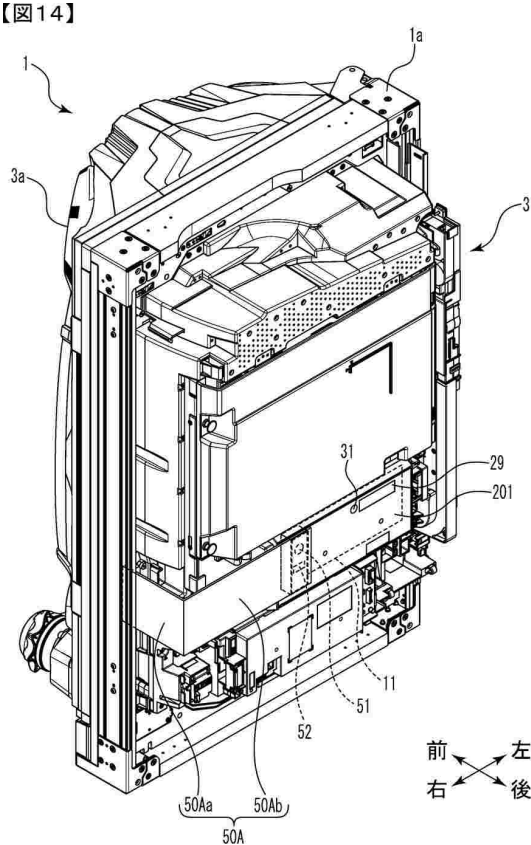
40

50

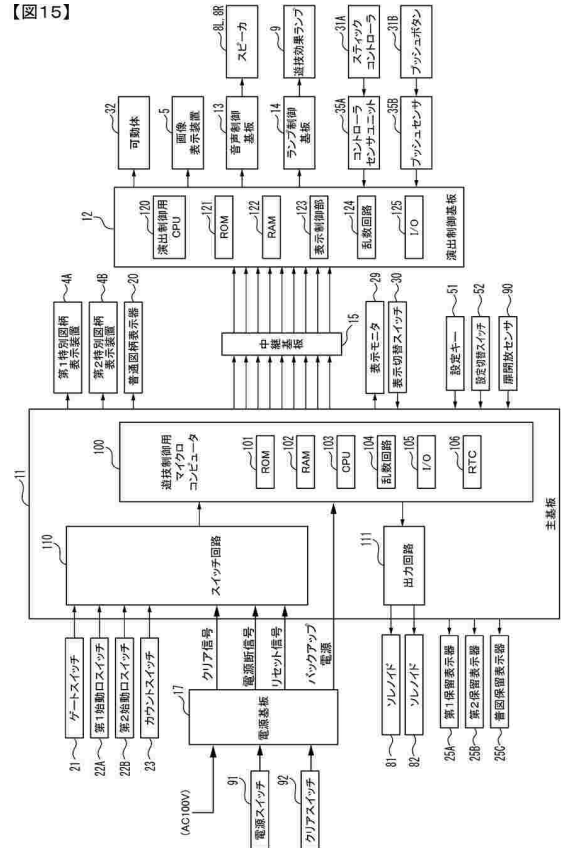
【図 1 3】



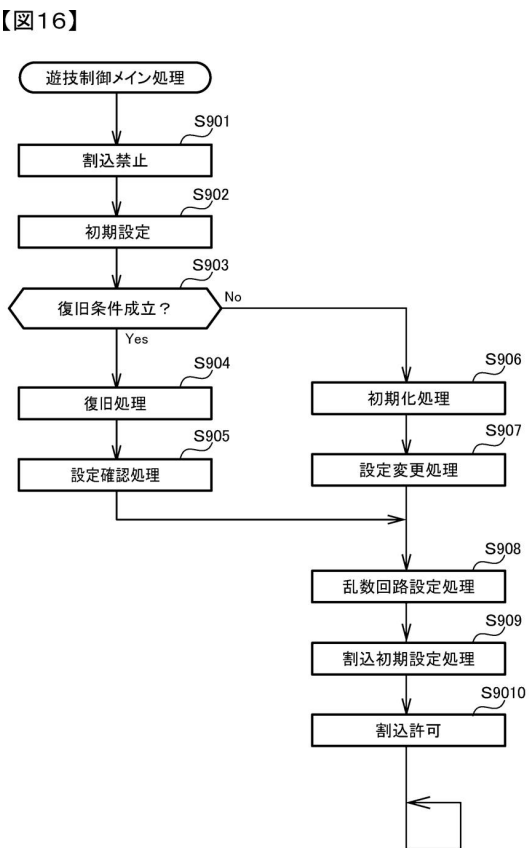
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

20

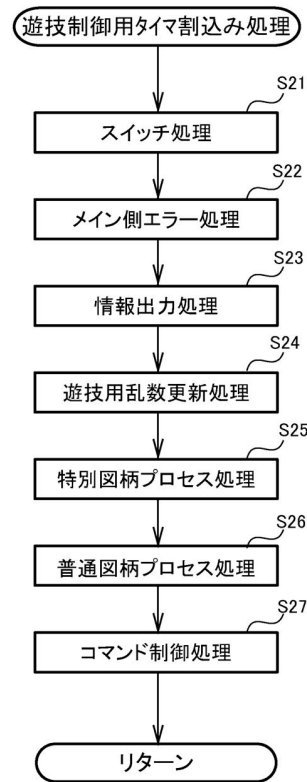
30

40

50

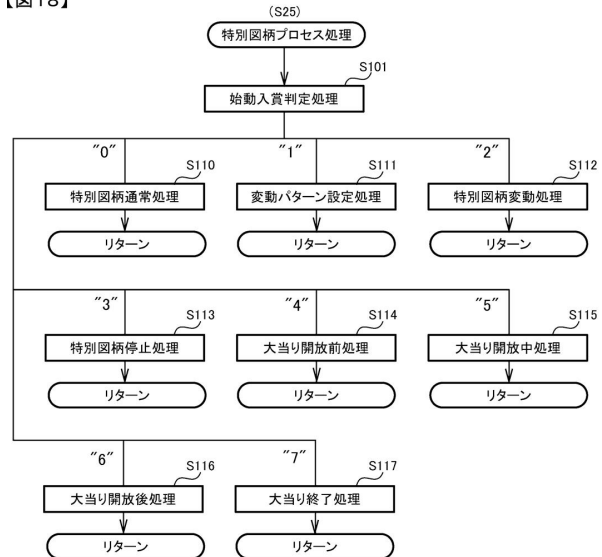
【図 17】

【図17】



【図 18】

【図18】



10

20

【図 19】

【図19】

(A) 第1特図柄用表示結果判定テーブル

遊技状態	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	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 または時短状態 はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
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 または時短状態 はすれ	-	-	-	-	-	-
はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

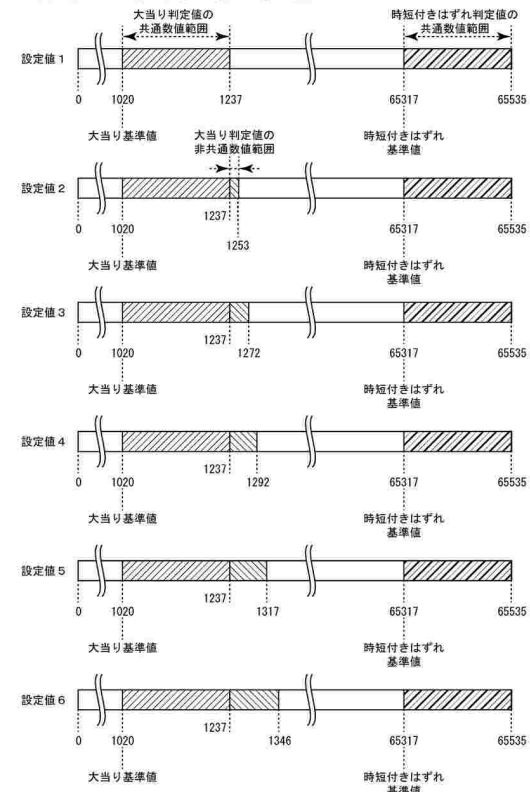
(B) 第2特図柄用表示結果判定テーブル

遊技状態	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	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 または時短状態 はすれ	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
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 または時短状態 はすれ	-	-	-	-	-	-
はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 20】

【図20】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



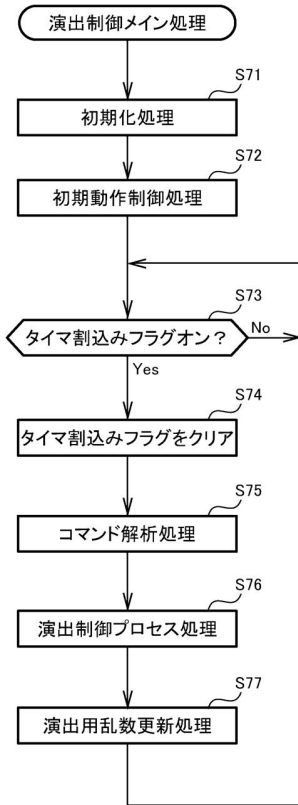
30

40

50

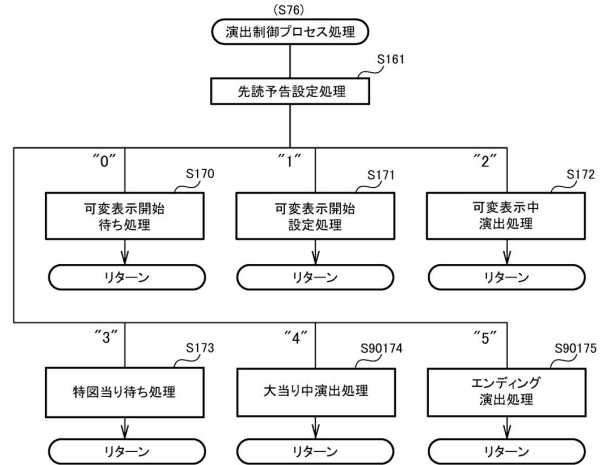
【図 2 1】

【図21】



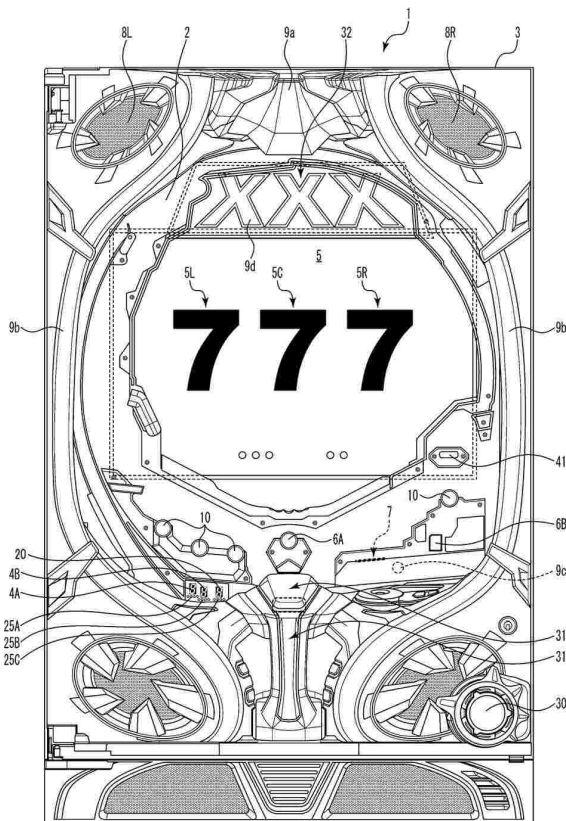
【図 2 2】

【図22】



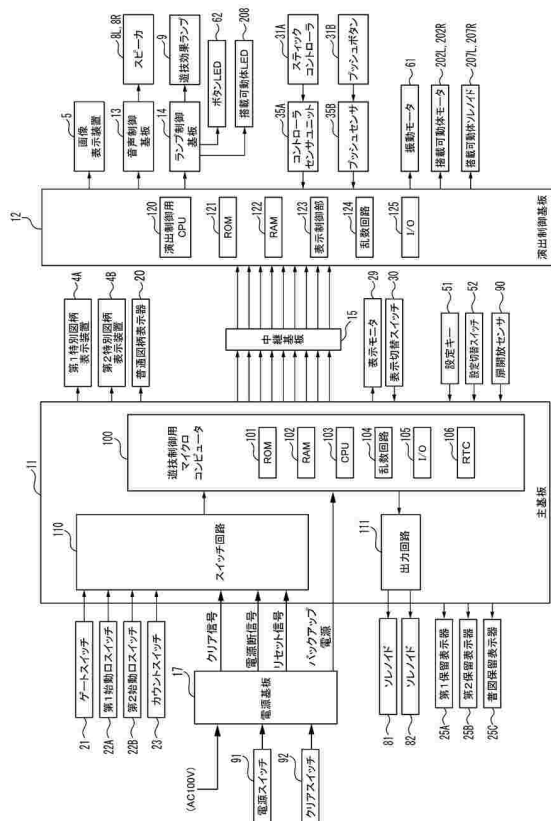
【図 2 3 - 1】

【図23-1】 特徴部 2 4 1 S G



【図 2 3 - 2】

【図23-2】



【図 2 3 - 3】

【図23-3】

(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	飾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	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
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	大当りまたは小当りの終了指定
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	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 2 3 - 5】

【図23-5】

(A)表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B)表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 2 3 - 4】

【図23-4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 2 3 - 6】

【図23-6】

(A)大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B)大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

10

20

30

40

50

【図 2 3 - 7】

【図23-7】

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	50000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチ β (はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチ γ (はずれ)(高ベース用)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチ β (大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチ γ (大当り)(高ベース用)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図 2 3 - 8】

【図23-8】

(A) 低ベース用

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り AorB	確変大当り Cor小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	大当り用変動P 判定テーブルC	大当り用変動P 判定テーブルD	大当り用変動P 判定テーブルE	大当り用変動P 判定テーブルF
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	-	-	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	300	200	100
PA2-2(スーパーリーチ α ははずれ)	-	-	-	90	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β ははずれ)	-	-	-	7	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ ははずれ)	-	-	-	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	497	250	-	-	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	300	347	-	-	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	200	400	-	-	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	-	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-

(数値は判定値)

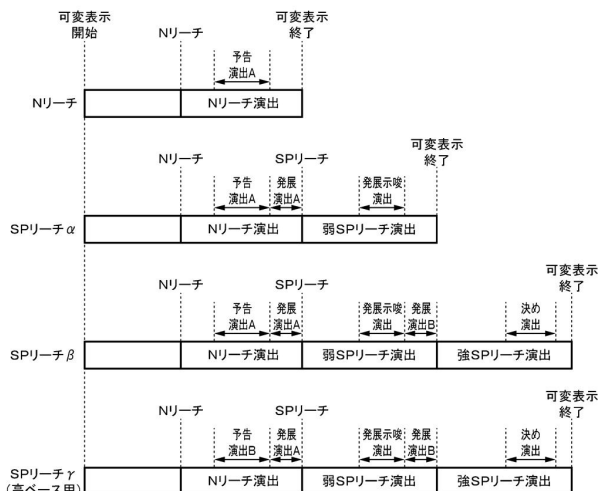
(B) 高ベース用

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り AorB	確変大当り Cor小当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	大当り用変動P 判定テーブルC	大当り用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	100
PA2-2(スーパーリーチ α ははずれ)	-	-	-	80
PA2-3(スーパーリーチ β ははずれ)	-	-	-	10
PA2-4(スーパーリーチ γ ははずれ)	-	-	-	7
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	350	200	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	347	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	250	400	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-

(数値は判定値)

【図 2 3 - 9】

【図23-9】



【図 2 3 - 10】

【図23-10】

各種演出の説明	演出種類	種類	内容	演出対象	演出内容			
					演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
予告演出A (低ベース用)	演出種類A	パターンPA1-1	第1演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPA1-2	第2演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPA1-3	第3演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPA1-4	第4演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
予告演出B (高ベース用)	演出種類B	パターンPB1-1	第1演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPB1-2	第2演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPB1-3	第3演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPB1-4	第4演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
発展演出A	演出種類A	パターンPS-1	第1演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPS-2	第2演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPS-3	第3演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPS-4	第4演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
発展演出B	演出種類B	パターンPB1-1	第1演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPB1-2	第2演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPB1-3	第3演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPB1-4	第4演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
発展演出C	演出種類C	パターンPC1-1	第1演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPC1-2	第2演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPC1-3	第3演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
		パターンPC1-4	第4演出の演出	演出対象	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容

10

20

30

40

50

【図 23-11】

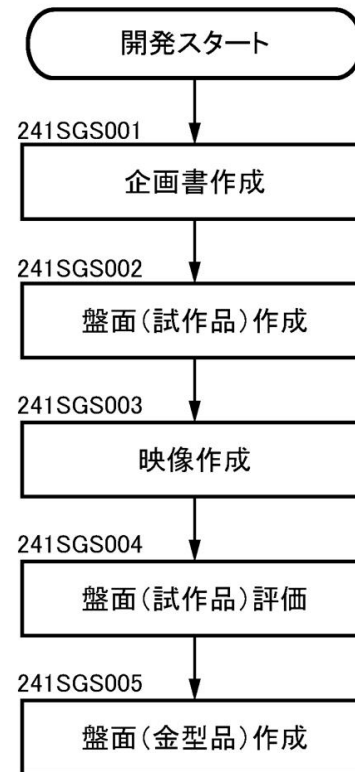
【図23-11】

発展演出A・Bの実行状況別の大当り期待度 (SPリーチ $\beta \cdot \gamma$)

実行パターン	発展演出A (可動体)	発展演出B (第2疑似可動体表示)	期待度
パターンA	非実行	非実行	↑ 低 ↓ 高
パターンB	非実行	実行	
パターンC	実行	非実行	
パターンD	実行	実行	

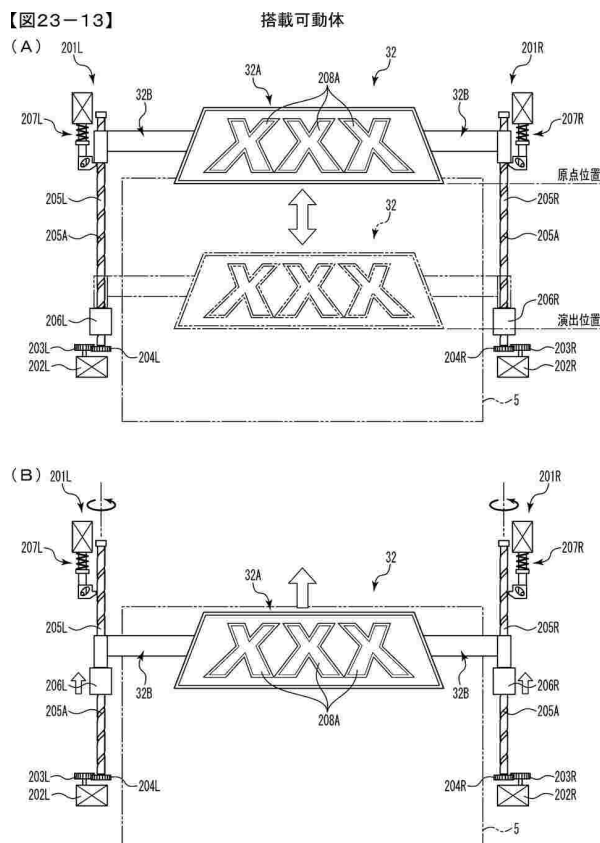
【図 23-12】

【図23-12】



【図 23-13】

【図23-13】



【図 23-14】

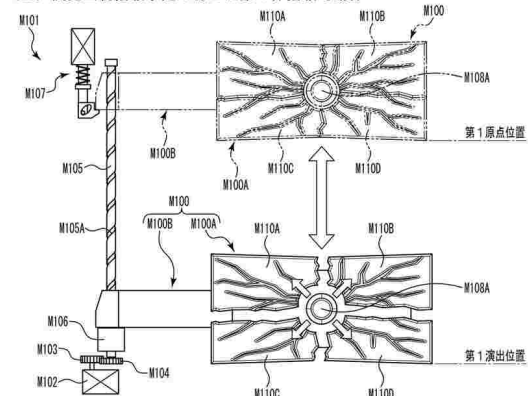
【図23-14】

(A) 第1疑似可動体表示

第1演出状態

第2演出状態

(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体



10

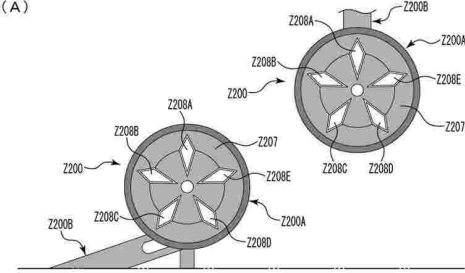
20

30

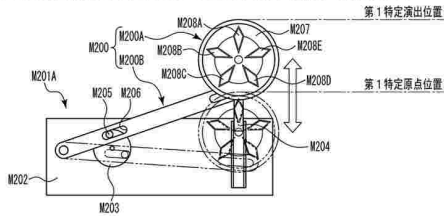
40

50

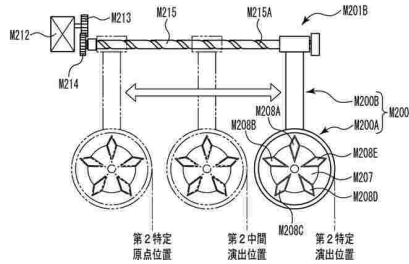
【図 23-15】

【図23-15】 第2擬似可動体表示
(A)

(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体 (搭載案1)



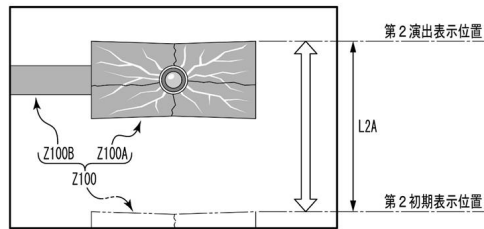
(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体 (搭載案2)



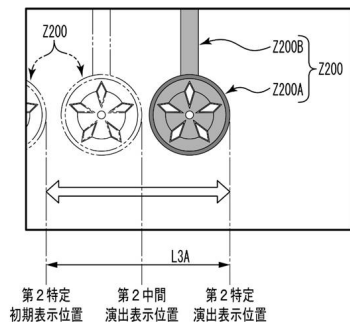
【図 23-17】

【図23-17】

(A) 第1擬似可動体表示



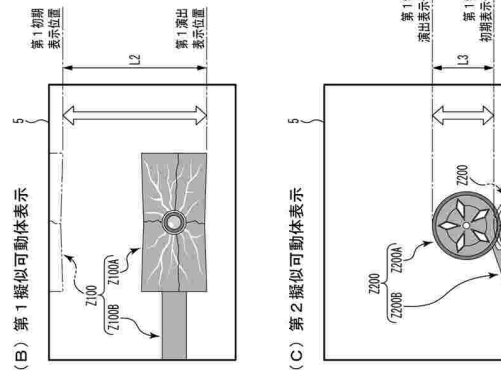
(B) 第2擬似可動体表示



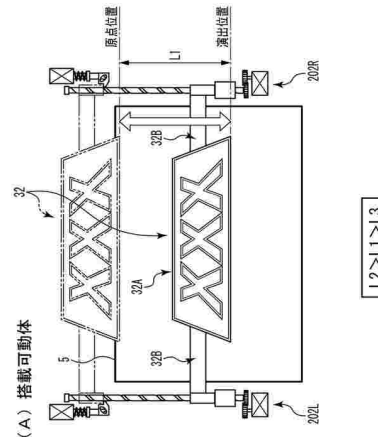
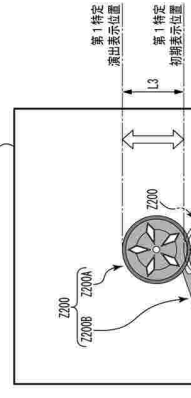
$$L3A > L2A > L1$$

【図 23-16】

【図23-16】

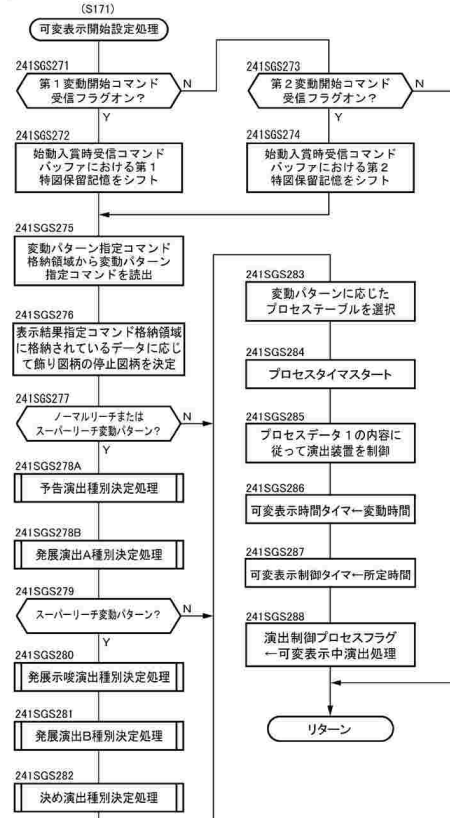


(C) 第2擬似可動体表示



【図 23-18】

【図23-18】



10

20

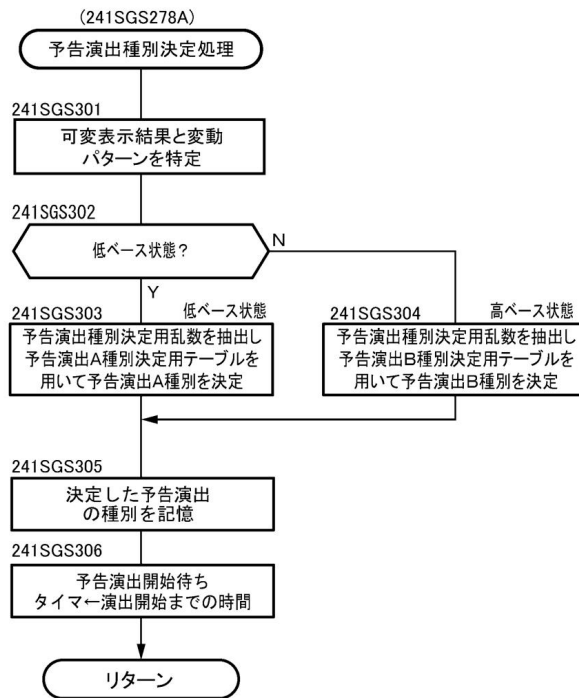
30

40

50

【図 23-19】

【図23-19】



【図 23-20】

【図23-20】

(A) 予告演出A種別決定用テーブル(低ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYA-1	5	5	50	80
パターンPYA-2	15	15	30	10
パターンPYA-3	30	50	15	8
パターンPYA-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

(B) 予告演出B種別決定用テーブル(高ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYB-1	5	5	50	80
パターンPYB-2	15	15	30	10
パターンPYB-3	30	50	15	8
パターンPYB-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

【図 23-21】

【図23-21】

(A)



(B) 発展演出A種別決定用テーブル

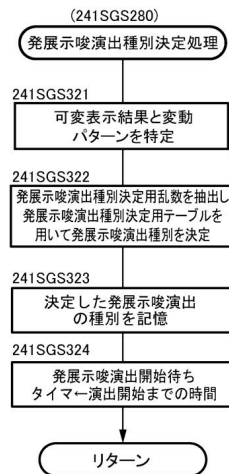
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	—

(数値は判定値数)

【図 23-22】

【図23-22】

(A)



(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ
パターンPS-1	5	5	50
パターンPS-2	15	15	30
パターンPS-3	30	50	15
パターンPS-4	50	30	5

(数値は判定値数)

【図 2 3 - 2 3】
【図23-23】

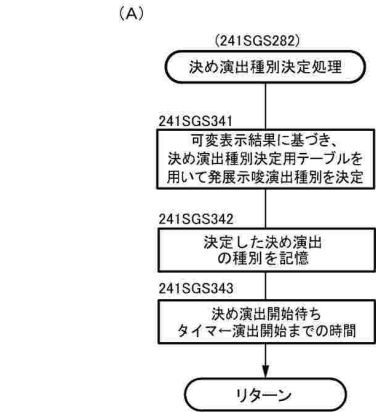


(B)発展演出B種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ	Sリーチα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	-

(数値は判定値数)

【図 2 3 - 2 4】
【図23-24】

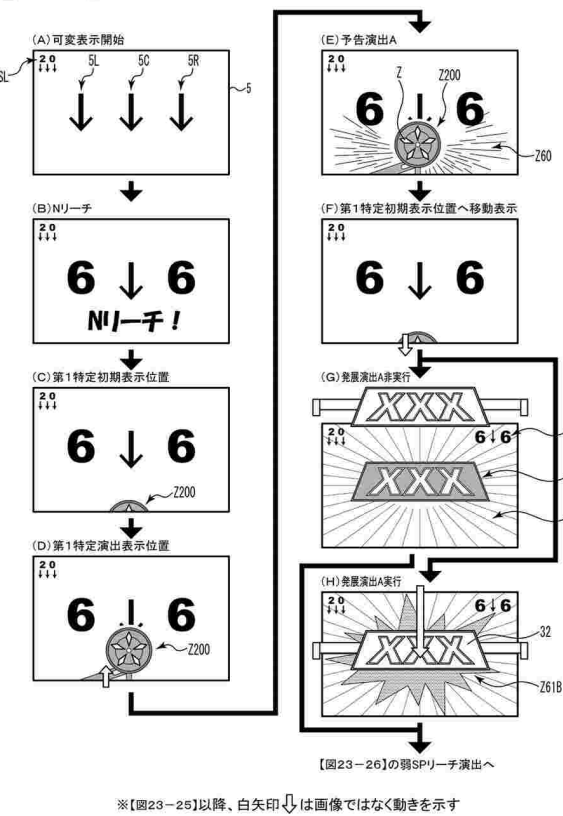


(B)決め演出種別決定用テーブル

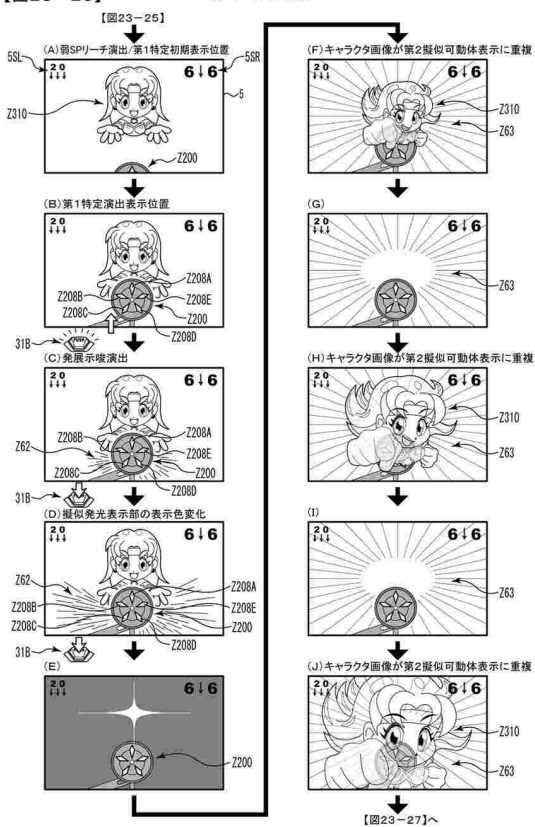
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ
パターンKB-1(はずれ)	ブッシュボタン	-	-	70
パターンKB-2(大当り)		30	70	-
パターンKV-1(はずれ)	スティック コントローラ	-	-	30
パターンKV-2(大当り)		70	30	-

(数値は判定値数)

【図 2 3 - 2 5】
【図23-25】

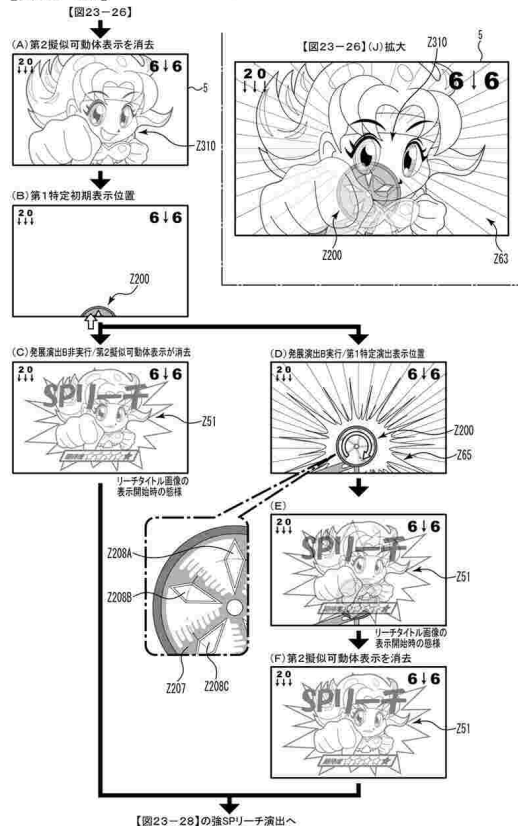


【図 2 3 - 2 6】
【図23-26】



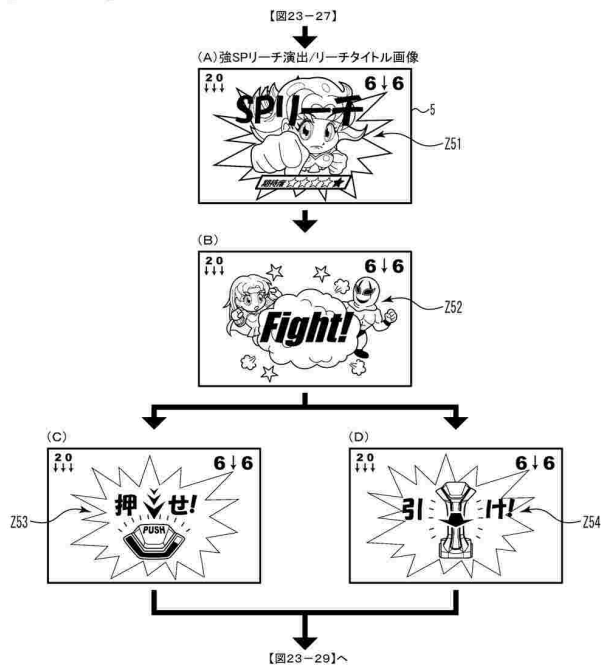
【図 23-27】

【図23-27】 SPリーチβの流れ



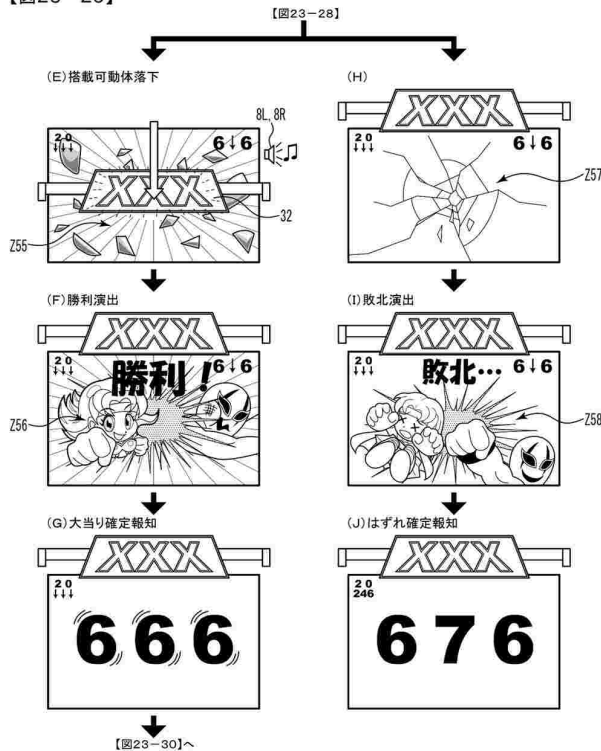
【図 23-28】

【図23-28】 SPリーチβの流れ



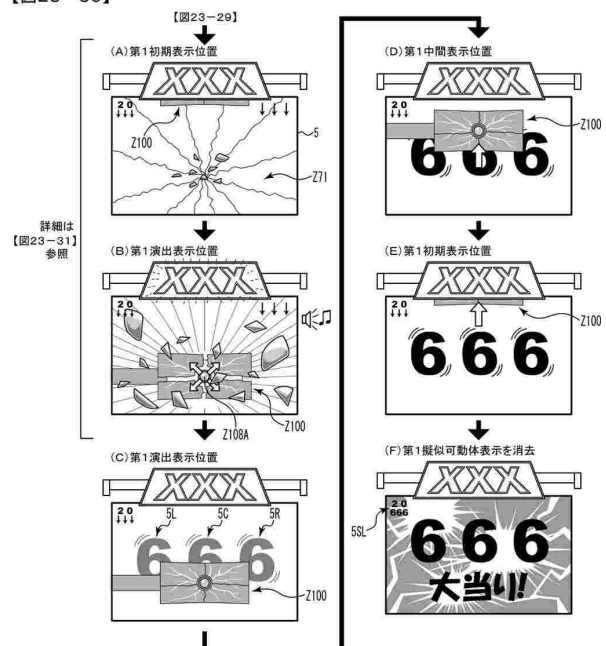
【図 23-29】

【図23-29】



【図 23-30】

【図23-30】



10

20

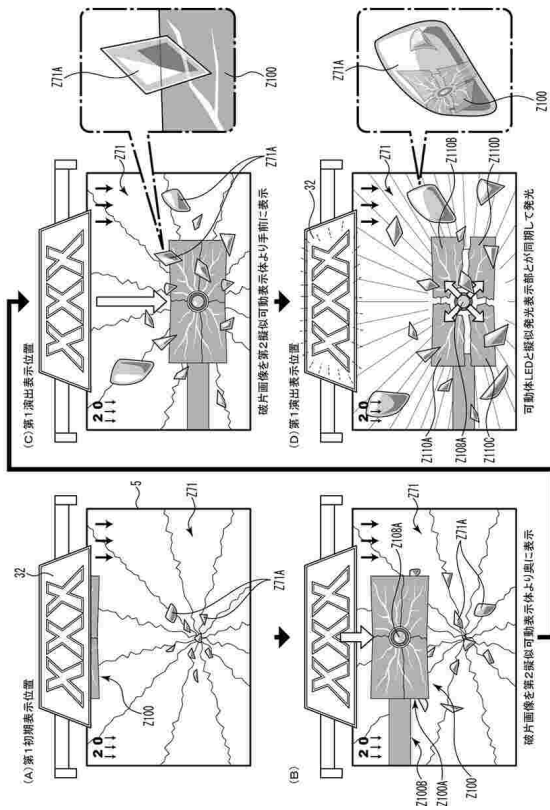
30

40

50

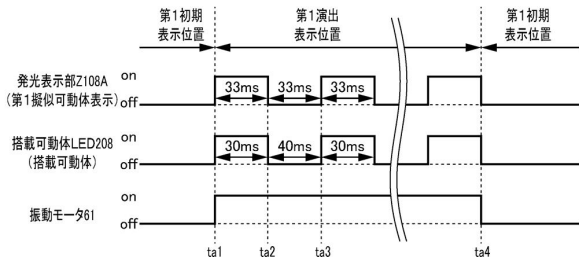
【図 23-31】

【図23-31】



【図 23-32】

【図23-32】



10

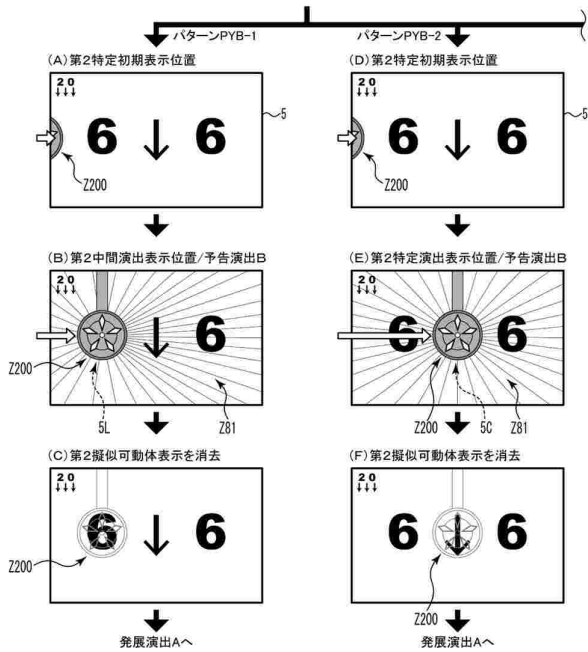
20

【図 23-33】

【図23-33】

SPリーチの流れ

【図23-25】(B)

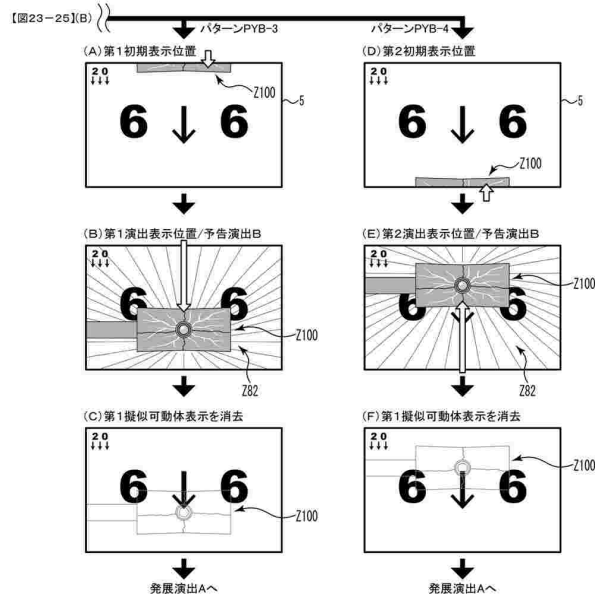


【図 23-34】

【図23-34】

SPリーチの流れ

【図23-25】(B)



30

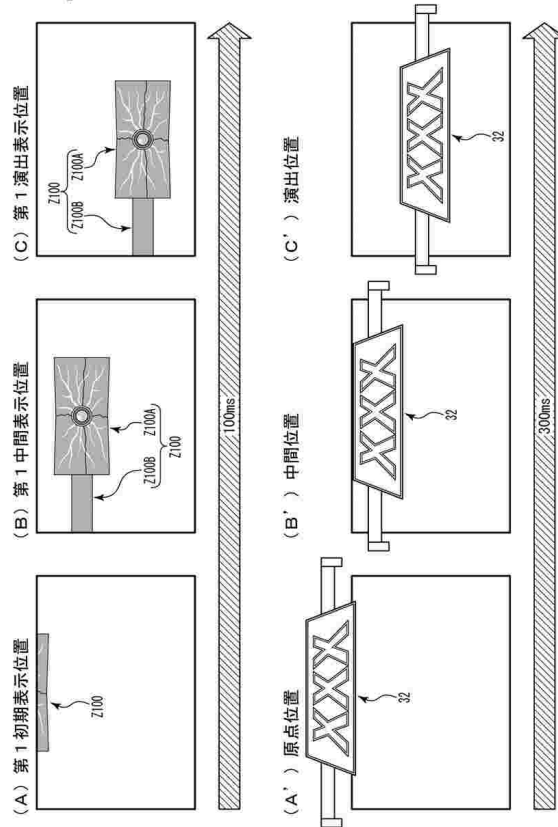
40

50

【図23-35】

【図23-35】

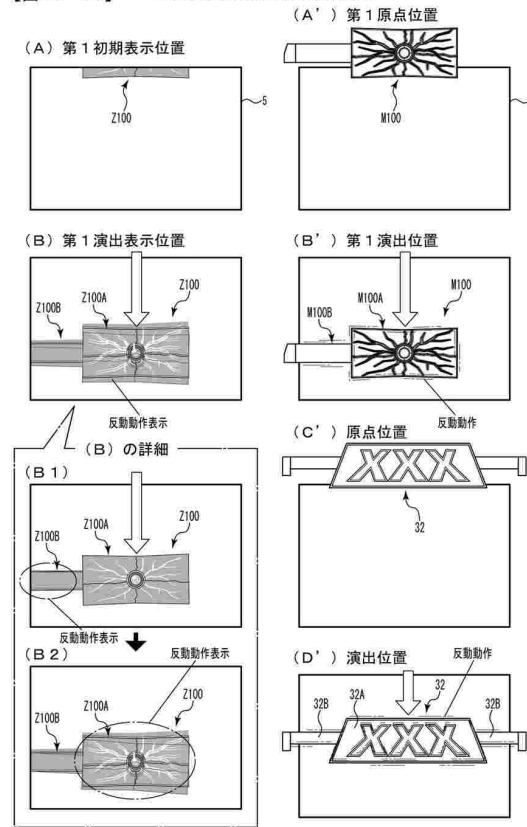
第1疑似可動体表示と搭載可動体との比較



【図23-36】

【図23-36】

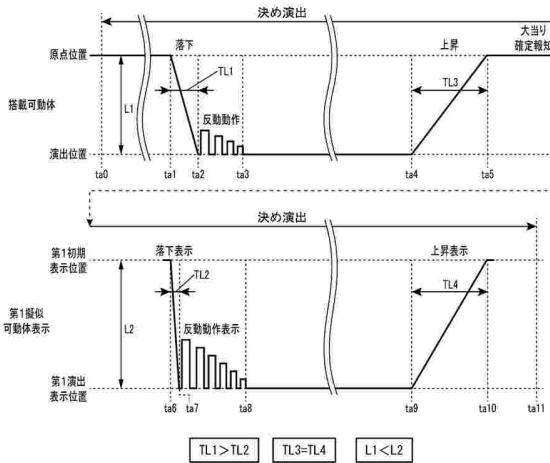
反動動作と反動動作表示の比較



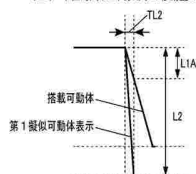
【図23-37】

【図23-37】

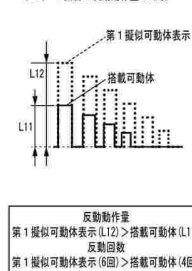
(A) 決め演出における搭載可動体と第1疑似可動体表示の動作態様の比較



(B) 単位時間(TL2)あたりの移動量の比較



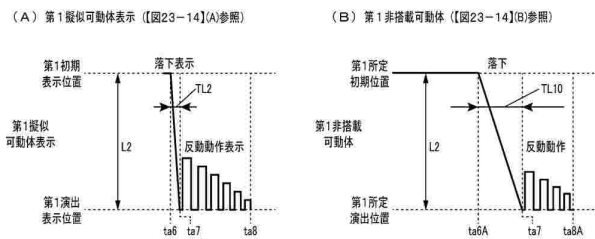
(C) 1回目の反動動作量の比較



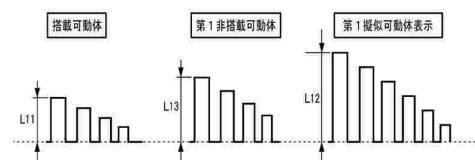
【図23-38】

【図23-38】

第1疑似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較



(C) 1回目の反動動作量の比較



10

20

30

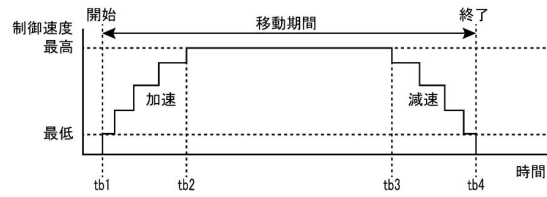
40

50

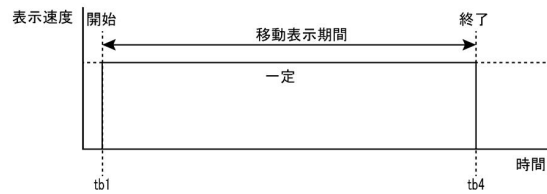
【図 23-39】

【图23-39】

(A) 搭載可動体



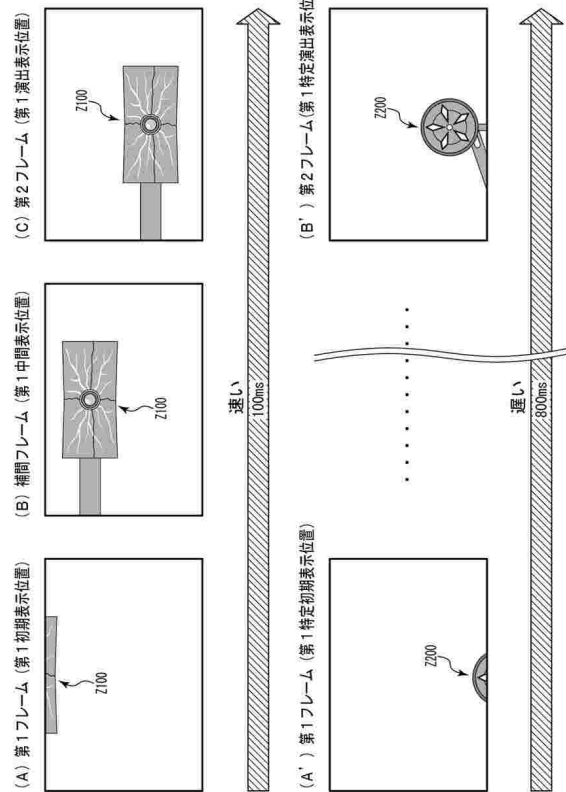
(B) 第1擬似可動体表示・第2擬似可動体表示



【図 23-40】

【図23-40】

第1 擬似可動体表示と第2 擬似可動体表示の移動表示の比較



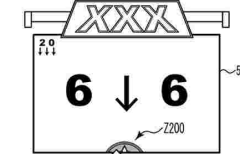
10

20

【図 23-41】

【图23-41】 特徵部241SG变形例1

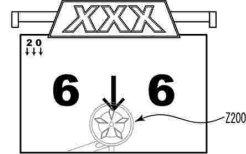
(A)第1特定初期表示位置



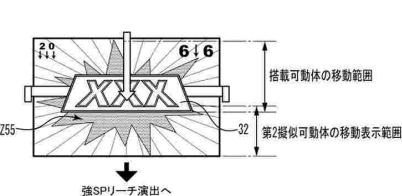
(B)第1特定演出表示位置



(C) 第2擬似可動体表示を消去



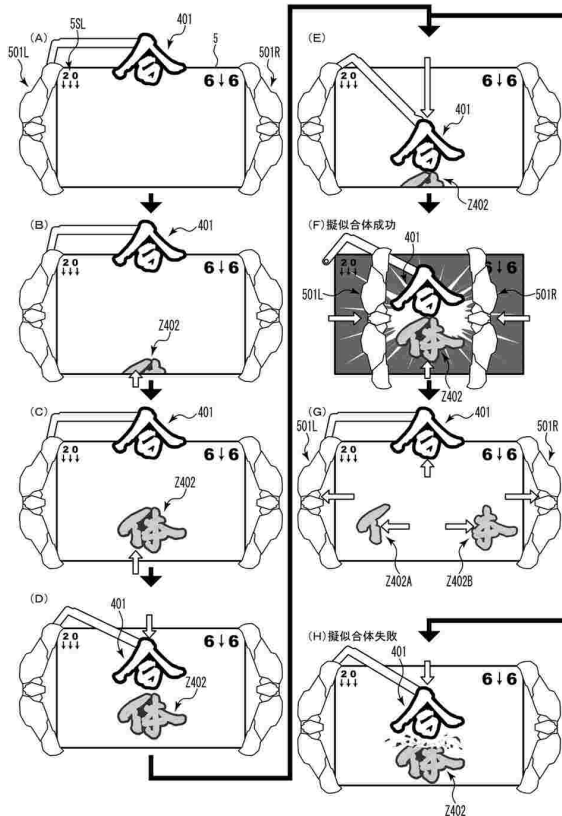
(D)



【図 23-42】

【图23-42】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 2



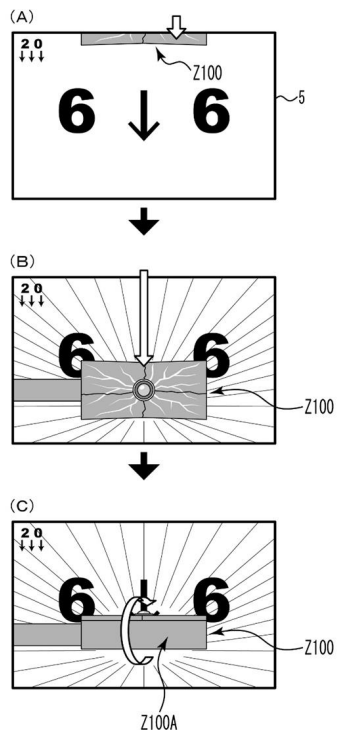
30

40

【図 2 3 - 4 3】

【図23-43】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 3



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2020-006062 (JP, A)
特開 2019-150733 (JP, A)
特開 2018-065045 (JP, A)
特開 2015-033510 (JP, A)
特開 2004-283308 (JP, A)
特許第 7234158 (JP, B2)
「Pフィーバー真花月2夜桜バージョン」, パチンコ必勝ガイドMAX 第5巻 第9号,
株式会社ガイドワークス, 2020年06月01日, p.21-23
「ぱちんこ仮面ライダー轟音」, パチンコ必勝ガイド 第9巻 第7号, 株式会社ガイドワ
ークス, 2020年06月01日, p.60-61
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02