

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7326185号
(P7326185)

(45)発行日 令和5年8月15日(2023.8.15)

(24)登録日 令和5年8月4日(2023.8.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全218頁)

(21)出願番号	特願2020-27657(P2020-27657)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年2月21日(2020.2.21)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-129857(P2021-129857 A)	(72)発明者	東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年9月9日(2021.9.9)		小倉 敏男
審査請求日	令和4年11月10日(2022.11.10)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	小河 俊弥

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】

演出識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
演出を実行可能な演出制御手段と、
演出を表示可能な表示手段と、
特定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、を備え、
前記演出制御手段は、
前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、
前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、
前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、
前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、
前記特殊振動演出として、
前記特定演出期間であって前記特定演出が開始されるタイミングにて前記操作手段とは異なる演出用可動体の動作に対応させた第1特殊振動演出を実行可能であり、

前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第2特殊振動演出を実行可能であり、
前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行される時の方
が、前記有利状態に制御される割合が高く、
前記所定振動演出と前記第1特殊振動演出とで、態様が異なり、
前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり、
前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり、
前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特定回数に対応する特定値と
なることによって特定条件が成立したときに前記特定状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特定条件が成立したときに、前記特定条件が成立したことを報知
する特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は前記演出識別情報の視認性を低下させる演出である、
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機において、打球発射ハンドルに振動手段を設ける技術が提案されている（例えば特許文献1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2007-38019号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載された技術では、振動による演出の興趣向上に改善の余地があった。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、振動による演出を実行する場合に遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）演出識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

演出を実行可能な演出制御手段と、

演出を表示可能な表示手段と、

特定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、を備え、

40

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、

前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、

前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間であって前記特定演出が開始されるタイミングにて前記操作手段と

50

は異なる演出用可動体の動作に対応させた第1特殊振動演出を実行可能であり、

前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第2特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行される時の方が、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定振動演出と前記第1特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることによって特定条件が成立したときに前記特定状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特定条件が成立したときに、前記特定条件が成立したことを報知する特定報知演出を実行可能であり、

前記特定報知演出は前記演出識別情報の視認性を低下させる演出である、

ことを特徴とする。

さらに、(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段(例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど)と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出(例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動など)と特殊振動演出(例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動など)とを実行可能な振動演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光など)を実行可能な発光演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、遊技の進行に応じて特定演出(例えばSPリーチAのリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選など)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行される時の方が、前記有利状態に制御される割合が高く(例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など)、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度など)、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり(例えば期間AKZ01~AKZ05における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる(例えば振動パターンAKV41~AKV44とは異なる振動パターンAKV01~AKV03など)、

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であり、(ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。)

さらに、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

10

20

30

40

50

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 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 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 IWS 172、ステップ 100 IWS 173 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、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 IWS 71 を実行する部分）ことを特徴とする。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。さらに、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。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 A に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2005-95449 号公報に示されているような、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な遊技機が知られている。例えば、特許文献 1 には、通常の遊技状態で実行された特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が 1000 回（特別回数）に達しても大当たり（有利状態）が発生しないときには（特別条件の成立）、遊技状態が確変状態に制御され、特図ゲームの結果として大当たりとすることが決定される確率が $1/100$ 程度に高められ、以降の特図ゲームでは大当たりが発生しやすくなることが記載されている。また、特許文献 1 には、通常の遊技状態で特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が 1000 回に達しても大当たりが生じなかったときに、確変状態の代わりに時短状態を発生させるものとしてもよいことが記載されている。

【0008】

しかし、従来の遊技機では、可変表示の実行回数が特別回数に達するときや、その前後の期間における興趣の検討が不十分であった。

【0009】

そこで、この発明は、興趣に富む遊技機を提供することを目的とする。

【0010】

（手段 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、図 14-17 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 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 14-19 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 100 IWS 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数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 14-13 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 IWS 71 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（例えば、図 14-13 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 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 14-17 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 IWS 170、ステップ 100 IWS 173 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 14-13 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 IWS 71 を実行する部分）、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

10

20

30

40

50

唆演出実行手段（例えば、図１４－４９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１０８ＩＷＳ８１１を実行する部分）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、図１４－５２（Ｃ１）、（Ｃ２）に示すように背景画像が変化する、図１４－５３（Ｂ）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図１４－５４（Ｃ）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図１４－２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１００ＩＷＳ６３８を実行する部分）、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、図１４－４４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１０８ＩＷＳ８０２Ａを実行する部分。図１４－５０参照）。

10

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。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図３】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図４】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図７】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】 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９】 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１０－１】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－２】 停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－３】 設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。

【図１０－４】 設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。

【図１０－５】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－６】 設定示唆演出の実行例を示す図である。

【図１１－１】 特徴部１０ＳＨに係るパチンコ遊技機の正面図である。

30

【図１１－２】 特徴部１０ＳＨに係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図１１－３】 特徴部１０ＳＨに係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－４】 振動演出の内容と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。

【図１１－５】 振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。

【図１１－６】 振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

【図１１－７】 振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

【図１２－１】 特徴部４８ＡＫ～５０ＡＫに関する演出装置の構成例を示す図である。

40

【図１２－２】 操作部演出パターンと特定連動演出を実行する場合の設定例を示す図である。

【図１２－３】 振動パターンの設定内容を示す図である。

【図１２－４】 振動および発光による演出の実行例を示す図である。

【図１２－５】 連続演出パターンの設定例を示す図である。

【図１２－６】 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１２－７】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１２－８】 演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図１２－９】 操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示す図である。

【図１２－１０】 操作部演出の制御例を示す図である。

50

- 【図 1 2 - 1 1】 操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 2】 操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 3】 操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 4】 操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 5】 操作部演出の制御例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 6】 遊技効果ランプを発光させる演出の実行例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 7】 特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 8】 リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 9】 リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 0】 リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。 10
- 【図 1 2 - 2 1】 楽曲再生実行例を示す図である。
- 【図 1 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 1 4 - 1】 特徴部 1 0 8 I Wにおけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 4 - 2】 設定値ごとの大当り確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
- 【図 1 4 - 3】 設定値ごとの大当り確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
- 【図 1 4 - 4】 大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 4 - 5】 時短種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 4 - 6】 時短種別を説明するための説明図である。 20
- 【図 1 4 - 7】 特徴部 1 0 8 I W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 1 4 - 8】 特徴部 1 0 8 I W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 1 4 - 9】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 1 0】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 1 1】 特徴部 1 0 8 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。
- 【図 1 4 - 1 2】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 3】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 4 - 1 4】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 5】 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 6】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 7】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 8】 外部出力信号の例を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 1 9】 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 2 0】 特徴部 1 0 8 I W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 1 4 - 2 1】 特徴部 1 0 8 I Wにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 2 2】 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。 40
- 【図 1 4 - 2 3】 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 1 4 - 2 4】 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 1 4 - 2 5】 テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 2 6】 客待ち中のテロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 1 4 - 2 7】 先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 2 8】 先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよび先読予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 2 9】 先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。 50

【図 1 4 - 3 0】大当り経由の時短状態と救済経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。

【図 1 4 - 3 1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 2】予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 3 3】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 4】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 5】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 6】救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 4 - 3 7】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 1 4 - 3 8】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 1 4 - 3 9】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 1 4 - 4 0】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 1 4 - 4 1】時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 4 - 4 2】ガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 1 4 - 4 3】変形例 1 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 1 4 - 4 4】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 1 4 - 4 5】変形例 1 における次変動延期処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 4 6】変形例 1 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 4 - 4 7】救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例 2 ～ 4 を説明するための説明図である。

【図 1 4 - 4 8】実施例 2 における変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 4 9】実施例 2 における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 5 0】実施例 2 における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 5 1】実施例 2 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 4 - 5 2】実施例 2 における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 1 4 - 5 3】実施例 2 の変形例 1 における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 1 4 - 5 4】実施例 2 の変形例 2 における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。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

(基本説明)

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

【0 0 1 3】

10

20

30

40

50

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

10

20

30

40

50

る。

【0022】

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。

【0023】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動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。

【0024】

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。

【0025】

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3参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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

10

20

30

40

50

【0031】

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

【0032】

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。

【0033】

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

【0034】

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。

【0035】

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）が設けられている。

【0036】

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。

【0037】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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3参照）により検出される。

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切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52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51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

【0041】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ30が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ30は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視

10

20

30

40

50

認する際の正面に配置されている。

【0042】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2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第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

10

【0043】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0044】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー500Aが取り付けられている。セキュリティカバー500Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー500Aは、短片500Aaおよび長片500Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

20

【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。

30

【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）。

【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。

40

【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。

【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」

50

、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄(小当たり図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当た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「大当たり」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【0052】

大当たり遊技状態では、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。大当たり遊技状態では、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。

10

【0053】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

20

【0054】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【0055】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

30

【0056】

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

【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「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御(高開放制御、高ベース制御)も実行される。時短状態は、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

40

【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「大当たり」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「大当たり」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】

50

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、次回の大当た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た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「大当たり」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。

10

【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】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

20

【0063】

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

【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、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

30

【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。

40

【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

50

飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0068】

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

10

【0069】

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

【0070】

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

20

【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。

30

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

40

【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

50

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３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【００７７】

パチンコ遊技機１では、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により主基板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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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

10

20

30

40

50

）であってもよい。

【0082】

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、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0083】

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

【0084】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0085】

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、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0086】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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

10

20

30

40

50

を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0091】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0092】

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CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0093】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0094】

20

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。

【0095】

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。

【0096】

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CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0097】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU 120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0098】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0099】

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。

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0101】

（主基板11の主要な動作）

50

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 2 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 3 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 1 0 4 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 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。

【 0 1 0 5 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、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。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 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。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 5 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 0 8 】

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

10

20

30

40

50

、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、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ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。

【0109】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでもよい。

【0110】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0115】

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

10

20

30

40

50

を受信して割込み要求を受け付けると、図5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

10

【0116】

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

【0117】

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

20

【0118】

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。

30

【0119】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0120】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0121】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102

50

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。

【0122】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第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

【0123】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

20

【0124】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

30

【0125】

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。

【0126】

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

40

【0127】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置 4 A や第2特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更

50

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」または「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。

【0128】

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。

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0136】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7（A）は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7（B）は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0137】

表示結果判定テーブルにおいては、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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

【0138】

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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と決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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と決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0139】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範

10

20

30

40

50

図が、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。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値2～設定値6の場合は、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。

【0140】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から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。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346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る。

10

【0141】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0142】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

【0143】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0144】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0145】

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。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。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当

50

り確率が $1/200$ 、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が $1/320$ で小当り確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1～3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1～3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4～6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1～3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4～6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0146】

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。

【0147】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 8 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 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ 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。

【0148】

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。

【0149】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態

にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用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。

【0150】

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。

【0151】

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

【0152】

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。

【0153】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8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9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0154】

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。

【0155】

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”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0156】

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

10

【0157】

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

20

【0158】

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

30

【0159】

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

40

【0160】

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

50

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

【0161】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

【0162】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0163】

(基本説明の変形例)

20

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

【0164】

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。

【0165】

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

30

【0166】

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。

【0167】

40

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

【0168】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メ

50

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。

【0169】

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。

【0170】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【0171】

図10-1は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171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。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップS201）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップS202）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【0172】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS203）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS202の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【0173】

ステップS203により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS204）。また、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS205）。このときには、ステップS203にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0174】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップS206）。例えば、画像表示装置5の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表

10

20

30

40

50

示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS207）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0175】

図10-2は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップS201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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップS221）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

10

【0176】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップS221；No）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップS222）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

20

【0177】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップS221；Yes）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップS223）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

30

【0178】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当たり組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば1～7の数字に対応する7種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

40

【0179】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか

50

に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6の数字、5の数字、4の数字、3の数字、2の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が低くなり、1の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当たり種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【0180】

ステップS223に続いて、決定されたリーチ図柄は7の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップS224）。このとき、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップS224；No）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップS224；Yes）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップS225）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【0181】

ステップS225の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップS226）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップS226；No）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップS226；Yes）、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（ステップS227）。演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1の電源投入時に、主基板11の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をRAM122の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップS227では、RAM122に格納されている設定値を特定すればよい。

【0182】

ステップS227に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップS228）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0183】

図10-3は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM121には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図10-3に示す決定テーブルTA01を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS225では、決定テーブルTA01を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブルTA01では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

【0184】

図10-4(A)は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4つのパターンRE-0～パターンRE3が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンRE-0は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンRE-1は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が2以上であることの確定を示唆する。パターンRE-2は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンRE-3は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる6であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色の変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行うことができる。

【0185】

図10-4(B)は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM121には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図10-4(B)に示す決定テーブルTA11を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS228では、決定テーブルTA11を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブルTA11では、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

【0186】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当たり遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンRE-0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンRE-1で実行される場合は設定値が2以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンRE-2で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンRE-3で実行される場合は最高の設定値となる6であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7以外の数に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7の数字に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機1において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

【0187】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-1に決定されないで、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6以外である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-3に決定されないで、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機において設定されている設定値が6であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

10

【0188】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ8L、8Rによる音声の出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機1における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

20

【0189】

複数の設定示唆パターンには、大当たり遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当たり遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターンRE-0とパターンRE-1は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターンRE-2とパターンRE-3は、可変表示結果が「大当たり」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターンRE-2は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターンRE-3は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

30

【0190】

図10-5は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS241）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップS241；No）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップS203にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯や消灯や点滅させること、可動体32などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせること、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

40

【0191】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップS242）

50

。予告演出期間である場合には（ステップ S 2 4 2 ; Y e s）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 3）。予告演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 2 ; N o）、ステップ S 2 4 3 の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 4）。リーチ演出期間である場合には（ステップ S 2 4 4 ; Y e s）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 5）。ステップ S 2 4 5 の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。

【 0 1 9 2 】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 4 ; N o）、ステップ S 2 4 5 の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップ S 2 4 6 ; Y e s）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 7）。変更演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 6 ; N o）、ステップ S 2 4 7 の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップ S 2 4 8）、可変表示中演出処理を終了する。

【 0 1 9 3 】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターン R E - 0 の場合には変更演出期間が最も短い第 1 期間に設定され、パターン R E - 1 の場合には変更演出期間が第 1 期間よりも長い第 2 期間に設定され、パターン R E - 2 の場合には変更演出期間が第 2 期間よりも長い第 3 期間に設定され、パターン R E - 3 の場合には変更演出期間が最も長い第 4 期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それを SNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機 1 に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機 1 にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【 0 1 9 4 】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y e s）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 2 4 9）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9 ; N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 2 4 9 ; Y e s）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 2 5 0）。続いて、

10

20

30

40

50

大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 5 1）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 2 5 2）、可変表示中演出処理を終了する。

【0195】

図10-6は、設定示唆演出の実行例を示している。図10-6（A）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例HD101を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rには7の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図10-6（B）は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例HD102を示している。画像表示装置5の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図10-6（C）は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例HD103を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【0196】

図10-6（D1）は、パターンRE-0により図柄表示色が変わらない演出実行例HD111を示している。図10-6（D2）は、パターンRE-1により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例HD112を示している。図10-6（D3）は、パターンRE-2により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例HD113を示している。図10-6（D4）は、パターンRE-3により図柄表示色が金色に変化する演出実行例HD114を示している。演出実行例HD111では、パターンRE-0によりリーチ図柄の表示色が変わらず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変わらない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例HD112では、パターンRE-1によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が2以上であることの確定を示唆する。演出実行例HD113では、パターンRE-2によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例HD114では、パターンRE-3によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる6の確定を示唆する。

【0197】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【0198】

パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機1における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0199】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第1ラウンドや第2ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【0200】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

10

【0201】

（特徴部10SHの説明）

次に、この実施の形態の特徴部10SHについて説明する。

【0202】

特徴部10SHに係る遊技機は、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る。例えば、パチンコ遊技機1は、前述のとおり、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能である。

20

【0203】

特徴部10SHに係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段を備える。例えば、パチンコ遊技機1は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bを備える。

【0204】

特徴部10SHに係る遊技機は、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段を備える。例えば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bが振動する振動演出を実行可能である。

【0205】

特徴部10SHに係る遊技機は、遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備える。例えば、演出制御用CPU120は、遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導する視線誘導演出を実行可能である。

30

【0206】

特徴部10SHに係る遊技機は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される期待度が高い。例えば、パチンコ遊技機1は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。

【0207】

特徴部10SHに係る振動演出実行手段は、第1タイミングと、第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミングT1、タイミングT2よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能である。

40

【0208】

特徴部10SHに係る振動演出実行手段は、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、タイミングT1とタイミングT2とのうちのいずれかのタイミングであるか

50

、タイミング T 3 とタイミング T 4 とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、押しボタン 3 1 B の振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能である。

【0209】

特徴部 10 S H に係る視線誘導演出実行手段は、第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 1 とタイミング T 2 とにおいて視線誘導演出を実行しない。

【0210】

特徴部 10 S H に係る視線誘導演出実行手段は、第 2 タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 3 とタイミング T 4 とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。

10

【0211】

特徴部 10 S H に係る振動演出実行手段は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。

【0212】

特徴部 10 S H に係る遊技機は、振動演出とも視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。

20

【0213】

特徴部 10 S H に係る振動演出実行手段は、特定演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。

【0214】

特徴部 10 S H に係る遊技機は、表示を行う表示手段を備える。例えば、パチンコ遊技機 1 は、各種の演出画像を表示する画像表示装置 5 を備える。

【0215】

特徴部 10 S H に係る視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い。例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高い。

30

【0216】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 1 - 1 は、特徴部 10 S H に係るパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。

【0217】

押しボタン 3 1 B は、透光性のある部材によって形成されており、押しボタン 3 1 B の内部には遊技効果用の遊技効果ランプ 9 B が設けられている。このような構成によれば、遊技効果ランプ 9 B が点灯することにより、押しボタン 3 1 B を発光させることができる。

40

【0218】

また、押しボタン 3 1 B は、振動モータ 1 3 1 の駆動により、振動可能に構成されている。振動モータ 1 3 1 は、例えば、重心に偏りがある錘がモータ軸に設けられた偏心モータで構成され、押しボタン 3 1 B の内部や接近した位置に設けられる。なお、押しボタン 3 1 B の振動態様を多彩にするために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

【0219】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 L、9 R が設けられている。遊技効果ランプ 9 L は、押しボタン 3 1 B の左側に設け

50

られており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。同様に、遊技効果ランプ 9 R は、プッシュボタン 3 1 B の右側に設けられており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。遊技効果ランプ 9 L、9 R には、遊技効果ランプ 9 L、9 R の延在方向に沿って、複数の LED が内蔵されている。

【0220】

(基板構成)

図 11-2 は、特徴部 10 SH に係るパチンコ遊技機 1 に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【0221】

表示制御部 123 は、演出画像の表示に同期して遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R の点灯／消灯を行うため、ランプ信号をランプ制御基板 14 に供給する。ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を駆動する各種回路を搭載しており、ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、ランプの点灯／消灯を制御する。なお、ランプの点灯／消灯の制御は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0222】

パチンコ遊技機 1 には、例えば、モータ制御基板 130 が搭載されている。表示制御部 123 は、演出画像の表示に同期して振動モータ 131 を駆動するため、モータ信号をモータ制御基板 130 に供給する。モータ制御基板 130 は、振動モータ 131 を駆動する各種回路を搭載しており、モータ信号が指定する態様で振動モータ 131 を駆動する。このようにして、表示制御部 123 は、振動モータ 131 を制御する。なお、振動モータ 131 の制御は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0223】

(可変表示開始設定処理)

図 11-3 は、特徴部 10 SH に係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 9 の可変表示開始設定処理にて、図 11-3 に示す処理を実行する。

【0224】

まず、演出制御用 CPU 120 は、これから実行する可変表示の変動パターン、及びこれから実行する可変表示の表示結果に基づいて、最終停止図柄を決定する(ステップ 10 SHS1)。変動パターン及び表示結果は、可変表示開始時に主基板 11 から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンドによって特定される。最終停止図柄は、変動パターンと表示結果との組み合わせに応じて ROM 121 に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値、及び ROM 121 に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう。乱数値は、乱数回路 124 又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の 1 つを使用する。

【0225】

その後、演出制御用 CPU 120 は、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する(ステップ 10 SHS2)。振動演出とは、プッシュボタン 3 1 B が振動する演出である。この実施の形態の演出制御用 CPU 120 は、予告演出と連動しない振動演出を実行可能である。ステップ 10 SHS2 の処理では、演出制御用 CPU 120 は、乱数値、及び ROM 121 に予め用意されたテーブルによる抽選により、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する。

【0226】

ステップ 10 SHS2 の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出が実行されるときには振動演出が実行されないときよりも大当り信頼度が高くなり、振動演出を実行するときには振動演出の実行パターンに応じて大当り信頼度が異なるように、乱数値と比較される決定値が、振動演出の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターン

10

20

30

40

50

と、の決定結果に割り当てられていればよい。

【0227】

ここで、ある演出Aの大当り信頼度は、例えば、（表示結果が「大当り」となるときに演出Aが実行される確率）×（表示結果が「大当り」となる確率）／{（表示結果が「大当り」となるときに演出Aが実行される確率）×（表示結果が「大当り」となる確率）＋（表示結果が「大当り」とならないときに演出Aが実行される確率）×（表示結果が「大当り」とならない確率）}によって算出される。

【0228】

したがって、ステップ10SHS2の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出の実行パターンに応じた大当り信頼度が所定の値となるように、表示結果が「大当り」となるときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、表示結果が「大当り」とならないときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、が規定されていればよい。

10

【0229】

（振動演出の内容と大当り信頼度）

図11-4は、振動演出の内容と大当り信頼度の一例を示す説明図である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、振動演出の実行タイミングと、振動演出によるプッシュボタン31Bの振動時間と、振動演出によるプッシュボタン31Bの発光色と、の組み合わせに応じて、実行パターンSE1～SE10の複数種類の振動演出を実行可能である。

【0230】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出を実行するときには、リーチが成立したタイミングT2において振動演出を実行しない。また、演出制御用CPU120は、リーチが成立したタイミングT2において振動演出を実行するときには、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1における振動演出として、実行パターンSE1～SE3の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、リーチが成立したタイミングT2における振動演出として、実行パターンSE4の振動演出を実行可能である。

20

30

【0231】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、タイミングT1、タイミングT2よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行するときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行しない。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行するときには、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3における振動演出として、実行パターンSE5～SE7の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4における振動演出として、実行パターンSE8～SE10の振動演出を実行可能である。

40

【0232】

このような構成によれば、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【0233】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1であるか、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3である

50

か、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4であるか、にかかわらず、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE1、SE5、SE8の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE2、SE6、SE9の振動演出を実行可能である。

10

【0234】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、振動演出を実行可能ないずれのタイミングであるかにかかわらず、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出を実行可能である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE3、SE4、SE7、SE10の振動演出を実行可能である。

【0235】

そして、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出の大当り信頼度は100%であり、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する。

20

【0236】

このような構成によれば、プッシュボタン31Bが振動したときに、プッシュボタン31Bが何色に発光しているかと、プッシュボタン31Bが何秒間にわたって振動するかに注目させることができる。

【0237】

また、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときと、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときには、その振動演出の実行タイミングによって、大当り信頼度が異なる。例えば、同じ態様の振動演出であっても、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行されるときよりも、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、同じ態様の振動演出であっても、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において実行されるときよりも、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。

30

【0238】

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。また、タイミングT1において振動演出が実行されなかったときに飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3ではなく、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出が実行されなかったときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

40

50

【0239】

なお、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、ノーマルリーチの信頼度よりも高くなっていればよい。また、複数種類のノーマルリーチのリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチのリーチ演出の種類によって大当たり信頼度が異なる場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、そのときに実行されているノーマルリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のノーマルリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっていればよい。

【0240】

同様に、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、スーパーリーチの信頼度よりも高くなっていればよい。また、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であり、スーパーリーチのリーチ演出の種類によって大当たり信頼度が異なる場合、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、そのときに実行されているスーパーリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のスーパーリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっていればよい。

10

【0241】

このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出を、チャンスアップの演出とすることができる。

20

【0242】

また、この実施の形態では、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されるときには、必ず、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行され、表示結果が「大当たり」となることが確定的に報知される。

【0243】

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1ではなく、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されなかったときには、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

30

【0244】

このように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の進行に伴って、振動演出が実行されることに対する期待感を複雑に変化させていくことができる。

【0245】

また、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行される確率を、他の態様の振動演出が実行される確率と比較して十分に低く規定することにより、表示結果が「大当たり」となることが確定的に報知されたときの興趣を高めることができる。

【0246】

また、この実施の形態では、振動演出としてプッシュボタン31Bを振動させるときには、プッシュボタン31Bを必ず発光させている。

40

【0247】

このような構成によれば、プッシュボタン31Bが振動していることを視覚的に認識させることができ、プッシュボタン31Bが振動していることを認識させる機会を高めることができる。

【0248】

図11-3の説明に戻り、その後、演出制御用CPU120は、ステップ10SHS2の決定結果によれば、今回の可変表示における、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちの

50

いずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行するか否かを判定する（ステップ10SHS3）。

【0249】

そして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合（ステップ10SHS3；Yes）、演出制御用CPU120は、視線誘導演出の実行の有無を決定する（ステップ10SHS4）。視線誘導演出とは、遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導する演出である。ステップ10SHS4の処理では、演出制御用CPU120は、乱数値、及びROM121に予め用意されたテーブルによる抽選により、視線誘導演出の実行の有無を決定する。ステップ10SHS4の処理にて参照されるテーブルでは、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかにかかわらず設定されている。つまり、演出制御用CPU120は、今回の振動演出がいずれの態様であるかにかかわらず同じ割合で、視線誘導演出の有無を決定する。

10

【0250】

このように、この実施の形態では、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、視線誘導演出を実行可能である。

【0251】

このような構成によれば、振動演出が実行される前にプッシュボタン31Bに注目させることができるので、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

20

【0252】

一方、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合、視線誘導演出を実行しない。

【0253】

ここで、表示結果が導出表示されるときに、「はずれ」の表示結果が表示された後、救済演出が実行されて、真の表示結果が導出表示されることがある。そのため、前回の可変表示の表示結果が導出表示されて、今回の可変表示が開始されているにもかかわらず、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において視線誘導演出が実行されると、前回の可変表示において救済演出が実行されているかのような誤解を与えてしまう可能性がある。これに対し、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1においては視線誘導演出を実行しないので、そのような誤解を与えてしまうことを防止することができる。

30

【0254】

また、リーチが成立したタイミングT2において視線誘導演出が実行されると、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができない可能性がある。これに対し、この実施の形態では、リーチが成立したタイミングT2においては視線誘導演出を実行しないので、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができる。

40

【0255】

図11-3の説明に戻り、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行しない場合（ステップ10SHS3；No）、又はステップ10SHS4の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、リーチ演出等のその他の演出の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する（ステップ10SHS5）。具体的には、抽選により予告演出等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等の実行の有無やその態様に応じて大当たり信頼度を異ならせる。また、今回のパターンがリーチを指定するものである場合には、その変動パターンが指定するリ

50

一チ演出を実行すると決定する。

【0256】

その後、演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出の開始タイミングを設定する(10SHS6)。具体的に、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマに初期値として設定すると共に、実行すると決定した演出の種類や態様等を特定する演出特定データと、演出の実行タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値と、を対応付けてRAM122のタイマ値格納領域に格納する。演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出が複数ある場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。

10

【0257】

その後、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが指定する態様、且つ、決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部123に供給する(10SHS7)。表示制御部123は、指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい。

【0258】

その後、演出プロセスフラグの値を「2」に更新してから(ステップ10SHS8)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0259】

(振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間)

20

図11-5は、振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。演出制御用CPU120は、前述のとおり、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。

【0260】

また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて振動演出を実行する場合、その前に視線誘導演出を実行可能である。

30

【0261】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミングT3の4秒前に視線誘導演出を開始し、タイミングT3となったときに振動演出を開始する。同様に、この実施の形態の演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミングT4の4秒前に視線誘導演出を開始し、タイミングT4となったときに振動演出を開始する。この実施の形態の視線誘導演出の演出期間は、5秒間である。したがって、振動演出は、最初の1秒間、視線誘導演出が実行されているときに実行されることになる。

40

【0262】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【0263】

(演出動作例)

図11-6、図11-7は、振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。この演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行する例について説明する。

50

【0264】

演出制御用CPU120は、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出において、そのスーパーリーチの種類に対応する背景画像を表示する。この例では、図11-6(A)に示すように、スーパーリーチの種類に対応する背景画像として、「山の景色」の背景画像10SHYが表示されている。

【0265】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を開始すると、リーチが成立したときに停止表示された飾り図柄を縮小させて表示する。この例では、図11-6(A)に示すように、リーチが成立したときに「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄を縮小させた「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと、リーチが成立したときに「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示された飾り図柄を縮小させた「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rと、が表示されている。

【0266】

また、画像表示装置5の画面の左下隅部には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも小さい小図柄表示エリア10SHKが設けられている。小図柄表示エリア10SHKでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、報知情報画像ともいう。したがって、画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリア10SHKでは、報知情報画像となる小図柄を示す演出画像の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄を示す演出画像が導出される。

【0267】

このように、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄とは異なる小図柄の可変表示が行われる。飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの期間では、小図柄の可変表示が一定の表示態様で継続して行われ、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることがない。したがって、小図柄表示エリア10SHKは、常に視認可能となるように構成され、遊技者は、小図柄表示エリア10SHKにおける小図柄の可変表示を、常に視認することができる。小図柄表示エリア10SHKにて可変表示される小図柄は、常時小図柄あるいは演出用小図柄ともいう。小図柄表示エリア10SHKでは、例えば、飾り図柄において数字を示す部位と同様に数字を示す図柄といった、複数種類の飾り図柄のそれぞれと一部又は全部が共通する表示態様で、各々が識別可能な複数種類の小図柄を示す演出画像が、報知情報画像として可変表示されてもよい。なお、小図柄は、飾り図柄が非表示のときのみ表示されるようにしてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示がリーチ態様で表示された後に、かかる飾り図柄の可変表示に代えて、図11-6(A)に示すように、小図柄の可変表示が画像表示装置5の画面の左下隅部に表示されるようにしてもよい。

【0268】

なお、特別図柄と飾り図柄、更には普通図柄に次ぐ第4図柄が設けられ、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、第4図柄の可変表示が行われることがある。第4図柄の可変表示は、例えば、画像表示装置5の画面上又は画面外に設けられた第4図柄表示エリアにて、特定の表示色で一定の時間間隔にて表示と非表示とを繰り返す表示制御を継続することによって実現される。但し、第4図柄の可変表示における表示結果と比べた場合に、小図柄の可変表示における表示結果は、遊技者が認識し易い態様で表示されるようにしてもよい。

【0269】

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は、例えば、図11-1に示すように、パチンコ遊技機1における遊技領域の右側方といった、画像表示装置5の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置5における表示による演出に注目している遊技者は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示状態を確認し難くなり、特別図柄の可変表示が進行中であるか否かや、表示

10

20

30

40

50

結果が導出されたか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 10SHK において小図柄の可変表示を行い、その表示結果を導出することで、可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを、遊技者が認識し易い態様で表示することができる。

【0270】

また、この例では、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための保留表示エリア 10SHH と、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アクティブ表示エリア 10SHA と、が表示されている。なお、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときには、保留表示エリア 10SHH とアクティブ表示エリア 10SHA とを表示しないようにしてもよい。

10

【0271】

また、画像表示装置 5 の画面の左隅部には、保留数表示エリア 10SHHS が設けられている。保留数表示エリア 10SHHS では、保留表示エリア 10SHH と同様、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。その表示態様は、算用数字で表示される態様である。

【0272】

そして、演出制御用 CPU 120 は、前述のとおり、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T4 の 4 秒前になると、視線誘導演出を実行する。演出制御用 CPU 120 は、視線誘導演出として、例えば、視覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン 31B に誘導する演出を実行する。

20

【0273】

この例では、演出制御用 CPU 120 は、まず、図 11-6 (B) に示すように、ハンマーを持ったキャラクタを模したキャラクタ画像 10SHC と、プッシュボタン 31B を模したボタン画像 10SHB と、を表示する。

【0274】

そして、演出制御用 CPU 120 は、図 11-6 (B) ~ (D) に示すように、キャラクタがハンマーを振り上げる動作を行うようにキャラクタ画像 10SHC の態様を変化させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタがハンマーを振り上げる動作に合わせて、図 11-6 (B) ~ (D) に示すように、遊技効果ランプ 9L、9R に内蔵されている LED を、内側から外側に光点が移動するように点灯させる。

30

【0275】

その後、演出制御用 CPU 120 は、図 11-7 (E)、(F) に示すように、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作を行うようにキャラクタ画像 10SHC の態様を変化させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作に合わせて、図 11-7 (E)、(F) に示すように、遊技効果ランプ 9L、9R に内蔵されている LED を、外側から内側に光点が移動するように点灯させる。

【0276】

その後、演出制御用 CPU 120 は、図 11-7 (G) に示すように、タイミング T4 となったときに、キャラクタが振り下ろしたハンマーがボタン画像 10SHB にぶつかり、ボタン画像 10SHB から星を模した複数の「星」のエフェクト画像 10SHS が飛び散るように各種画像の態様を変化させる。また、演出制御用 CPU 120 は、図 11-7 (G) に示すように、タイミング T4 となったときに、振動演出を開始し、プッシュボタン 31B を振動させると共に、プッシュボタン 31B に内蔵されている遊技効果ランプ 9B と、遊技効果ランプ 9L、9R と、を点灯させる。

40

【0277】

そして、タイミング T4 の 1 秒後、演出制御用 CPU 120 は、図 11-7 (H) に示すように、視線誘導演出を終了する。その後、演出制御用 CPU 120 は、振動演出によるプッシュボタン 31B の振動時間が経過したときに、振動演出を終了し、プッシュボタン 31B の振動を停止させると共に、プッシュボタン 31B に内蔵されている遊技効果ランプ 9B と、遊技効果ランプ 9L、9R と、を消灯させる。

50

【0278】

ここで、プッシュボタン31Bは、例えば、図11-1に示すように、パチンコ遊技機1における遊技領域の下方といった、画像表示装置5の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置5における表示による演出に注目している遊技者は、プッシュボタン31Bの状態を確認し難くなり、プッシュボタン31Bが振動しているか否かや、プッシュボタン31Bが点灯しているか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、振動演出が実行される前に、画像表示装置5の画面上にて視線誘導演出を実行することで、プッシュボタン31Bが振動する前にプッシュボタン31Bに注目させることができ、プッシュボタン31Bの振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

10

【0279】

なお、視線誘導演出の表示のプライオリティは、常時小図柄や保留数表示よりも低く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、常時小図柄や保留数表示を表示するレイヤよりも背面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。

【0280】

この例では、図11-7(G)に示すように、小図柄表示エリア10SHKに表示されている常時小図柄よりも背面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像10SHSは、常時小図柄よりもプライオリティが低いといえる。

20

【0281】

また、この例では、図11-7(G)に示すように、保留数表示エリア10SHHSに表示されている保留数表示よりも背面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像10SHSは、保留数表示よりもプライオリティが低いといえる。

【0282】

一方、視線誘導演出の表示のプライオリティは、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりも高く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、背景画像や飾り図柄を表示するレイヤよりも前面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。

30

【0283】

この例では、図11-6(B)～図11-7(G)に示すように、「山の景色」の背景画像10SHYよりも前面側にキャラクタ画像10SHCとボタン画像10SHBが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像10SHCとボタン画像10SHBは、「山の景色」の背景画像10SHYよりもプライオリティが高いといえる。

【0284】

また、この例では、図11-6(D)に示すように、「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rよりも前面側にキャラクタ画像10SHCのハンマーが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像10SHCは、「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rよりもプライオリティが高いといえる。

40

【0285】

また、この例では、図11-6(D)に示すように、「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rよりも前面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像10SHSは、「左」のリーチ飾り図柄10SH5Lと「右」のリーチ飾り図柄10SH5Rよりもプライオリティが高いといえる。

【0286】

また、この例では、図11-6(G)に示すように、保留表示エリア10SHHに表示されている保留表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており

50

、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳは、保留表示よりもプライオリティが高いといえる。

【０２８７】

また、この例では、図１１－６（Ｇ）に示すように、アクティブ表示エリア１０ＳＨＡに表示されているアクティブ表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳは、アクティブ表示よりもプライオリティが高いといえる。

【０２８８】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【０２８９】

また、この例では、図１１－６（Ｂ）～図１１－７（Ｇ）に示すように、視線誘導演出が実行されているときに、視線誘導演出の表示と、視線誘導演出の表示よりもプライオリティが高い常時小図柄や保留数表示と、を明るく表示し、その他の表示を暗く表示している。

【０２９０】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性をより好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性をより目立たせることができる。

【０２９１】

（特徴部１０ＳＨの変形例）

特徴部１０ＳＨに係る発明は、上記実施の形態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。

【０２９２】

例えば図１１－３のステップ１０ＳＨＳ４の処理にて参照されるテーブルにおいて、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかに応じて設定されていてもよい。この場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の振動演出が、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出であるか、に応じて異なる割合で、視線誘導演出の有無を決定してもよい。ここでは、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出が実行される場合に、視線誘導演出を実行し易い。また、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行される場合には、視線誘導演出を必ず実行する。つまり、視線誘導演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、より大当たり信頼度が高い振動演出の実行割合が高い。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、より大当たり信頼度が高い振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【０２９３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出と連動する振動演出を実行可能とするようにしてもよい。この場合には、予告演出と連動する振動演出として、連動する予告演出と、振動演出によるプッシュボタン３１Ｂの振動時間と、振動演出によるプッシュボタン３１Ｂの発光色と、の組み合わせに応じて、複数種類の振動演出を実行可能であってもよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体３２の動作態様により、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する役物予告演出を実行可能である。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高信頼度の役物予告演出と連動する振動演出を実行可能である。この振動演出は、可動体３２の動作に同期させてプッシュボタン３１Ｂを振動させると共に、プッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当たり信頼度は、

連動する役物予告演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。このような構成によれば、振動演出を、役物予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。

【0294】

また、演出制御用CPU120は、高信頼度のその他の予告演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、予告演出にて表示される映像に同期させてプッシュボタン31Bを振動させると共に、プッシュボタン31Bを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当り信頼度は、連動する予告演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。このような構成によれば、振動演出を、予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。

【0295】

また、パチンコ遊技機1は、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出された後に、例えば、特定の通過ゲートや入賞口といったパチンコ遊技機1の遊技領域に設けられた特定の領域を遊技球が通過したことにより、大当り遊技状態が開始されるものであってもよい。その場合、演出制御用CPU120は、特定の領域を通過した遊技球が検出されたときに、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数を報知するラウンド抽選演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、ラウンド抽選演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の演出であり、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最小ラウンド数ではないことを報知する。あるいは、振動演出として、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の演出を実行することで、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最高ラウンド数であることを確定的に報知してもよい。このような構成によれば、ラウンド抽選演出と連動する振動演出に対する注目を高めることができる。

【0296】

演出制御用CPU120は、エラー報知処理を実行可能であってもよい。エラー報知処理では、主基板11からエラーが発生したことを通知するエラーコマンドを受信したときや、演出制御基板12におけるエラーが検出されたときに、エラーに対応するエラー報知を実行する。エラー報知処理では、エラーが検出されたときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置5に表示する処理や、エラー報知音声をスピーカ8L、8Rから出力する処理が実行されればよい。演出制御用CPU120は、視線誘導演出を実行しているときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置5に表示可能である。その場合、視線誘導演出の表示は、エラー報知画像の表示よりもプライオリティが低ければよい。このような構成によれば、エラー報知画像を表示するときに視線誘導演出が実行されていても、エラー報知画像の視認性を好適に確保することができる。

【0297】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、視線誘導演出が実行されるときと、視線誘導演出が実行されないときとで、異なってもよい。例えば、視線誘導演出が実行されるときには、視線誘導演出が実行されないときよりも、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。また、例えば、視線誘導演出が実行されないときには、視線誘導演出が実行されるときよりも、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されなかったとしても、プッシュボタン31Bが振動していることを認識させ易い。

【0298】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングと、基準となるタイミングよりも後のタイミングと、において異なるようにしてもよい。例えば、振動演出におけるプッシュボタ

10

20

30

40

50

ン 3 1 B の振動時間を、リーチが成立したタイミング T 2 を基準にして、タイミング T 2 よりも前のタイミングとなる飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 では 1.5 秒間とし、タイミング T 2 よりも後のタイミングとなるノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 やスーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 では 3 秒間とする等、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングにおける振動時間よりも、基準となるタイミングよりも後のタイミングにおける振動時間の方が、長くなるようにすればよい。このような構成によれば、基準となるタイミングよりも後に振動演出が実行されたときの演出効果を高めることができる。

【 0 2 9 9 】

プッシュボタン 3 1 B の振動の強さに応じて、振動演出の大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、プッシュボタン 3 1 B を、第 1 の強さで振動させるときと、第 1 の強さよりも大きい第 2 の強さで振動させるときと、があり、プッシュボタン 3 1 B を第 2 の強さで振動させるときには、プッシュボタン 3 1 B を第 1 の強さで振動させるときよりも、振動演出の大当たり信頼度が高くなるようにすればよい。このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B が振動したときの振動の強さに注目させることができる。

【 0 3 0 0 】

振動演出の実行パターンと大当たり信頼度は、第 1 機種のパチンコ遊技機 1 と、第 1 機種とは異なる第 2 機種のパチンコ遊技機 1 とで、共通していてもよい。このような構成によれば、第 1 機種のパチンコ遊技機 1 と、第 2 機種のパチンコ遊技機 1 と、において、それぞれ実行される振動演出の実行パターンと大当たり信頼度のばらつきをなくすことができ、遊技者の違和感が生じないようにすることができる。

【 0 3 0 1 】

実行前の可変表示における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出として振動演出を実行するようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出を実行する機会を増やすことができる。

【 0 3 0 2 】

これに加えて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動態様が、第 1 態様であるときと、第 2 態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当たり信頼度が異なってもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動態様が、所定時間にわたって継続して振動する態様であるときと、所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当たり信頼度が異なるようにする。このような構成によれば、先読み予告演出としての振動演出に対する注目を高めることができる。

【 0 3 0 3 】

あるいは、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出の実行タイミングは、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としての振動演出を実行可能な複数のタイミングのうち、いずれかのタイミングでのみ実行可能としてもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 でのみ実行可能とする。このような構成によれば、先読み予告としての振動演出を実行可能なタイミングとは異なるタイミングにおいて振動演出が実行されたときに、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として振動演出が実行されたことを好適に認識させることができる。

【 0 3 0 4 】

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としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、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としての振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や振動態様と、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や振動態様とを、異ならせてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 において先読み予告演出としての振動演出を実行可能とす

10

20

30

40

50

る場合、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としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を3秒間とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を1.5秒間とする。あるいは、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としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって継続して振動する態様とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様とする。このような構成によれば、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としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合に、いずれの振動演出が実行されたのかを容易に認識させることができる。

10

【0305】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、特定タイミングにおいて実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、が異なっているとしても、大当り信頼度が共通しているともよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される特定演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、が異なっているとしても、大当り信頼度は100%とする。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の機種が異なっているとしても、特定のタイミングにおいて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

20

【0306】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、例えば、視線誘導演出が実行されないときであれば、そのときに実行される演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において、リーチが成立したことを報知する報知演出を実行する場合、報知演出の映像が表示されている期間においてプッシュボタン31Bを振動させる振動演出とする。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されない場合でも、振動演出と、そのときに実行されている演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

30

【0307】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、同じ実行パターンの振動演出について、大当り信頼度の下限値のみを保障するようにしてもよい。このような構成によれば、例えば、振動演出を他の演出のチャンスアップの演出として実行するような場合に、他の演出の大当り信頼度との関係において、振動演出の大当り信頼度を柔軟に調整しつつも、遊技者の違和感が生じ難くすることができる。

【0308】

振動演出を、タイミングT1～T4とは異なるタイミングにおいて実行可能であってもよい。例えば、演出制御用CPU120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、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示した後、そのリーチ態様よりも大当り信頼度の高いリーチ態様に発展することを煽る煽り演出を実行可能である。煽り演出が実行された後、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展する場合と、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合と、がある。大当り信頼度の高いリーチ態様に発展する場合、演出制御用CPU120は、煽り演出の演出結果として大当り信頼度の高いリーチ態様に発展することを報知する煽り成功演出を実行する。一方、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合、演出制御用CPU120は、煽り演出の演出結果として大当り信頼度の高いリーチ態様に発展しないことを報知する煽り失敗演出を実行する。このような煽り演出を実行するにあたり、演出制御用CPU120は、煽り成功演出を実行するタイミングにおい

40

50

て、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

【0309】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、煽り成功演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣をより向上させることができる。

【0310】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色は、他のタイミングにおいて実行可能な複数種類の実行パターン振動演出のうち、大当たり信頼度が最も低い実行パターン振動演出におけるプッシュボタン31Bを発光色と同じ発光色としてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときに、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展しても表示結果が「はずれ」となる可能性があるところ、大当たり信頼度を過度に高めてしまうことを抑制することができる。

【0311】

また、演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する直前のタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、確定飾り図柄が停止表示される直前のタイミングにおける興趣を向上させることができるだけでなく、振動演出そのものに対する期待感が高まり、その他のタイミングにおいても、振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

【0312】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当たり信頼度とを共通にする場合には、遊技者に対する有利度が異なる複数種類の大当たり種別のうち、有利度が最も高い大当たり種別とは異なる大当たり種別の「大当たり」となる場合にも、振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色が「虹色」となり得るようにする。このような構成によれば、振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色が「虹色」となったときに、有利度が最も高い大当たり種別の「大当たり」となるかのような誤解を与えないようにすることができる。

【0313】

大当たり種別の別による遊技者に対する有利度が2種類しかない場合には、振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光色が「虹色」となる実行パターンを設けないようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出においてプッシュボタン31Bが「虹色」に発光したにもかかわらず、遊技者に対する有利度が低い大当たり種別の「大当たり」となることを防止することができ、振動演出に対する期待感が損なわれてしまうことを防止することができる。

【0314】

演出制御用CPU120は、視線誘導演出として、聴覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導するようにしてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、振動演出が実行されているときに特定の効果音を出力するようにした上で、視線誘導演出として、その特定の効果音を、小さい音量から徐々に大きい音量に変化するように出力する。このような構成によれば、視覚的な演出効果を利用した視線誘導演出を認識困難な遊技者を、操作手段が振動する前に操作手段に注目させることができる。

【0315】

設定値に応じて大当たりの当選確率が変わる構成とする場合には、同じ実行パターン振動演出であっても、第1設定値であるときと、第1設定値とは異なる第2設定値であるときとで、その実行パターン振動演出の大当たり信頼度が異なってもよい。例えば、同じ実行パターン振動演出であっても、設定値「6」であるときには、設定値「1」であるときよりも、その実行パターン振動演出の大当たり信頼度が高くなっていけばよい。このような構成によれば、振動演出が実行されて表示結果が「大当たり」となった場合、有利

10

20

30

40

50

度の高い設定値であることに対する期待感を高めることができる。

【0316】

設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とする場合には、第1設定値であるときと、第1設定値とは異なる第2設定値であるときとで、振動演出における押しボタン31Bの振動時間や発光色が異なってもよい。このような構成によれば、振動演出によって、設定値を示唆することができる。例えば、「1」～「3」のうちのいずれかの設定値であるときと、「4」～「6」のうちのいずれかの設定値であるときとで、振動演出における押しボタン31Bの振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「6」である可能性のある高設定であるか否かを示唆することができる。また、例えば、奇数の設定値であるときと、偶数の設定値であるときとで、振動演出における押しボタン31Bの振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「6」である可能性のある偶数の設定値であるか否かを示唆することができる。

10

【0317】

リーチが成立したタイミングT2においても、押しボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、押しボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能としてもよい。このような構成によれば、リーチが成立したタイミングT2においても、振動演出が実行されることに対する注目のみならず、振動演出が実行されたときの態様に注目させることができる。

20

【0318】

リーチが成立したタイミングT2においても、押しボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、押しボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能とする場合には、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミングT1とタイミングT2とのいずれのタイミングにおいても押しボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミングT1における振動演出の実行パターンと、タイミングT2における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されたときに、押しボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミングT2における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

30

【0319】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミングT3とタイミングT4とのいずれのタイミングにおいても押しボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミングT3における振動演出の実行パターンと、タイミングT4における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出が実行されたときに、押しボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共に押しボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミ

40

50

ング T 4 において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミング T 4 における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

【0320】

表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や振動態様は、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や振動態様とは異なるようにしてもよい。例えば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間を、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間よりも長い振動時間とする。あるいは、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動態様が単調であるのに対し、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出では、プッシュボタン 3 1 B を所定の拍子に合わせて振動させる。このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出が、特別な振動演出であることを認識させ易くすることができる。

10

【0321】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出を実行する場合、視線誘導演出が必ず実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、リーチ演出が実行されていることに起因する、表示結果が「大当たり」となることに対する期待感を、操作手段の振動が好適に認識されることにより、好適に高めることができる。

20

【0322】

飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能としてもよい。その場合、タイミング T 3 やタイミング T 4 において実行される振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色が、タイミング T 1 やタイミング T 2 において実行される振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色よりも成り下がらないように、換言すれば、タイミング T 3 やタイミング T 4 において実行される振動演出の大当たり信頼度が、タイミング T 1 やタイミング T 2 において実行される振動演出の大当たり信頼度よりも成り下がらないように、タイミング T 3 やタイミング T 4 において実行可能な振動演出の実行パターンを制限するようにしてもよい。例えば、タイミング T 1 において、実行パターン S E 2 の振動演出が実行されるときには、タイミング T 3 において実行パターン S E 5 の振動演出が実行されることと、タイミング T 4 において実行パターン S E 8 の振動演出が実行されることと、を制限する。このような構成によれば、一の可変表示において複数回の振動演出が実行される場合に、大当たり信頼度の信憑性を下げないようにすることができる。

30

【0323】

予告演出に連動する振動演出を実行可能とする場合には、予告演出に連動する振動演出の態様と、予告演出に連動しない振動演出の態様と、が異なってもよい。例えば、予告演出に連動する振動演出では、連動する予告演出において流れる音楽の拍子に合わせてプッシュボタン 3 1 B を振動させる。また、例えば、役物予告演出に連動する振動演出では、役物が動作するときの効果音に合わせてプッシュボタン 3 1 B を振動させる。また、例えば、予告演出に連動する振動演出では、予告演出に連動しない振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の発光色とは異なる色で、プッシュボタン 3 1 B を発光させる。このような構成によれば、振動演出が実行されたときに、その振動演出が、予告演出に連動するものであるか、予告演出に連動しないものであるか、を認識させ易くすることができる。

40

【0324】

プレゼントボックス演出を実行可能としてもよい。その場合、プレゼントボックスが開

50

くと、開いたプレゼントボックスから、図 11-6 (B) に示すような、ハンマーを持ったキャラクタが飛び出し、視線誘導演出が実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、プレゼントボックス演出が実行されることに起因して、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0325】

プッシュボタン 31B を操作させる操作演出を実行可能である場合に、この操作演出では、プッシュボタン 31B の操作が有効な操作有効期間において、プッシュボタン 31B の操作が有効であることを報知するために、プッシュボタン 31B を点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン 31B を点灯態様とは異なる態様で、プッシュボタン 31B を点灯させる。例えば、振動演出においてプッシュボタン 31B を点灯させる場合には、プッシュボタン 31B を振動させる 3 秒間にわたり連続してプッシュボタン 31B を赤色に発光させる振動演出用の点灯態様となるように制御してもよい。これに対し、操作演出においてプッシュボタン 31B を点灯させる場合には、操作有効期間であるときにプッシュボタン 31B を 150 ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替えるボタン操作示唆用の点灯態様となるように制御してもよい。このような構成によれば、プッシュボタン 31B の操作が有効であることを好適に報知することができる。なお、スティックコントローラ 31A の操作レバーの操作が有効なレバー操作有効期間において、操作レバーの操作が有効であることを報知するために、スティックコントローラ 31A の操作レバーを点灯させるようにしてもよい。この場合には、レバー操作有効期間であるときにスティックコントローラ 31A の操作レバーを発光させるレバー操作示唆用の点灯態様となるように制御すればよい。レバー操作示唆用の点灯態様は、ボタン操作示唆用の点灯態様と共通の点灯態様であってもよいし、ボタン操作示唆用の点灯態様とは異なる点灯態様であってもよい。

【0326】

例えば、特図ゲーム等が実行されていないときには、プッシュボタン 31B 等が遊技者によって操作されることにより、例えば、実行される演出の音量設定、出力される楽曲や背景の種類の設定、画像表示装置 5 の輝度設定、遊技効果ランプ 9 等の各種ランプの輝度設定等、演出に関する設定が変更可能であってもよい。なお、例えば、メニュー画面からいずれの演出設定を変更するかを選択可能としてもよいし、遊技者が望む変更項目に対応して異なる操作を行うようにし、その操作に対応する設定が変更されるようにしてもよい。また、特図ゲーム等が実行されていないときに、演出に関する設定を変更可能であることを報知するために、プッシュボタン 31B を点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン 31B を点灯態様や、操作演出におけるプッシュボタン 31B を点灯態様とは異なる態様でプッシュボタン 31B を点灯させる。このような構成によれば、演出に関する設定を変更可能であることを好適に報知することができる。

【0327】

（特徴部 10SH に係る手段の説明）

特徴部 10SH に関連して、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、遊技者が操作可能な操作手段が振動する振動演出を実行可能な遊技機が提案されている（例えば、特開 2019-051075 号公報参照）。

【0328】

一般的に、遊技者は、可変表示や各種演出が表示されている表示手段を視ながら遊技を行っている。そのため、操作手段が遊技者の視界に入っていない場合、振動演出が実行されても操作手段が振動していることを認識させることができない可能性がある。その場合、振動演出による興趣を十分に高めることができない。

【0329】

そこで、振動演出が実行される前に遊技手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めるため、特徴部 10SH に係る手段 1 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（例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能であること等）、遊技者が操作可能な操作手段と（例えば、パチンコ

遊技機 1 は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B を備えること等)、前記操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が振動する振動演出を実行可能であること等)、遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段と(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技者の視線をプッシュボタン 3 1 B に誘導する視線誘導演出を実行可能であること等)、を備え、前記振動演出が実行されないときよりも、前記振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される期待度が高く(例えば、パチンコ遊技機 1 は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等)、前記振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、前記振動演出を実行可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミング T 1、タイミング T 2 よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能であること等)、前記第 1 タイミングであるか前記第 2 タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で前記振動演出を実行可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイミング T 1 とタイミング T 2 とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミング T 3 とタイミング T 4 とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン 3 1 B の振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能であること等)、前記視線誘導演出実行手段は、前記第 1 タイミングにおいて前記視線誘導演出を実行せず(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイミング T 1 とタイミング T 2 とにおいて視線誘導演出を実行しないこと等)、前記第 2 タイミングにおいて前記振動演出が実行される前に前記視線誘導演出を実行可能である(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイミング T 3 とタイミング T 4 とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であること等)、ことを特徴とする。

【0330】

このような構成によれば、振動演出が実行される前に操作手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0331】

特徴部 1 0 S H に係る手段 2 の遊技機は、手段 1 の遊技機において、前記振動演出実行手段は、前記視線誘導演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等)、ようにしてもよい。

【0332】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【0333】

特徴部 1 0 S H に係る手段 3 の遊技機は、手段 1 又は手段 2 の遊技機において、前記振動演出とも前記視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能であること等)、を備え、前記振動演出実行手段は、前記特定演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等)、ようにしてもよい。

【0334】

このような構成によれば、特定演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【0335】

特徴部 1 0 S H に係る手段 4 の遊技機は、手段 1 から手段 3 のいずれかの遊技機において、表示を行う表示手段(例えば、パチンコ遊技機 1 は、各種の演出画像を表示する画像

10

20

30

40

50

表示装置 5 を備えること等)、を備え、前記視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、該所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い(例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高いこと等)、ようにしてもよい。

【0336】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、所定情報の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【0337】

特徴部 10SH に係る手段 5 の遊技機は、手段 1 から手段 4 のいずれかの遊技機において、前記振動演出実行手段は、第 1 態様の前記振動演出と、該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第 2 態様の前記振動演出と、を実行可能であり(例えば、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能であり、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等)、前記視線誘導演出が実行される場合、前記第 1 態様の振動演出よりも前記第 2 態様の振動演出の方が実行され易い(例えば、パチンコ遊技機 1 においては、視線誘導演出が実行される場合、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出よりも、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出の方が実行され易いこと等)、ようにしてもよい。

【0338】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、第 2 態様の振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【0339】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部 10SH に係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0340】

(特徴部 48AK ~ 50AK の説明)

図 12-1 は、特徴部 48AK ~ 50AK に関する演出装置の構成例を示している。この構成例において、画像表示装置 5 の表示画面と重複する前方側の下方縁部である下端前方には、可動演出装置となる演出用の可動体 32 が設けられている。可動体 32 は、例えばリンク機構を介して動作用モータに連結されていればよい。可動体 32 は、動作用モータからの動力が伝達されることにより、画像表示装置 5 の前方側にて、初期位置と、初期位置とは異なる位置とに変更可能となる。可動体 32 は、例えば動作用ソレノイド、その他の一般的なアクチュエータからの動力により位置を変更可能となるものであってもよい。

【0341】

可動体 32 は、枠部と窓部とを備えている。可動体 32 の枠部は、装飾部材を用いて構成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できないように被覆可能な構成を有している。可動体 32 の窓部は、透過性のあるガラスまたは合成樹脂を用いて、あるいは単純な開口として形成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できるように透視可能な構成を有している。

【0342】

遊技効果ランプ 9 は、上枠ランプ 9 C を構成する複数の LED と、左枠ランプ 9 M を構成する複数の LED と、右枠ランプ 9 N を構成する複数の LED とを含んでいけばよい。上枠ランプ 9 C は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の上方における所定位置に設けられる。左枠ランプ 9 M は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の左方における所定位置に設けられる。右枠ランプ 9 N は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の右方における所定位置に設けられる。

【0343】

遊技効果ランプ 9 は、レバーランプ 9 B 1 を構成する複数の LED と、ボタンランプ 9 B 2 を構成する複数の LED とを含んでいけばよい。レバーランプ 9 B 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（操作レバー）に内蔵されている複数の LED により構成される。ボタンランプ 9 B 2 は、プッシュボタン 3 1 B の内部に設けられている複数の LED により構成される。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B は、一部または全部が透光性のある部材によって形成されていけばよい。これにより、レバーランプ 9 B 1 が点灯することで、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを発光させることができる。また、ボタンランプ 9 B 2 が点灯することで、プッシュボタン 3 1 B を発光させることができる。

【0344】

例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とは、一体的に形成され、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動可能に構成されている。振動モータ 1 3 1 は、プッシュボタン 3 1 B の内部や近接した位置に設けられてもよいし、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーに内蔵されたり、操作レバーの根本位置に設けられたりしてもよい。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様を多様化するために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

【0345】

パチンコ遊技機 1 では、可変表示結果が所定割合で「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、振動演出に伴う発光演出が含まれる操作部演出を実行可能である。操作部演出に含まれる振動演出では、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が、振動パターンに応じた振動態様で振動する。操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動演出に伴い発光させる。なお、操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とのうち一方の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とのうち一方を、振動演出に伴い発光させてもよい。例えば、ボタンランプ 9 B 2 のみの点灯により、プッシュボタン 3 1 B のみを、振動演出に伴い発光させてもよい。

【0346】

図 12-2 (A) は、操作部演出を実行するために用いられる操作部演出パターンの設定例を示している。この設定例では、複数の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 0 1 ~ A K C 0 3、A K C 1 1 ~ A K C 1 3、A K C 2 1、A K C 2 2、A K C 3 1、A K C 3 2、A K C 4 1 が予め用意されている。各操作部演出パターンに対応して、発光色、振動パターン、大当たり信頼度、用途が設定されている。操作部演出パターンに対応した発光色は、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる場合の発光態様を示している。操作部演出パターンに対応した振動パターンは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動する場合の振動態様を示している。操作部演出パターンに対応した大当たり信頼度は、操作部演出パターンに応じた操作部演出が実行された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合を示している。操作部演出パターンに対応した用途は、操作部演出が実行されるタイミングを、操作部演出パターンごとに示している。

【0347】

操作部演出は、例えば、事前変動開始時、対象変動開始時、リーチ成立時、リーチ発展時、当否報知煽り時といった、可変表示の進行に伴う複数のタイミングにて実行可能である。事前変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示の開始に対応するタイミングである。対象変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示の開始に対応するタイミングである。リーチ成立時は、可変表示がリーチ態様になる場合と対応したタイミングである。リーチ発展時は、スーパーリーチのリーチ演出に伴い発展演出が実行される場合と対応したタイミングである。発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されること（リーチの発展）を報知する演出である。当否報知煽り時は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中に、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを報知する当否報知演出より前の煽り演出と対応したタイミングである。

10

【0348】

図12-2(A)に示した設定例では、複数のタイミングに応じた操作部演出の実行に使用可能な複数の操作部演出パターンが、予め用意されている。また、操作部演出を実行可能な複数のタイミングに応じて、異なる操作部演出パターンが使用可能となるように設定されている。

【0349】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチのリーチ演出だけが実行されてスーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合などに比べて、大当たり信頼度が高くなる。スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たり組合せの確定飾り図柄が導出されるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知できる。スーパーリーチのリーチ演出は、例えばSPリーチAを含めた複数のリーチ演出が予め用意されていればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が異なる演出を含むものであればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が共通の演出を含んでいてもよい。それぞれのリーチ演出に応じた大当たり信頼度となるように、可変表示結果が「大当たり」である場合の決定割合と、可変表示結果が「大当たり」ではない場合の決定割合とが、設定されていればよい。変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターン決定テーブルを参照することにより決定された変動パターンに応じて、リーチ演出の有無、スーパーリーチのリーチ演出の有無、リーチ演出における演出態様などが、設定可能になればよい。

20

30

【0350】

操作部演出は、例えばリーチ演出など、可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能な特定演出にかかわらず、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに応じた所定割合で、実行の有無を決定可能である。このような特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出は、単体操作部演出ともいう。これに対し、特定演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを、発光させたり振動させたりする演出を実行する場合がある。このような特定演出に伴う発光や振動による演出は、特定連動演出ともいう。

【0351】

図12-2(B)は、特定連動演出を実行する場合の設定例を示している。この設定例では、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当たり確定報知、大当たり種別抽選CH1、CH2といった、複数の特定演出に伴い特定連動演出を実行する場合の発光色や振動パターンが設定されている。特定連動演出における発光色は、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させることができればよい。特定連動演出における振動パターンは、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを振動させることができればよい。このように、特定連動演出は、特定演出の一部として実行可能なので、大当たり信頼度は特定演出と共通であり、独自の大当たり信頼度が設定されたものではない。特定連動演出におけるスティックコントローラ31Aの操作レバーおよび

40

50

プッシュボタン 3 1 B の振動は、特定演出の実行に伴い実行可能な特殊振動演出に含まれる。特定連動演出におけるスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光は、特定演出の実行に伴い実行可能な特定発光演出に含まれる。

【 0 3 5 2 】

S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当り信頼度が 4 0 % 程度であればよい。大当り種別抽選 C H 1 は、ラウンド数が最小（例えば 4 ラウンドなど）となる第 1 大当り種別とは異なる大当り種別になる場合に実行可能な抽選演出であればよい。大当り種別抽選 C H 2 は、ラウンド数が最大（例えば 1 6 ラウンドなど）の第 2 大当り種別となる場合に実行可能な抽選演出であればよい。なお、大当り種別抽選 C H 1、C H 2 は、大当り遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件に応じた大当り種別に関する抽選演出であってもよいし、大当り遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量に関する抽選演出であってもよい。大当り種別抽選 C H 1、C H 2 として、V 入賞アタッカーにおける V 入賞口に入賞した遊技球に基づいて、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、確変制御の終了条件などに応じて、有利度が異なる大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生に基づいて、小当り遊技状態から大当り遊技状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V 入賞の発生後に制御される大当り遊技状態のラウンド数などに応じて、有利度が異なる小当り遊技状態や大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。

【 0 3 5 3 】

V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態が開始されるまでは、振動弱監視状態に制御され、その後、V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態の開始から V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生までの期間において、振動強監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させないように制御してもよい。そして、V 入賞が発生した場合には、振動弱監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動を含めた演出が実行されてもよい。振動強監視状態は振動エラーを検出しやすい状態であり、振動弱監視状態は振動強監視状態よりも振動エラーを検出しにくい状態である。遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが多い期間において、振動強監視状態に制御する。これに対し、遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが少ない期間において、振動弱監視状態に制御する。振動エラーが検出された場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御などにより、警報画像の表示、警報音出力、警報ランプの点灯、警報信号の出力、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、異常の発生を報知する制御が実行可能であればよい。振動エラーが検出された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における C P U 1 0 3 の制御などにより、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。これにより、適切に振動の監視を行うとともに不適切な異常判定によって振動エラーが報知されたり遊技停止状態となることによる遊技興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 5 4 】

図 1 2 - 3 は、振動パターンの設定内容を示している。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様に応じて、複数の振動パターンが予め用意されている。図 1 2 - 3 (A) は、操作部演出に含まれる振動演出を実行するために用いられる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3、A K V 1 1、A K V 1 2、A K V 2 1、A K V 2 2、A K V 3 1 を示している。図 1 2 - 3 (B) は、特定連動演出に含まれる特殊振動演出を実行するために用いられる振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 を示している。

【 0 3 5 5 】

振動パターン A K V 0 1 では、3 0 0 ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に 3 回繰り返す振動態様となる。振動パターン A K V 0 1 による振動演出は、事前変動開始時に実

行可能な操作部演出パターンAKC01による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV01による振動演出は、事前変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC01による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【0356】

振動パターンAKV02では、1500ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンAKV02による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC02、AKC03による操作部演出に含まれている。また、振動パターンAKV02による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC11による操作部演出に含まれている。他方において、振動パターンAKV02による振動演出は、事前変動開始時や対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC02による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンAKC03による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。操作部演出パターンAKC11による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【0357】

振動パターンAKV03では、3000ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンAKV03による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC12、AKC13による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV03による操作部演出は、対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC12による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンAKC13による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。

【0358】

振動パターンAKV11では、リーチ成立時の演出AKR1にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV11による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC21による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV11による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC21による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が桃色になる。

【0359】

振動パターンAKV12では、リーチ成立時の演出AKR2にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV12による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC22による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV12による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC22による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が橙色になる。

【0360】

なお、リーチ成立時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC21による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンAKV02による

10

20

30

40

50

振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンA K C 2 2による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンA K V 0 3による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ成立時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

【0361】

振動パターンA K V 2 1では、リーチ発展時の演出A K S 1にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンA K V 2 1による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンA K C 3 1による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンA K V 2 1による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンA K C 3 1による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ3 1 Aの操作レバーおよびプッシュボタン3 1 Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

10

【0362】

振動パターンA K V 2 2では、リーチ発展時の演出A K S 2にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンA K V 2 2による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンA K C 3 2による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンA K V 2 2による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンA K C 3 2による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ3 1 Aおよびプッシュボタン3 1 Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

20

【0363】

なお、リーチ発展時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンA K C 3 1による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンA K V 0 2による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンA K C 3 2による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンA K V 0 3による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ発展時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

30

【0364】

振動パターンA K V 3 1では、1 5 0 0ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。例えば、1 5 0 0ミリ秒にわたりオン期間が継続した後に、有効検出期間においてスティックコントローラ3 1 Aの操作レバーまたはプッシュボタン3 1 Bに対する操作となる遊技者の動作が検出されるまで、さらにオン期間が継続する振動態様となればよい。振動パターンA K V 3 1による振動演出は、当否報知煽り時に実行可能な操作部演出パターンA K C 4 1による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンA K V 3 1による振動演出は、当否報知煽り時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンA K C 4 1による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ3 1 Aおよびプッシュボタン3 1 Bを発光させる発光演出における発光色が金色になる。

40

【0365】

なお、振動パターンA K V 3 1による振動演出が実行される場合に、有効検出期間を設けるか否かは、例えばリーチ演出の種類といった、可変表示に伴い実行される演出の種類に応じて、異ならせてもよい。有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ

50

3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。なお、有効検出期間を設けない場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させる期間にわたり連続して金色に発光させる振動演出用の発光態様となるように制御してもよい。これに対し、有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに金色とは異なる赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。1 5 0 ミリ秒ごとに発光と非発光とで切り替える発光態様の発光演出を実行することにより、振動演出を実行しつつ、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を操作する動作が有効であることを、遊技者に対して示唆することができる。あるいは、ランプ制御データを設定可能な複数のランプレイヤを用いて、発光制御の優先度を異ならせてもよい。例えば、第 1 ランプレイヤには通常操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様とするランプ制御データを設定する。第 2 ランプレイヤには特別操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 5 0 0 0 ミリ秒の有効検出期間にわたり連続して金色に発光させる発光態様とするランプ制御データを設定する。そして、第 2 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御を、第 1 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御よりも優先して実行する。これにより、通常操作示唆用の発光態様よりも、特別操作示唆用の発光態様の方が、優先的に発光演出の発光態様となるように制御してもよい。

【 0 3 6 6 】

スーパーリーチとなる複数のリーチ演出は、大当たり信頼度が比較的に高い強 S P リーチと、大当たり信頼度が比較的に低い弱 S P リーチとを含んでいてもよい。強 S P リーチのリーチ演出では、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されることによる動作検出演出を実行した後に当否報知演出が実行される。このような強 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、有効検出期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されるまでオン期間が継続する振動態様となればよい。弱 S P リーチのリーチ演出では、動作検出演出を実行せずに当否報知演出が実行される。このような弱 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、当否報知演出より 1 5 0 0 ミリ秒以上前に、振動パターン A K V 3 1 による振動態様となればよい。なお、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、振動演出の振動態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間である 5 0 0 0 ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。あるいは、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様に制御してもよい。これに対し、弱 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 0 0 0 ミリ秒にわたり連続して振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、発光演出の発光態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様とな

るように制御してもよい。これに対し、弱SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを振動させる2000ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを金色に発光させる発光態様となるように制御してもよい。

【0367】

振動パターンAKV41では、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV42では、SPリーチAのリーチ演出における画面表示と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV43では、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV44では、3000ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。

【0368】

振動パターンAKV41による振動は、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色になる。振動パターンAKV42による振動は、SPリーチAのリーチ演出における画面表示とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における画面表示とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が金色になる。振動パターンAKV43による振動は、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色から赤色を経て金色へと変化する。

【0369】

振動パターンAKV44による振動は、大当たり確定報知とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、大当たり種別抽選CH1、CH2とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、がある。大当たり確定報知とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。大当たり種別抽選CH1とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が白色になる。大当たり種別抽選CH2とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。

【0370】

図12-4は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを、振動および発光させることによる演出の実行例を示している。ここでは、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色に応じて、複数の演出実行例AKA01~AKA07が示されている。なお、スティックコントローラ31Aの操作レバーに設けられたレバーランプ9B1と、プッシュボタン31Bに設けられたボタンランプ9B2とは、通常発光状態において、発光輝度が低く設定された通常発光輝度で、発光色が白色になるように発光していればよい。あるいは、通常発光状態において、レバーランプ9B1とボタンランプ9B2とが発光しない非発光に設定されてもよい。

【0371】

演出実行例AKA01は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを白色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンAKC01、AKC11、AKC31、AKC32のいずれかによる操作部演出を実行する

場合には、発光色が白色になる。操作部演出パターンA K C 0 1は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 1 1は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 3 1、A K C 3 2は、いずれもリーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が50%以上である。操作部演出パターンA K C 0 1による操作部演出は、振動パターンA K V 0 1による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンA K C 1 1による操作部演出は、振動パターンA K V 0 2による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンA K C 3 1による操作部演出は、振動パターンA K V 2 1による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンA K C 3 2による操作部演出は、振動パターンA K V 2 2による振動演出を含んでいる。特定演出として大当たり種別抽選C H 1を実行する場合にも、発光色が白色になる。

10

【0372】

演出実行例A K A 0 2は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを赤色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンA K C 0 2、A K C 1 2のいずれかによる操作部演出を実行場合には、発光色が赤色になる。操作部演出パターンA K C 0 2は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 1 2は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 0 2、A K C 1 2による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が70%以上である。操作部演出パターンA K C 0 2による操作部演出は、振動パターンA K V 0 2による振動演出を含んでいる。操作部パターンA K C 1 2による操作部演出は、振動パターンA K V 0 3による振動演出を含んでいる。特定演出としてS P リーチAの楽曲再生を実行する場合にも、発光色が赤色になる演出期間を含んでいる。

20

【0373】

演出実行例A K A 0 3は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを虹色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンA K C 0 3、A K C 1 3のいずれかによる操作部演出を実行場合には、発光色が虹色になる。操作部演出パターンA K C 0 3は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 1 3は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 0 3、A K C 1 3による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が100%である。操作部演出パターンA K C 0 3による操作部演出は、振動パターンA K V 0 2による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンA K C 1 3による操作部演出は、振動パターンA K V 0 3による振動演出を含んでいる。特定演出として大当たり確定報知や大当たり種別抽選C H 2を実行する場合にも、発光色が虹色になる。

30

【0374】

演出実行例A K A 0 4は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを桃色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンA K C 2 1による操作部演出を実行場合には、発光色が桃色になる。操作部演出パターンA K C 2 1は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 2 1による操作部演出は、大当たり信頼度が100%である。操作部演出パターンA K C 2 1による操作部演出は、振動パターンA K V 1 1による振動演出を含んでいる。

40

【0375】

演出実行例A K A 0 5は、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを橙色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンA K C 2 2による操作部演出を実行場合には、発光色が橙色になる。操作部演出パターンA K C 2 2は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンA K C 2 2による操作部演出は、大当たり信頼度が100%である。操作部演出

50

パターン A K C 2 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 2 による振動演出を含んでいる。

【 0 3 7 6 】

演出実行例 A K V 0 6 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出を実行する場合に、発光色が青色になることはない。特定演出として S P リーチ A の可動体動作を実行する場合に、発光色が青色になる。また、特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が青色になる演出期間を含んでいる。

【 0 3 7 7 】

演出実行例 A K V 0 7 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を金色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出を実行する場合には、発光色が金色になる。操作部演出パターン A K C 4 1 は、当否報知煽り時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、大当たり信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 3 1 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P リーチ A の画像表示を実行する場合に、発光色が金色になる。また、特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が金色になる演出期間を含んでいる。

【 0 3 7 8 】

このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色は、操作部演出の実行タイミングや大当たり信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合がある。発光色の他に、例えば、発光時間、発光回数（点滅回数）、発光周期（点滅周期）、発光輝度といった、任意の発光態様は、操作部演出の実行タイミングや大当たり信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合があってもよい。

【 0 3 7 9 】

操作部演出は、事前変動開始時に実行される場合に、先読予告演出や連続予告演出として実行可能である。先読予告演出は、示唆の対象となる可変表示よりも前に可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する。連続予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを、示唆の対象となる可変表示以前に実行される複数回の可変表示にわたり連続して示唆する。連続予告演出は、保留記憶数ごとの連続演出パターンを用いて実行可能である。ここでの保留記憶数は、始動入賞時の特図保留記憶数であればよい。保留記憶数ごとの連続演出パターンとしては、残余回数ごとの演出態様に応じて、複数の連続演出パターンが予め用意されている。残余回数は、始動入賞時の特図保留記憶数が設定され、可変表示が実行されるごとに 1 減算される。そして、示唆の対象となる可変表示が実行される場合には、残余回数が「0」になる。

【 0 3 8 0 】

図 1 2 - 5 は、連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンの設定例を示している。連続演出パターンは、例えば連続演出パターン決定用の乱数値を用いて、保留記憶数に応じた連続演出パターン決定テーブルを参照し、入賞時判定結果に応じて、乱数値に一致する決定値が割り当てられている決定結果を判定することにより、決定されるようにすればよい。

【 0 3 8 1 】

図 1 2 - 5 (A) は、保留記憶数が「2」である場合に使用可能な連続演出パターン A K D 0 1 ~ A K D 0 6 を示している。連続演出パターン A K D 0 1 による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出が実行される。連続演出パターン A K D 0 2 による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出が実行される。連続演

10

20

30

40

50

出パターンAKD03による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC12による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD04による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD05による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD06による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC03による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。

10

【0382】

図12-5(B)は、保留記憶数が「3」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD11~AKD16を示している。連続演出パターンAKD11~AKD16による連続予告演出では、残余回数が「2」または「1」であるときに、連続演出パターンAKC01~AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11~AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

【0383】

図12-5(C)は、保留記憶数が「4」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD21~AKD26を示している。連続演出パターンAKD21~AKD26による連続予告演出では、残余回数が「1」~「3」のいずれかであるときに、連続演出パターンAKC01~AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11~AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

20

【0384】

図12-6は、先読予告設定処理として、図9のステップS161にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図12-6に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先読予告条件が成立したか否かを判定する(ステップAKS101)。先読予告条件は、連続予告演出となる先読予告演出を実行可能になる条件として、予め設定されていればよい。ステップAKS101では、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド(始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果コマンド)を受信したか否かを判定する。コマンド受信がない場合には、先読予告条件は不成立であると判定する。コマンド受信がある場合には、受信したコマンドによる通知内容を特定し、例えば入賞時判定結果コマンドによる通知内容として、入賞時判定結果を特定する。

30

【0385】

入賞時判定結果は、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや、変動パターンが特定の変動パターンに決定されるか否かを、特別図柄プロセス処理のステップS101にて実行される始動入賞判定処理により判定した結果であればよい。入賞時判定結果として、例えば、大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定、ハズレ時リーチ確定、ハズレ時一般のうち、いずれかを示す場合があればよい。大当たりの入賞時判定結果は、表示結果決定用の乱数値が大当たり判定範囲内である場合に対応して、大当たり遊技状態に制御される場合に対応した判定結果である。ハズレ時スーパーリーチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時リーチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時一般の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に対応した判定結果である。

40

50

【0386】

入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、先読予告条件が成立可能であればよい。また、今回の入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかであるとともに、保留記憶に対応する前回までの入賞時判定結果が、すべてハズレ時一般である場合に、先読予告条件が成立可能であってもよい。なお、既に連続予告演出となる先読予告演出の実行が開始されるように設定されている場合には、先読予告条件が成立しないように制限してもよい。

【0387】

先読予告条件が成立しない場合には（ステップAKS101；No）、先読予告設定処理を終了する。先読予告条件が成立した場合には（ステップAKS101；Yes）、先読予告実行の有無を決定する（ステップAKS102）。例えば、先読予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された先読予告実行決定テーブルを参照することなどにより、先読予告実行の有無として、先読予告演出を実行するか否かを決定すればよい。ステップAKS102では、先読予告演出を実行しない場合における「実行なし」、あるいは先読予告演出を実行する場合における「実行あり」のうちで、いずれかに決定される。このときの決定結果について、「実行あり」に決定されたか否かを判定する（ステップAKS103）。

【0388】

先読予告演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には（ステップAKS103；No）、先読予告設定処理を終了する。先読予告演出を実行する「実行あり」に決定された場合には（ステップAKS103；Yes）、残余回数を設定する（ステップAKS104）。ステップAKS104では、保留記憶数を残余回数として設定すればよい。続いて、連続演出パターンを決定する（ステップAKS105）。例えば、連続演出パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された連続演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、連続演出パターンを複数パターンのいずれかに決定すればよい。

【0389】

ステップAKS105にて連続演出パターンを決定した後には、先読予告中設定を行い（ステップAKS106）、先読予告設定処理を終了する。ステップAKS106では、例えばRAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた先読予告中フラグをオン状態にセットすればよい。

【0390】

このような先読予告設定処理では、入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、ステップAKS101における先読予告条件が成立可能となり、ステップAKS102による先読予告実行の有無やステップAKS105による連続演出パターンを、決定可能になる。そして、入賞時判定結果が大当たりの場合には、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合よりも高い割合で、ステップAKS102により先読予告演出を実行する「実行あり」に決定されてもよい。また、ステップAKS105では、入賞時判定結果が大当たりの場合に、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合とは異なる割合で、連続演出パターンが決定されるようにすればよい。こうして、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、先読予告演出となる連続予告演出を実行可能であればよい。

【0391】

図12-7は、可変表示開始設定処理として、図9のステップS171にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図12-7に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップAKS201）。演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プ

10

20

30

40

50

ロセス処理のステップ S 1 1 1 にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

【0392】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【0393】

ステップ A K S 2 0 1 では、例えば可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合に、最終停止図柄として同一の偶数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」である場合には、最終停止図柄として同一の奇数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定可能であればよい。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄としてリーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄として非リーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。確定飾り図柄の組合せを決定するときには、例えば図柄決定用の乱数値となる数値データを抽出し、可変表示内容に応じて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された図柄決定テーブルを参照することで、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。

【0394】

最終停止図柄などを決定した後には、操作部演出を決定する（ステップ A K S 2 0 2）。ステップ A K S 2 0 2 では、先読予告演出を実行中であるか否かを判定する。例えば先読予告中フラグがオンである場合に、先読予告演出を実行中であると判定すればよい。先読予告演出を実行中である場合には、残余回数を 1 減算して、減算後の残余回数と連続演出パターンに応じて、操作部演出パターンを決定すればよい。連続演出パターンは、先読予告設定処理のステップ A K S 1 0 5 にて決定されたものが、RAM 1 2 2 の所定領域に記憶されていればよい。減算後の残余回数が「0」である場合には、先読予告中フラグをクリアしてオフ状態にすればよい。

【0395】

ステップ A K S 2 0 2 では、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に、今回の可変表示に対応した操作部演出の有無や操作部演出パターンを、所定割合で決定すればよい。例えば、操作部演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに応じて、RAM 1 2 1 に予め記憶されて用意された操作部演出決定テーブルを参照することなどにより、操作部演出を実行するか否かという操作部演出の有無と、操作部演出を実行する場合に用いられる操作部演出パターンとを、決定することができればよい。今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に実行可能となり、先読予告演出を実行中であると判定された場合には実行不可となる。したがって、今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出に含まれる操作部演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。

【0396】

ステップ A K S 2 0 2 では、変動パターンに基づいて特定演出に伴い特殊振動演出を含む特定連動演出が実行される場合には、操作部演出の実行を制限してもよい。例えば、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合には、いずれのタイミングでも操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、S P リーチ A のリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示を実行中には全部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。あるいは、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合には、対象変動開始時やリーチ成立時に対応するタイミングにおいて操作部演出を所定割合で実行することに決定可能である一方で、リーチ発展時や当否報知煽り時に対応するタイミングにおいて操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、S P リーチ A のリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。その他、特定演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部または全部の操作部演出が実行されにくいように、限界となる制限が設けられてもよい。このように、ステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定する演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊振動演出が実行される場合に、振動演出を含む操作部演出の実行を制限することができる。

【 0 3 9 7 】

なお、ステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定する場合のうち、変動パターンまたは入賞時判定結果などに基づいて特定演出とは異なる特別演出が実行される場合には、特別演出が実行されない場合よりも、可変表示の実行中に一部または全部の操作部演出が実行されやすいように、操作部演出の決定割合が設定されてもよい。

【 0 3 9 8 】

操作部演出を決定した後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ A K S 2 0 3）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ A K S 2 0 2 により決定された操作部演出に対応して、複数用意された演出制御パターン（操作部演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。また、例えば R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ A K S 2 0 4）。そして、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させる（ステップ A K S 2 0 5）。このときには、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 3 9 9 】

変動開始の設定を行った後には、可変表示の開始に対応して、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ A K S 2 0 6）。保留表示などを更新した後には、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップ A K S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 4 0 0 】

図 1 2 - 8 は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、図 1 2 - 8 (A) に示す可変表示演出制御パターンと、図 1 2 - 8 (B) に示す操作部演出制御パターンと、を含んでいる。図 1 2 - 8 (A) に示す可変表示演出制御パターンは、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでに各種演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。図 1 2 - 8 (B) に示す操作部演出制御パターンは、操作部演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。

【 0 4 0 1 】

可変表示演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 11 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用 CPU 120 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0402】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8L、8R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作を指定するデータである。可変表示演出制御パターンのランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光体について、飾り図柄の可変表示中における発光駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンのランプ制御データは、飾り図柄の可変表示中における発光体の発光態様を指定するデータである。

【0403】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ 31A の操作レバーに対する傾倒操作やトリガボタンに対する指示操作、あるいはプッシュボタン 31B に対する押下操作といった、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間や、各々の動作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の動作検出に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。可変表示演出制御パターンの振動制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における振動モータ 131 のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンの振動制御データは、変動パターンに対応した飾り図柄の可変表示中において、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B の振動態様を指定するデータである。

【0404】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば可動体 32 の動作態様を示す可動体制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【0405】

演出制御プロセス処理のステップ S172 における可変表示中演出処理では、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ #1 ～ プロセスデータ #n（n は任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体、振動モータ 131、可動体 32 など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ #1 ～ プロセスデータ #n において、演出制御プロセスタイマ判定値 #1 ～ #n と対応付けられ

10

20

30

40

50

た表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#n、振動制御データ#1～振動制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

【0406】

操作部演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、ランプ制御データ、振動制御データなどを含んだプロセスデータから構成されている。操作部演出制御パターンのランプ制御データには、例えばレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2といった、操作部演出における発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンのランプ制御データは、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ31Bの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる場合の発光態様を指定するデータである。操作部演出制御パターンの振動制御データには、例えば振動モータ131の駆動といった、操作部演出における振動発生装置のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンの振動制御データは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ31Bの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを振動させる場合の振動態様を指定するデータである。

【0407】

図12-9は、振動演出実行例AKE01において、操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示している。タイミングAKT01～AKT03は、事前変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、事前変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップAKS105にて連続演出パターンを決定した場合には、残余回数に応じて、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03の一部または全部において、操作部演出を実行することができる。例えば、残余回数が「3」である場合にはタイミングAKT01において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「2」である場合にはタイミングAKT02において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「1」である場合にはタイミングAKT03において操作部演出を実行可能である。

【0408】

図12-9に示すタイミングAKT11は、対象変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、対象変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップAKS105にて連続演出パターンを決定した場合には、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03の一部または全部において、残余回数に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行した後、対象変動開始時となるタイミングAKT11では、残余回数が「0」に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、対象変動開始時となるタイミングAKT11において、操作部演出を実行可能になる場合がある。具体的には、ステップAKS202により、操作部演出パターンAKC11～AKC13のいずれかに決定された場合に、対象変動開始時となるタイミングAKT11において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

【0409】

タイミングAKT01～AKT03あるいはタイミングAKT11のように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されると同時に操作部演出を実行可能であってもよいし、飾り図柄の可変表示が開始されてから一定期間が経過したときに操作部演出を実行可能であってもよい。このように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されることにより到達可能な任意のタイミングであればよい。

【0410】

図12-9に示すタイミングAKT12～AKT14は、今回の可変表示に対応した操

10

20

30

40

50

作部演出として、リーチ成立時の操作部演出、リーチ発展時の操作部演出、当否報知煽り時の操作部演出を、それぞれ実行可能なタイミングである。例えば可変表示開始設定処理のステップA K S 2 0 2にて決定された操作部演出パターンにより、リーチ成立時となるタイミングA K T 1 2において操作部演出を実行可能になる場合と、リーチ発展時となるタイミングA K T 1 3において操作部演出を実行可能になる場合と、当否報知煽り時となるタイミングA K T 1 4において操作部演出を実行可能になる場合とがある。具体的には、ステップA K S 2 0 2により、操作部演出パターンA K C 2 1、A K C 2 2のいずれかに決定された場合に、リーチ成立時となるタイミングA K T 1 2において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、ステップA K S 2 0 2により、操作部演出パターンA K C 3 1、A K C 3 2のいずれかに決定された場合に、リーチ発展時となるタイミングA K T 1 3において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。あるいは、ステップA S K 2 0 2により、操作部演出パターンA K C 4 1に決定された場合に、当否報知煽り時となるタイミングA K T 1 4において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

【0411】

図12-10は、操作部演出パターンA K C 0 1による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンA K C 0 1による操作部演出は、図12-10(A)に示す発光色が白色になる発光演出と、図12-10(B)に示す振動パターンA K V 0 1による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングA K T 0 1~A K T 0 3にて実行可能である。振動パターンA K V 0 1による振動演出は、図12-10(B)に示すように、300ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に3回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図12-10(A)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9 B 1およびボタンランプ9 B 2が白色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ9 B 1およびボタンランプ9 B 2が非発光となり消灯すればよい。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、300ミリ秒のオン期間において、例えば30ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第1輝度と発光輝度が低い第2輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

【0412】

図12-11は、操作部演出パターンA K C 0 2、A K C 0 3による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンA K C 0 2による操作部演出は、図12-11(A)に示す発光色が赤色になる発光演出と、図12-11(B)に示す振動パターンA K V 0 2による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングA K T 0 1~A K T 0 3にて実行可能である。操作部演出パターンA K C 0 3による操作部演出は、図12-11(A)に示す発光色が虹色になる発光演出と、図12-11(B)に示す振動パターンA K V 0 2による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングA K T 0 1~A K T 0 3にて実行可能である。振動パターンA K V 0 2による振動演出は、図12-11(B)に示すように、1500ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図12-11(A)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターンA K C 0 2であればレバーランプ9 B 1およびボタンランプ9 B 2が赤色で連続的に発光し、操作部演出パターンA K C 0 3であればレバーランプ9 B 1およびボタンランプ9 B 2が虹色で発光する。例えばレバーランプ9 B 1およびボタンランプ9 B 2を構成する複数のLEDは、赤、赤紫、青紫、青、緑、黄、橙の発光色が、経過時間や発光位置に応じて遷移させて発光することで、レバーランプ9 B 1およびボタンランプ9 B 2が虹色で発光すればよい。レバーランプ9 B 1およびボタンランプ9 B 2における発光位置は、例えばレバーランプ9 B 1の上部と下部と、ボタンランプ9 B 2の全体といった、複数の区画を指定可能であり、各区画に応じて発光時間や発光色、発光輝度の一部または全部を設定可能であればよい。

【0413】

図12-12は、操作部演出パターンA K C 1 1による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンA K C 1 1による操作部演出は、図12-12(A)に示す発光

色が白色になる発光演出と、図12-12(B)に示す振動パターンAKV02による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミングAKT11にて実行可能である。振動パターンAKV02による振動演出は、図12-12(B)に示すように、1500ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図12-12(A)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が白色で発光する。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、1500ミリ秒のオン期間において、例えば30ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第1輝度と発光輝度が低い第2輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

【0414】

図12-13は、操作部演出パターンAKC12、AKC13による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンAKC12による操作部演出は、図12-13(A)に示す発光色が赤色になる発光演出と、図12-13(B)に示す振動パターンAKV03による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミングAKT11にて実行可能である。操作部演出パターンAKC13による操作部演出は、図12-13(A)に示す発光色が虹色になる発光演出と、図12-13(B)に示す振動パターンAKV03による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミングAKT11にて実行可能である。振動パターンAKV03による振動演出は、図12-13(B)に示すように、3000ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図12-13(A)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターンAKC12であればレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が赤色で断続的に発光し、操作部演出パターンAKC13であればレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が虹色で発光する。例えばレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2は、振動演出のオン期間において、20ミリ秒ごとに赤色の発光輝度が高い第1輝度と発光輝度が低い第2輝度とを交互に繰り返すことで、赤色の発光輝度が周期的に変化してもよい。この場合には、操作部演出パターンAKC11による操作部演出に含まれる発光演出よりも、操作部演出パターンAKC12による操作部演出に含まれる発光演出の方が、短い周期で発光輝度を変化させる発光態様となる。このように、発光演出の演出態様として、発光色だけでなく発光周期を異ならせることにより、大当り信頼度を示唆できるようにしてもよい。なお、振動演出のオン期間において、例えば20ミリ秒ごとに赤色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、赤色で断続的に発光してもよい。発光演出の演出態様として、発光周期は共通である一方で、発光色を異ならせることにより、大当り信頼度を示唆可能であってもよい。こうして、例えば発光演出における発光色が異なる場合に、発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。

【0415】

図12-14は、操作部演出パターンAKC21による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンAKC21による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミングAKT12において、図12-14(A)に示すリーチ成立時演出となる演出AKR1に対応して実行可能であり、図12-14(B)に示す発光色が桃色になる発光演出と、図12-14(C)に示す振動パターンAKV11による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出AKR1は、例えば画像表示装置5の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。振動パターンAKV11による振動演出は、図12-14(C)に示すように、所定時間(例えば1000ミリ秒)ごとにオン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図12-14(B)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が桃色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が非発光となり消灯すればよい。

【0416】

図12-15は、操作部演出パターンAKC22による操作部演出の制御例を示してい

る。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において、図 1 2 - 1 5 (A) に示すリーチ成立時演出となる演出 A K R 2 に対応して実行可能であり、図 1 2 - 1 5 (B) に示す発光色が橙色になる発光演出と、図 1 2 - 1 5 (C) に示す振動パターン A K V 1 2 による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出 A K R 2 は、例えば画像表示装置 5 の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。リーチ成立時演出となる演出 A K R 1 と演出 A K R 2 とで、演出態様が異なっていればよい。振動パターン A K V 1 2 による振動演出は、図 1 2 - 1 5 (C) に示すように、第 1 振動オン時間（例えば 1 0 0 ミリ秒）のオン期間と第 1 振動オフ時間（例えば 1 0 0 ミリ秒）のオフ期間を交互に 2 回繰り返した後、第 2 振動オン時間（例えば 2 5 0 ミリ秒）のオン期間と、第 3 振動オン時間（例えば 5 0 0 ミリ秒）のオン期間とを含む振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 5 (B) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が橙色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。また、振動演出のオン期間が異なる振動オン時間となる場合に、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光パターンを異ならせてもよい。例えば、第 1 振動オン時間のオン期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が連続的に橙色で発光する。これに対し、第 2 振動オン時間や第 3 振動オン時間のオン期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が断続的に橙色で発光する。レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 は、第 2 振動オン時間や第 3 振動オン時間のオン期間において、2 0 ミリ秒ごとに橙色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、橙色で断続的に発光すればよい。

【0 4 1 7】

操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出は、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において、リーチ発展時演出となる演出 A K S 1、A K S 2 に対応して実行可能であり、発光色が白色になる発光演出と、振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 による振動演出と、を含む。振動パターン A K V 2 1 による振動演出は、操作部演出パターン A K C 3 1 の場合に、演出 A K S 1 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 2 2 による振動演出は、操作部演出パターン A K C 3 2 の場合に、演出 A K S 2 にあわせたオン期間の振動態様となる。これらの振動演出に伴う発光演出は、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれの場合にも、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が白色で発光する。

【0 4 1 8】

操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において、当否煽り演出に対応して実行可能であり、発光色が金色になる発光演出と、振動パターン A K V 3 1 による振動演出と、を含む。振動パターン A K V 3 1 による振動演出は、オン期間が 1 5 0 0 ミリ秒以上の振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が金色で発光する。

【0 4 1 9】

図 1 2 - 1 2 および図 1 2 - 1 3 に示すように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合と、を含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン A K V 0 2 とは異なる振動パターン A K V 0 3 による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を

用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターン A K V 0 3 による振動演出が実行される。つまり、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。こうして、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

【0420】

対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出といった、振動パターン A K V 0 2 による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出が実行されるものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出とで、発光色が共通である白色になり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 2、A K C 1 3 による操作部演出といった、発光色が赤色や虹色になる発光演出を実行するものも含んでいる。この場合のように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様も異なる場合を設けてもよい。発光色が白色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が共通であるものを含んでいる。また、発光色が赤色や虹色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいてもよい。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出は、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいなくてもよい。

【0421】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。これらの操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 1 0 0 % である。当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出といった、振動パターン A K V 3 1 による振動演出に伴い発光色が金色になる発光演出を実行するものを含んでいる。この操作部演出は、大当たり信頼度が 1 0 0 % である。このように、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出とで、大当たり信頼度が 1 0 0 % で共通となり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。また、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出とで、発光色が異なり、振動演出の振動態様が異なる。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、大当たり信頼度が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、あるいは、発光演出の発光態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊

10

20

30

40

50

技興趣を向上させることができる。

【0422】

対象変動開始となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC11～AKC13による操作部演出といった、振動パターンAKV02、AKV03による振動演出に伴い発光色が白色や赤色や虹色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ成立時となるタイミングAKT12において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC21、AKC22による操作部演出といった、振動パターンAKV11、AKV12による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出と、リーチ成立時となるタイミングAKT12において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0423】

リーチ成立時となるタイミングAKT12において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC21、AKC22による操作部演出といった、振動パターンAKV11、AKV12による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC31、AKC32による操作部演出といった、振動パターンAKV21、AKV22による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、リーチ成立時となるタイミングAKT12において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なること、あるいは、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、リーチ成立時となるタイミングAKT12において実行可能な操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいてもよい。また、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行可能な操作部演出は、発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいてもよい。これらにより、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合には、発光演出の発光態様が共通でも、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0424】

事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンに応じて、50%以上、70%以上、100%のいずれかとなる。対象変動開始時となるタイミングAKT11において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンに応じて、50%以上、70%以上、100%のいずれかとなる。リーチ成立時となるタイミングAKT12において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず100%となる。リーチ発展時となるタイミングAKT13において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず50%以上となる。当否報知煽り時となるタイミングAKT14において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は100%となる。したがって、操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、振動演出が実行されたタイミングとに応じて、異なる場合がある。また、振動演出に伴う発光演出の発光態様に依拠して、振動演出の振動態様が異なる場合がある。なお、振動演出の振動態様は、オン期間の長さに応じた振動の時間、振動モータ131の駆動による振動強度、オン期間とオフ期間の組合せ、振動強度における強振

40

50

動と弱振動の組合せ、その他、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を振動させる任意の振動パターンが異なることにより、異ならせることができればよい。

【 0 4 2 5 】

遊技の進行に応じて実行可能な複数の特定演出は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当たり確定報知、大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 を含んでいる。S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当たり信頼度が 4 0 % 程度である。そのため、操作部演出による振動演出が実行される方が、S P リーチ A のリーチ演出が実行されるよりも、大当たり信頼度が高くなり、実行された際に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生は、いずれもリーチ演出の一部として実行されるので、個別に大当たり信頼度を有するものではない。また、大当たり確定報知は、可変表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する演出である。大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 は、大当たり遊技状態に制御される場合に対応して、ラウンド数などに応じた大当たり種別の抽選演出である。大当たり確定報知や大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 は、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを、遊技者が疑いなく認識し得る点において、S P リーチ A のリーチ演出などのような大当たり信頼度を有する演出とは相違している。このように、複数の特定演出のうちで、大当たり信頼度を有する特定演出について、その特定演出が実行されるよりも、操作部演出による振動演出が実行される方が、大当たり信頼度が高くなるように設定されてい

10

20

【 0 4 2 6 】

図 1 2 - 1 6 は、遊技効果ランプ 9 を発光させることによる演出の実行例を示している。遊技効果ランプ 9 は、レバーランプ 9 B 1 やボタンランプ 9 B 2 とは異なる上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を含んでいる。ここでは、発光による演出の実行態様に応じて、複数の演出実行例 A K F 0 1 ~ A K F 0 4 が示されている。

【 0 4 2 7 】

演出実行例 A K F 0 1 は、画像表示装置 5 の背景表示が白色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた白色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により赤色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 1 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。

30

【 0 4 2 8 】

演出実行例 A K F 0 2 は、画像表示装置 5 の背景表示が赤色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により虹色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 3、A K C 1 3 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が虹色になる発光演出を含んでいる。

40

【 0 4 2 9 】

演出実行例 A K F 0 3 は、画像表示装置 5 の背景表示が左側から右側に向かって黒色から白色の表示色に変化する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた黒色から白色に変化するように発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

【 0 4 3 0 】

演出実行例 A K F 0 4 は、画像表示装置 5 の文字表示が青色の表示色である場合に、上

50

枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 Nを、文字表示にあわせた青色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

【0 4 3 1】

例えば画像表示装置 5 の背景表示や文字表示、その他、任意の演出画像を表示することによる所定演出は、飾り図柄の可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、可変表示などの遊技の進行に応じて所定演出を実行する制御が行われる。この制御データには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御データと、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N の発光を制御するランプ制御データとが、含まれている。こうした所定演出を実行中に、操作部演出が実行された場合には、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、操作部演出を実行する制御が行われる。この制御データには、レバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 の発光を制御するランプ制御データと、振動モータ 1 3 1 を駆動することによりスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動を制御する振動制御データとが、含まれている。このような操作部演出における振動演出に伴う発光演出に対し、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、所定演出に伴い操作部演出の発光演出とは異なる発光態様で発光可能である。このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0 4 3 2】

所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示に加えて、あるいは、画像表示装置 5 の画面表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R の音声出力により実行可能であってもよい。この場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、例えば B G M などの音声出力にあわせた発光色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出の発光色に発光させてもよい。例えば、スピーカ 8 L、8 R により遊技者が赤色の印象を受けるメッセージとなる音声を出力する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、音声出力にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させることがあってもよい。このようにしても、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示を暗転させるとともに、スピーカ 8 L、8 R による音声出力の停止に加えて、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など非発光（消灯）としてもよい。この所定演出が実行される場合に、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出により振動させてもよい。こうした所定演出の実行中に操作部演出が実行されることにより、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を振動させる振動演出に対して、遊技者の注目度がより一層に高められて、遊技興趣を向上させることができる。

【0 4 3 3】

図12-17は、振動演出実行例AKE02において、特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示している。期間AKZ01は、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作に伴い、振動パターンAKV41による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間AKZ01において実行可能な特定連動演出は、振動パターンAKV41による特殊振動演出に伴い、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色が青色になる特定発光演出を含んでいる。期間AKZ02は、SPリーチAのリーチ演出における画像表示に伴い、振動パターンAKV42による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間AKZ02において実行可能な特定連動演出は、振動パターンAKV42による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色が金色になる特定発光演出を含んでいる。期間AKZ03は、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生に伴い、振動パターンAKV43による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間AKZ03において実行可能な特定連動演出は、振動パターンAKV43による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色が青色から赤色を経て金色に変化する特定発光演出を含んでいる。

【0434】

期間AKZ04は、大当たり確定報知に伴い、振動パターンAKV44による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間AKZ04において実行可能な特定連動演出は、振動パターンAKV44による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。なお、大当たり確定報知は、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示すること、リーチ演出において味方キャラクタが敵方キャラクタとのバトルに勝利する場面の演出画像を表示すること、スピーカ8L、8Rにより大当たり確定の報知音を出力すること、遊技効果ランプ9に含まれる大当たり確定の報知ランプを点灯させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、遊技者が大当たりを認識可能な任意の報知を実行する場合であればよい。

【0435】

なお、当否報知煽り時となるタイミングAKT14において実行される操作部演出パターンAKC41による操作部演出に続けて、大当たり確定報知に伴う期間AKZ04における特定連動演出が実行されてもよい。この場合には、操作部演出により遊技者の期待感を高めたまま、大当たり確定報知に伴う特定連動演出を実行することで、演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。このような操作部演出に続けて特定連動演出を実行する場合に、操作部演出と、特定連動演出とで、振動演出や特殊振動演出の振動態様を異なせたり、発光演出や特定発光演出の発光態様を異なせたりしてもよい。例えば振動演出と特殊振動演出とで、振動強度を異ならせてもよい。発光演出と特定発光演出とで、発光輝度を異ならせてもよい。こうした振動態様や発光態様を異ならせて演出のメリハリを持たせることで、操作部演出と特定連動演出との区別を容易に認識可能にして、演出を適切に多様化し、遊技興趣を向上させることができる。

【0436】

期間AKZ05は、大当たり種別抽選CH1、CH2に伴い、振動パターンAKV44による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間AKZ05において実行可能な特定連動演出は、大当たり種別抽選CH1が実行される場合に、振動パターンAKV44による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色が白色になる特定発光演出を含んでいる。期間AKZ05において実行可能な特定連動演出は、大当たり種別抽選CH2が実行される場合に、振動パターンAKV44による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。

【0437】

図12-18～図12-20は、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合を示して

10

20

30

40

50

いる。図12-18は、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作が実行される場合の演出実行例AKG01～AKG03を示している。図12-19は、SPリーチAのリーチ演出における画像表示が実行される場合の演出実行例AKG11～AKG13を示している。図12-20は、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生が実行される場合の演出実行例AKG21～AKG23を示している。

【0438】

飾り図柄の可変表示がリーチ態様となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されているときには、可動体32の位置が初期位置から変更されない。可動体32の初期位置は、画像表示装置5の表示画面に対して下端前方となる位置であればよい。続いて、リーチ発展によりSPリーチAのリーチ演出が開始されると、演出実行例AKG01のように、可動体32の位置が、初期位置から変更されることで、可動体動作が行われる。このときには、可動体32の位置が初期位置から上方に直線移動あるいは平行移動することで変更され、可動体32の内側に設けられた窓部に対応する画像表示装置5の表示位置では、「SPリーチA」といったメッセージを示す演出画像が表示される。その後、可動体32の位置変更が継続することで、演出実行例AKG02のように、可動体32の位置が、画像表示装置5の表示画面における中央付近を通過する。このときには、可動体32の窓部に対応する画像表示装置5の表示位置では、「この変動は・・・」といったメッセージを示す演出画像が表示される。

【0439】

演出実行例AKG01、AKG02のような可動体動作となる可動体32の位置変更に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを、振動とともに発光させる。SPリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出は、図12-17に示された期間AKZ01において、振動パターンAKV41による特殊振動演出と、発光色が青色になる特定発光演出と、を含んでいる。さらに可動体32の位置変更が継続して、演出実行例AKG03のように、可動体32の位置が、画像表示装置5の表示画面における上端前方に達したときには、期間AKZ01における特定連動演出が終了する。なお、例えば可動体32の位置が初期位置である表示画面に対して下端前方から上端前方に達するまでに対応する期間AKZ01は2500ミリ秒であり、この期間AKZ01にわたり連続してスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。あるいは、期間AKZ01であるときに、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを250ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間AKZ01にわたり連続してスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを青色に発光させる発光態様で特定発光演出を実行してもよい。あるいは、期間AKZ01であるときに、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを250ミリ秒ごとに青色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

【0440】

演出実行例AKG01～AKG03のようなSPリーチAのリーチ演出における可動体動作が実行される場合に、上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nは、例えば可動体32の位置が変更されることに伴い、下方から上方に向かい発光色や発光輝度が次第に変化する発光パターンで発光してもよい。例えば、上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nは、可動体32の位置が変更されるときに、発光色が青色になり、発光輝度が高さと時間に応じてウェーブ状に変化するように発光すればよい。

【0441】

演出実行例AKG03のように可動体動作が終了した後に、SPリーチAのリーチ演出における画像表示として、演出実行例AKG11のように、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示が行われる。このときには、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示が、金色の表示色で行われる。また、演出実行例AKG12のように、文字

表示の周囲にエフェクト画像を付加して表示することができる。

【0442】

演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出は、図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 2 において、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出と、発光色が金色になる特定発光演出と、を含んでいる。メッセージを示す文字表示が終了して、演出実行例 A K G 1 3 のように、文字表示とは異なるリーチ演出における演出画像の表示が開始されたときには、期間 A K Z 0 2 における特定連動演出が終了する。なお、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示に対応する期間 A K Z 0 2 は 1 0 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 2 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間 A K Z 0 2 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 0 ミリ秒ごとに金色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返す発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

10

【0443】

演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 のような S P リーチ A のリーチ演出における画像表示が実行される場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における画像表示や、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色にあわせて、発光色が金色になればよい。例えば演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、発光色が金色になり、演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始されたときには、金色とは異なる発光色で発光すればよい。

20

【0444】

演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始された後に、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生として、演出実行例 A K G 2 1 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 1 の音声を出力させる。続いて、演出実行例 A K G 2 2 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 2 の音声を出力させる。その後、演出実行例 A K G 2 3 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 3 の音声を出力させる。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声を順番に出力させることで、S P リーチ A のリーチ演出における全体の楽曲再生を実行できればよい。

30

【0445】

演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 のような楽曲再生となる音声の出力に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出は、図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 3 において、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出と、発光色が青色から赤色に変化し、さらに赤色から金色に変化する特定発光演出と、を含んでいる。演出実行例 A K G 2 1 では、楽曲フレーズ P H 0 1 の音声出力に対応して、発光色が青色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 2 では、楽曲フレーズ P H 0 2 の音声出力に対応して、発光色が赤色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 3 では、楽曲フレーズ P H 0 3 の音声出力に対応して、発光色が金色になる特定発光演出を実行する。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声が出力されることに伴い、発光色が複数色に変化する特定発光演出を実行できればよい。

40

【0446】

図 1 2 - 2 1 は、楽曲再生実行例 A K H 0 1 として、演出の進行に伴い音階が順番に変化する場合を示している。この場合には、例えば図 1 2 - 2 1 (A) に示すように、楽曲

50

再生に伴い特定連動演出を実行可能な期間 A K Z 0 3 において、ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ドの各音階に対応する音声、スピーカ 8 L、8 R により出力される。ここで、最後に出力されるドの音階は、最初に出力されるドの音階よりも、1 オクターブ高い音程であればよい。

【0 4 4 7】

このような楽曲再生に伴う特定連動演出は、図 1 2 - 2 1 (B) に示すように発光色に変化する特定発光演出となる発光演出と、図 1 2 - 2 1 (C) に示す振動パターンによる特殊振動演出となる振動演出と、を含み、楽曲再生に対応した期間 A K Z 0 3 において実行可能である。図 1 2 - 2 1 (C) に示す振動演出は、各音階に対応する音声の出力期間にあわせて、オン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この特殊振動演出に伴う特定発光演出は、図 1 2 - 2 1 (B) に示すように、各音階に対応する音声の出力期間および特殊振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光色が、青色と赤色と金色とで順番に変化する。音声出力の停止期間および特殊振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。なお、各音階に対応する音声の出力期間では、音階ごとに特定発光演出の発光態様を異ならせてもよい。例えば、最初に出力されるドの音階である期間にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる。次に、レの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を赤色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返す発光態様で発光させる。その後、ミの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で発光させる。このように、各音階に応じた発光色ごとに発光量が異なる発光態様となることで、演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0 4 4 8】

S P リーチ A のリーチ演出は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに対応して、可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いることにより、実行可能に制御される。図 1 2 - 8 (A) に示された可変表示演出制御パターンは、ランプ制御データや振動制御データにより、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生などの特定演出に伴い、特定連動演出を実行可能に設定されている。特定連動演出では、振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出を実行可能である。これらの振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出と、操作部演出における振動パターンによる振動演出とでは、振動態様が異なる。このように、特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出における振動演出と、特定演出の実行に伴い実行可能な特定連動演出における特殊振動演出とで、振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0 4 4 9】

操作部演出を実行する場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出が実行される。特定連動演出を実行する場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる特殊振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる特定発光演出が実行される。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B といった操作部材の振動と発光を含んだ演出を実行することにより、例えば画像表示装置 5 の表示画面における画像表示に注目していた遊技者は、画像表示とは異なる操作部材の振動や発光を認識することで、演出の意外性が高められる。

【0 4 5 0】

図12-17に示された期間AKZ01では、SPリーチAのリーチ演出における可動物動作となる可動体32の動作に伴い、振動パターンAKV41による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、可動体32の動作期間中において特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0451】

図12-17に示された期間AKZ04では、大当たり確定報知に伴い、振動パターンAKV44による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、大当たり遊技状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0452】

特定連動演出は、振動パターンAKV41～AKV44のいずれかによる特殊振動演出に伴い、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が発光することによる特定発光演出を含んでいる。そして、操作部演出における振動演出に伴う発光演出と、特定連動演出における特殊振動演出に伴う特定発光演出とは、発光色などの発光態様が異なる。このように、操作部演出と特定連動演出とに応じて発光態様を異ならせることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0453】

図12-10および図12-11に示すように、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンAKV01による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンAKV02による振動演出が実行される。図12-12および図12-13に示すように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンAKV02による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンAKV03による振動演出が実行される。したがって、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出の振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なる。また、事前変動開始時となるタイミングAKT01において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出の振動演出とで、発光色が白色と赤色と虹色のいずれかになることで、発光演出の発光態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が異なる一方で、発光演出の発光態様が共通になる場合を設けることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0454】

事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出の振動演出は、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、対象変動開始時となるタイミングAKT11において操作部演出が実行される可変表示より前の可変表示において実行される。このように、操作部演出が実行されるタイミングを異ならせることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0455】

図12-10および図12-11に示すように、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の

10

20

30

40

50

発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。したがって、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

【0456】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンは、残余回数が「0」以外の場合と、残余回数が「0」の場合とに応じて、発光演出における発光色が異なる操作部演出パターンを含むものがある。例えば図 1 2 - 5 (A) に示された連続演出パターン A K D 0 2 は、残余回数が「1」である場合の操作部演出パターン A K C 0 1 と、残余回数が「0」の場合の操作部演出パターン A K C 1 2 と、を含んでいる。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。したがって、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出と、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0457】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンでは、残余回数が多い場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度よりも、残余回数が少ない場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度の方が、低下したものになることを防止するように設定されている。例えば図 1 2 - 5 (A) に示された連続演出パターンにおいて、残余回数が「1」である場合の操作部演出パターン A K C 0 2 であれば、残余回数が「0」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 になることを防止するように設定されている。残余回数が「1」である場合の操作部演出パターン A K C 0 3 であれば、残余回数が「0」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 や操作部演出パターン A K C 1 2 になることを防止するように設定されている。これにより、事前変動開始時に大当り信頼度が高い操作部演出が先に実行されたにもかかわらず、対象変動開始時などに大当り信頼度が低い操作部演出が後に実行されることを防止するので、遊技者の期待感を低下させることがなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0458】

また、図 1 2 - 1 0 および図 1 2 - 1 1 に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出のオン期間とオフ期間にあわせて発光と非発光とが繰り返され、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて連続的に発光する。図 1 2 - 1 2 および図 1 2 - 1 3 に示すように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色

10

20

30

40

50

が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて発光し、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 3 による振動演出のオン期間にあわせて断続的に発光する。振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 による振動演出では互いにオン期間の設定が異なるので、発光演出における発光期間といった発光態様が異なることになる。このようにしても、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることができればよい。

【 0 4 5 9 】

(特徴部 4 8 A K ~ 5 0 A K の変形例)

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。

10

【 0 4 6 0 】

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。その他、操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。

20

【 0 4 6 1 】

操作部演出を実行するタイミングが異なる場合と共通である場合とで、振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合、大当たり信頼度が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。操作部演出と特定連動演出とで、実行されるタイミングが異なる場合と共通である場合、振動演出や特殊振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出や特定発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。なお、振動演出の振動態様が異なる場合に、発光演出の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出の発光態様が異なる場合に、振動演出の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。振動演出における一部の振動態様が異なる場合に、その振動演出における他の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、振動演出における振動強度が異なる場合に、振動演出における振動周期を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出における一部の発光態様が異なる場合に、その発光演出における他の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、発光演出における発光色が異なる場合に、発光演出における発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。特殊振動演出の振動態様や、特定発光演出の発光態様についても、同様の共通化により、制御負担を軽減できればよい。

30

40

【 0 4 6 2 】

可変表示の実行中に加えて、あるいは、可変表示の実行中に代えて、小当り遊技状態や大当り遊技状態といった任意の遊技状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば小当り遊技状態に制御されている場合には、V 入賞

50

アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V入賞の発生後に制御される大当たり遊技状態のラウンド数などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。大当たり遊技状態に制御される場合には、大当たり遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件、大当たり遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。小当たり遊技状態や大当たり遊技状態における可動物動作、画像表示、楽曲再生といった、特定演出に伴い特定連動演出を実行可能であってもよい。

【0463】

特定連動演出を実行可能な特定演出は、可変表示の実行に応じて実行可能な任意の演出であってもよいし、可変表示の実行にかかわらず実行可能な任意の演出であってもよい。例えば、リーチ演出とは異なり、所定割合で可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出が実行される場合に、一部または全部の演出期間において特定連動演出を実行可能であってもよい。

【0464】

任意の演出状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば特別演出モードとなる演出状態に制御されている場合には、特別演出モードとは異なる演出モードとなる演出状態に制御されている場合よりも、高い割合で操作部演出や特定連動演出を実行可能であってもよい。

【0465】

振動や発光による演出を実行可能な操作部材は、遊技者の動作を検出可能に構成された任意の動作検出部材であればよい。例えば回動操作が可能なジョグダイヤルに対する操作を検出するセンサであってもよいし、タッチパネルに対する接触操作や押圧操作を検出するものであってもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手などを撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、遊技者による動作を検出できるようにしてもよい。その他、遊技者による所定の動作を機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。このような動作検出部材とともに、遊技者が手などを接触可能な接触部材を設けて、動作検出部材とともに、あるいは、動作検出部材とは別に、接触部材を振動させたり発光させたりしてもよい。

【0466】

操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部48AKにおける振動演出と、特徴部49AKにおける所定振動演出と、特徴部50AKにおける第1振動演出および第2振動演出と、に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部50AKにおける第1振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部50AKにおける第2振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出は、特徴部48AKにおける振動演出に伴う発光演出と、特徴部49AKにおける所定振動演出に伴う発光演出と、特徴部50AKにおける第1振動演出および第2振動演出に伴う発光演出とに、対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部50AKにおける第1振動演出に伴う発光演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部50AKにおける第2振動演出に伴う発光演出に対応し得る。特定連動演出に含まれる特殊振動演出は、特徴部49AKにおける特殊振動演出に対応し得る。

【0467】

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、必ず特別可変入賞球装置7が作動する大当たり状態や小当たり状態を経由して移行す

10

20

30

40

50

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。

【0468】

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。

【0469】

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。

10

【0470】

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小当り図柄や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。尚、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【0471】

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。

20

【0472】

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。

【0473】

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。

30

【0474】

尚、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【0475】

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。

40

【0476】

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。

50

【0477】

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。

【0478】

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。

【0479】

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。

【0480】

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。

【0481】

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。

【0482】

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。

【0483】

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用いる場合にあって、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。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、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。

【0487】

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。

【0488】

（特徴部48AKの課題解決手段および効果）

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、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出に伴う発光演出の発光態様に依りて、該振動演出の振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどであればよい。振動演出は、例

10

20

30

40

50

例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様に応じて振動演出の振動態様が異なることは、例えば操作部演出パターンAKC01～AKC03、AKC11～AKC13に含まれる発光色と振動パターンAKV01～AKV03などであればよい。

10

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0489】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングAKT01～AKT03、AKT11などであればよい。

20

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0490】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0491】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT13などであればよい。

30

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0492】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT14などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0493】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1発光態様と、該第1発光態様とは異なる第2発光態様とを含み、発光演出が第1発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、

50

遊技興趣を向上させることができる。

【0494】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0495】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が100%である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV31とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0496】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV11、AKV12とは異なる振動パターンAKV02、AKV03の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0497】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

30

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0498】

操作手段を発光させる第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に振動演出が実行された場合に、第1発光手段は振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第2発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第1発光手段は、例えばレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2などであればよい。第2発光手段は、例えば上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

40

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

50

【0499】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0500】

(特徴部49AKの課題解決手段および効果)

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、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、所定振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、所定振動演出が実行されないときよりも、所定振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、所定振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出実行手段は、特定演出の実行に伴い特殊振動演出を実行可能であり、所定振動演出と、特殊振動演出とで振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどであればよい。所定振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動などであればよい。特殊振動演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光態色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。特定演出は、例えばSリーチAのリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。所定振動演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度などであればよい。特殊振動演出を実行可能であることは、例えば期間AKZ01～AKZ05における振動演出の実行などであればよい。所定振動演出と特殊振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV41～AKV44とは異なる振動パターンAKV01～AKV03などであればよい。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0501】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングAKT01～AKT03、AKT11などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0502】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0503】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT13などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0504】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT14などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0505】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な所定振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1発光態様と、該第1発光態様とは異なる第2発光態様とを含み、発光演出が第1発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、所定振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV02などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0506】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0507】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当たり信頼度が100%である場合などであればよい。

い。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0508】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 の場合などであればよい。

10

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0509】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0510】

操作手段を発光させる第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に所定振動演出が実行された場合に、第1発光手段は所定振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第2発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第1発光手段は、例えばレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2などであればよい。第2発光手段は、例えば上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

30

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0511】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、所定振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で所定振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて所定振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

40

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を

50

十分に高めることができる。

【0512】

所定振動演出が実行される方が、特定演出が実行されるよりも、有利状態に制御される割合が高くてもよい。ここで、有利状態に制御される割合は、例えばSPリーチAのリーチ演出が実行される場合よりも高い50%以上の大当たり期待度などであればよい。

このような構成においては、所定振動演出に対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0513】

特定演出実行手段は、特定演出として可動部材を動作させる演出を実行可能であり、振動演出実行手段は、可動部材の動作期間中において特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可動部材を動作させる演出は、例えば演出実行例AKG01～AKG03などであればよい。可動部材の動作期間中における特殊振動演出は、例えば振動パターンAKV41による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0514】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、有利状態に制御されることの報知は、例えば大当たり確定報知などであればよい。この報知に伴う特殊振動演出は、例えば振動パターンAKV44による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0515】

発光演出実行手段は、特殊振動演出に伴い操作手段を発光させる特定発光演出を実行可能であり、所定振動演出に伴う発光演出と、特殊振動演出に伴う特定発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、特定発光演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データによるレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光態様が異なることは、例えば発光色が青色や金色や青色から赤色を経て金色に変化する場合とは異なる発光色が白色や赤色や虹色の場合などであればよい。

このような構成によれば、振動演出に伴う発光演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0516】

特殊振動演出が実行される場合に、所定振動演出の実行を制限する制限手段を備えてもよい。ここで、制限手段は、例えばステップAKS202により操作部演出を決定するときの演出制御用CPU120などであればよい。

このような構成によれば、振動演出を適切に実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【0517】

(特徴部50AKの課題解決手段および効果)

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、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、第1振動演出と第2振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、有利状態に制御される割合が異なり、第1振動演出と、第2振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なり、第1振動演出と、第2振動演出とで、発光演出の発光態様が共通である。ここで、有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどであればよい。第1振動演出は、例えば操作部演出パターンAKC01～AKC03に含まれる振動パターンAKV0

10

20

30

40

50

1、AKV02による振動モータ131の駆動などであればよい。第2振動演出は、例えば操作部演出パターンAKC11～AKC13に含まれる振動パターンAKV02、AKV03による駆動モータ131の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色に応じた大当り信頼度などであればよい。第1振動演出と第2振動演出とで実行されるタイミングが異なることは、例えば対象変動開始のタイミングAKT11とは異なる事前変動開始のタイミングAKT01～AKT03などであればよい。第1振動演出と第2振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV01などであればよい。第1振動演出と第2振動演出とで発光演出の発光態様が共通であることは、例えば操作部演出パターンAKC01～AKC03、AKC11～AKC13に含まれる発光色が白色や赤色や虹色である場合などであればよい。

10

20

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0518】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えば対象変動開始のタイミングAKT11などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0519】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。

30

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0520】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT13などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0521】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT14などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0522】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な第2振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1発光態様と、該第1発光態様とは異なる第2発光態様とを含み、発光演出が第1発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、第

50

2 振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第 1 発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第 2 発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0523】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。

10

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0524】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が 100%である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

20

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0525】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 の場合などであればよい。

30

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0526】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0527】

操作手段を発光させる第 1 発光手段と、第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に第 2 振動演出が実行された場合に、第 1 発光手段は第 2 振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第 2 発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第 1 発光手段は、例えばレバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 などであればよい。第 2 発光手段は、例えば上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N などであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置 5 などであればよい。振動演出に

50

応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0528】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、第2振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で第2振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて第2振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0529】

振動演出実行手段は、先読判定結果に基づいて、第2振動演出が実行される可変表示より前の可変表示において第1振動演出を実行可能であってもよい。ここで、保留記憶に対応する可変表示より前の可変表示は、例えば事前変動となる可変表示などであればよい。

【0530】

第1振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1振動時発光態様と、該第1振動時発光態様とは異なる第2振動時発光態様とを含み、発光演出が第1振動時発光態様で実行されるときと、発光演出が第2振動時発光態様で実行されるときとで、第1振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1振動時発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2振動時発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV02とは異なる振動パターンAKV01の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0531】

第1振動演出に伴う発光演出と、第2振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば連続演出パターンに応じて残余回数が「0」以外の場合に残余回数が「0」の場合とは異なる操作部演出パターンの発光色となる場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出に伴う発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0532】

(特徴部48AK~50AKの関連付けに係る説明)

特徴部48AK~50AKに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0533】

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

10

20

30

40

50

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。

【0534】

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。

【0535】

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。

【0536】

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、遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど）と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、遊技の進行に応じて特定演出（例えばSPリーチAのリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップAKS203にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など）、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など）、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり（例えば期間AKZ01～AKZ05における振動演出の実行など）、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる（例えば振動パターンAKV41～AKV44とは異なる振動パターンAKV01～AKV03など）、

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であり、（ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。）

さらに、

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

10

20

30

40

50

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 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 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 IWS 172、ステップ 100 IWS 173 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、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 IWS 71 を実行する部分）遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。さらに、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。

【0537】

つまり、所定振動演出が有利状態に制御される割合が高い発光態様、振動演出の実行タイミングで実行されるかどうかや、特定演出の実行に伴って特殊振動演出が実行されるかどうか注目させることができるので、遊技興趣を向上させることができるとともに、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。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやす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

【0538】

また、振動演出と更新手段の数値情報とを関連付けてもよい。例えば、数値情報が特別回数に達したときに振動演出を実行するようにしてもよい。そうすることで、特定回数に達したことをわかりやすく報知することが可能となる。

【0539】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、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、図 14-17 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 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 14-19 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 100 IWS 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数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 14-13 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 IWS 71 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（例えば、図 14-13 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 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 14-17 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 IWS 170、ステップ 100 IWS 173 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 14-13 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 IWS 71 を実行する部分）、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（例えば、図 14-49 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 108 IWS 811 を実行する部分）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

10

20

30

40

50

を報知する特別報知演出（例えば、図14-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図14-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図14-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図14-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分）、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、図14-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図14-50参照）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。

【0540】

（他の形態例）

【0541】

（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13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。

【0542】

図13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S901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS902）。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。

【0543】

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S903）。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S903；Yes）、初期化处理（ステップS908）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0544】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS909）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0545】

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S903；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS904）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS904では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS904；No）、初期化处理（ステップS908）を実行する。

10

20

30

40

50

【0546】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS904；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS905）。ステップS905では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0547】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS905；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S908）を実行する。

【0548】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS905；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS906）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割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。

【0549】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS907）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0550】

復旧処理または初期化处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S9010）。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S9011）、割込みを許可する（ステップS9012）。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。

【0551】

次に、この実施の形態の特徴部108IWにおける実施例1に係る遊技機につき、図14-1～図14-47を参照して説明する。

【0552】

（盤面構成）

図14-1は、特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部108IW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14-1に示すように、普図保留表示器25Cの下方に右打ちLED100IW10が設けられている。また、図14-1に示すように、画像表示装置5の右方に右打ち報知LED100IW20が設けられている。

【0553】

また、図14-1に示すように、画像表示装置5の左方および右方にそれぞれ第4図柄

10

20

30

40

50

表示器 100IW21a, 21b が設けられている。このうち、画像表示装置 5 の左方に設けられた第 4 図柄表示器 100IW21a は、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置 5 の右方に設けられた第 4 図柄表示器 100IW21b は、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 4 図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第 4 図柄表示器 100IW21a, 21b は、それぞれ上下に配置された 2 つの LED で構成され、それら 2 つの LED が交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第 4 図柄の変動表示が実行される。

【0554】

また、図 14-1 に示すように、本特徴部 108IW におけるパチンコ遊技機 1 では、図 1 に示した通過ゲート 41 に代えて、画像表示装置 5 の右方に、遊技球が通過可能な通過ゲート 100IW41 が設けられている。本特徴部 108IW では、遊技球が通過ゲート 100IW41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。従って、本特徴部 108IW では、確変状態や時短状態においては、普図当たり確率が高まるのであるから、遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行った方が有利である。一方、本特徴部 108IW では、通常状態においては、遊技領域の左方を狙って発射操作（左打ち操作）を行った方が有利である。

【0555】

（大当たり確率、時短はずれ確率）

図 14-2 および図 14-3 は、設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。このうち、図 14-2 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時短はずれ確率を示している。また、図 14-3 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時短はずれ確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）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 14-2 および図 14-3 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。

【0556】

図 14-2（A）および図 14-3（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および第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、非確変状態（低確率状態（通常状態や時短状態））では、設定値「1」の場合が大当たり確率「205/65536」と最も低く（約 1/319）、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「242/65536」と最も高く（約 1/270）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0557】

また、図 14-2（B）および図 14-3（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および第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、確変状態（高確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「2050/65536」と最も低く（約 1/32）、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「2420/65536」と最も高く（約 1/27）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図 14-2 および図 14-3 に示すように、本例では、確変状態では、非確変状態と比較して大当たり確率が 10 倍に高められている。

【0558】

また、図 14-2 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「164/65536」と一定である（約 1/40

10

20

30

40

50

0)。また、図14-3に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「328／65536」と一定である（約1／200）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【0559】

上記のように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で時短はずれ確率は一定となるように構成する場合であっても、図14-2および図14-3に示すように、時短なしはずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0560】

なお、さらに小当り遊技状態に制御可能に構成してもよい。小当りも決定可能に構成する場合、例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が一定となるように構成すればよい。

【0561】

また、小当りも決定可能に構成する場合、小当りを契機として時短状態に制御する時短付き小当りがあるように構成してもよい。

【0562】

なお、図14-2および図14-3に示した例は一例であり、大当り確率や時短はずれ確率の設定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、本例では、図14-2および図14-3に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／400であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／200である場合を示したが、逆に、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／200であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1／400であるように構成してもよい。

【0563】

（大当り種別判定テーブル）

図14-4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14-4（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14-4（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。

【0564】

図14-4（A）に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」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。

【0565】

図14-4（B）に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」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。

【0566】

「通常大当り」とは、15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、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0567】

「確変大当り」とは、15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確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。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。

10

20

30

40

50

【0568】

「突然確変大当り」とは、2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確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。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。

【0569】

なお、本例では、「通常大当り」および「確変大当り」となる場合には、大当り遊技中の15ラウンドの各ラウンドにおいて、29秒間を経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の長期間の開放が15回行われる）。一方、「突然確変大当り」となる場合には、大当り遊技の2ラウンドの各ラウンドにおいて、極めて短い0.5秒間にわたって大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の短期間の開放が2回行われる）。従って、「突然確変大当り」となる場合には、実質的に大入賞口への入賞は殆ど期待できず、確変状態に突然移行したように見せることができる。

【0570】

図14-4（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、40%の確率で「通常大当り」と決定され、40%の確率で「確変大当り」と決定され、20%の確率で「突然確変大当り」と決定される。また、図14-4（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、40%の確率で「通常大当り」と決定され、55%の確率で「確変大当り」と決定され、5%の確率で「突然確変大当り」と決定される。

【0571】

（時短種別判定テーブル）

図14-5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14-5（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14-5（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。

【0572】

図14-5（A）に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0573】

図14-5（B）に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0574】

図14-5（A）、（B）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合、および第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合のいずれにおいても、1/3の確率で「時短はずれA」と決定され、1/3の確率で「時短はずれB」と決定され、1/3の確率で「時短はずれC」と決定される。

【0575】

なお、図14-5に示した例は一例では、時短種別の決定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、第1特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれC」の決定確率を高くする一方で、第2特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれA」の決定確率を高くするなど、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで時短種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0576】

また、例えば、救済時短経由の時短状態中も時短はずれを決定可能に構成する場合、時短はずれとなっても一律に時短回数カウンタなどを上書きしないように構成してもよいし、時短はずれ図柄の種類によって時短回数カウンタなどを上書きする場合と上書きしない場合とがあるように構成してもよい。

【0577】

図14-6は、時短種別を説明するための説明図である。図14-6に示すように、本例では、通常状態中では、「時短はずれA」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数50回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数30回の時短状態に制御される。また、時短状態中では、「時短はずれA」となる場合に次回大当たりとなるまで時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数200回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御される。また、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。

【0578】

なお、本例では、後述するように、確変状態中では時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、救済時短による時短状態中でも時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、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、800回の変動表示を終了しても大当たりが発生しなかった場合には、再び救済時短により時短回数800回の時短状態（救済時短）に制御される。そのため、救済時短による時短回数は、実質的に次回の大当たりが発生するまでとなる。

【0579】

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。

$$K = (1 - ML) \quad n = \{ (P - 1) \div P \} \quad n$$

（K＝救済時短到達率、P＝大当たり確率MLの分母、n＝作動回数）

【0580】

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。

【0581】

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。

【0582】

また、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図14-6に示したものにこだわられない。例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中と時短状態中とで時短回数100回で同じであるように制御するように構成してもよい。また、例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【0583】

（変動パターンテーブル）

図14-7および図14-8は、特徴部108IW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14-7(A)は、大当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14-7(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14-7(C)は、大当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14-7(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。

【0584】

また、図14-8(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14-8(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14-8(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14-8(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。

【0585】

また、図14-8(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。

【0586】

また、図14-8(I)は、救済時短となる変動表示のはずれ用の変動パターンテーブルIの具体例を示している。また、図14-8(J)は、救済時短となる変動表示の大当り用の変動パターンテーブルJの具体例を示している。

【0587】

図14-7(A)に示すように、本例では、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPB2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0588】

また、図14-7(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る。

【0589】

また、図14-7(C)に示すように、本例では、大当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PA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0590】

また、図14-7(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PA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0591】

また、図14-8(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PA1-4(極超短縮変動)、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。

【0592】

図14-7(C)、図14-7(D)、および図14-8(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。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)により変動表示が実行される割合が高くなり、次の大当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。

10

【0593】

また、図14-7(C)、図14-7(D)、および図14-8(E)に示すように、本例では、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、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合はない。すなわち、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り経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にスーパーリーチが実行される場合がなく、平均した変動時間が短くなっている。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、スーパー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。また、次の大当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。なお、本例では、救済時短経由で制御された時短状態においては、はずれ時にスーパーリーチが実行されないが、実行されるように構成してもよい。例えば、救済時短経由で制御された時短状態においては、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時よりも、低い割合で、はずれ時にスーパーリーチが実行されるようにしてもよい。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、スーパーリーチではずれとなる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。

20

30

【0594】

また、図14-8(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PA1-3(短縮変動)、または変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)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95%と高くなっている。また、図14-8(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PA1-1(通常変動)、または変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)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95%と高くなっている。

40

【0595】

また、図14-8(F)、(G)に示すように、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、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合

50

はない。このような構成により、救済時短となる直前の期間においてスーパーリーチの変動表示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、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合にも、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定されるようにしてもよい。例えば、救済時短となる直前10変動以内においては、救済時短となる直前10変動より前の期間（すなわち図14-7（C）に示す変動パターンテーブルCを用いる期間）よりも、低い割合で、はずれ時に変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定されるようにしてもよい。

【0596】

また、図14-8（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。

【0597】

図14-8（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。

【0598】

また、図14-8（I）に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、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（突入はずれ）に決定される。すなわち、変動パターンPA3-1（突入はずれ）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（はずれ）にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンが変動パターンPA3-1（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（すなわち救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出（例えば、図14-38（G）、（H）参照）が実行される。このような構成により、救出時短となって時短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、救出時短となった際の興趣を向上させることができる。

【0599】

また、図14-8（J）に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、大当たり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（突入見せかけ大当たり）決定される。すなわち、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）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（大当たり）にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、後述するように、時短状態（すなわち救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出（例えば、図14-38（G）、（H）参照）と共通の態様の演出（例えば、図14-41（G'）参照）を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出（例えば、図14-41（H'）参照）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。

【0600】

なお、図14-7および図14-8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。例えば、時短状態中に時短はずれとなって再び時短状態に制御される場合には、図14-7（C）に示す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と同じテーブル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。

【0601】

また、例えば、時短はずれとなった場合のうち次回大当たりまで時短状態継続となる場合（本例では、時短状態中に時短はずれAとなる場合）のみ、図14-7（C）に示す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と同じテーブル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。

【0602】

また、本例では、図14-8(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。

【0603】

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14-7(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

【0604】

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14-8(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。

【0605】

20

また、本例では、大当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、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)ようにしてもよいし、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、平均した変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0606】

(演出制御コマンド)

図14-9および図14-10は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図14-9および図14-10に示す例において、コマンド80XX(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CPU120は、コマンド80XX(H)のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

30

【0607】

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

40

【0608】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド)(時短はずれA指定コマンド)である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果3指定コマンド)(時短はずれB指定コマンド)である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれCとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果4指定コマンド)(時短はずれC指定コマンド)である。

【0609】

50

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通常大当たり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 (通常大当たり指定コマンド)) 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変表示の表示結果を確変大当たり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 (確変大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 6 (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突然確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 7 指定コマンド (突然確変大当たり指定コマンド)) である。

【0 6 1 0】

コマンド 9 5 X X (H) は、救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 2 6 回以下の回数) を指定する演出制御コマンド (救済時短回数 1 指定コマンド) である。本例では、救済時短回数 1 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 2 6 回以下の回数) に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 1 (H) が送信され、残りの変動回数が 1 2 6 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 5 7 E (H) が送信される。なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 2 7 回以上の回数である場合には、E X T データに最大値の 7 F (H) がセットされ、救済時短回数 1 指定コマンドとして一律にコマンド 9 5 7 F (H) が送信される。

【0 6 1 1】

コマンド 9 6 X X (H) は、救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 0 0 回単位の回数) を指定する演出制御コマンド (救済時短回数 2 指定コマンド) である。本例では、救済時短回数 2 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 0 0 回単位の回数) に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 0 0 回である場合には、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 (H) が送信され、残りの変動回数が 8 0 0 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 8 (H) が送信される。

【0 6 1 2】

コマンド 9 7 X X (H) は、電源復旧時の救済時短となるまでの残りの変動回数 (1 0 0 回単位の回数) を指定する演出制御コマンド (復旧時救済時短回数指定コマンド) である。本例では、電源復旧時に復旧時救済時短回数指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値がセットされて送信される。例えば、電源復旧時に救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 0 0 回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 1 (H) が送信され、残りの変動回数が 7 0 1 回以上かつ 8 0 0 回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 8 (H) が送信される。

【0 6 1 3】

なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数を 1 回単位で特定可能に送信できるのは 1 2 6 回までで、1 2 7 回以上の残り回数である場合には 1 0 0 回単位で特定可能に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、2 つのコマンドを組み合わせることで送信して、1 2 7 回以上の残り回数の場合であっても 1 回単位で特定可能に送信できるようにしてもよい。

【0 6 1 4】

コマンド A 0 0 0 (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 2 0 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 A 0 0 1 (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 1 0 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 A 0 0 2 (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。

【0615】

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。

【0616】

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。

10

【0617】

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。

【0618】

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ンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。

20

【0619】

コマンドC000(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C001(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C100(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C101(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。

30

【0620】

コマンドE000(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E001(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E002(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E003(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。コマンドE004(H)は、遊技状態が確変状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(確変状態指定コマンド)である。

【0621】

コマンドE100(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E101(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。

40

【0622】

コマンドF000(H)は、客待ちデモンストレーションの表示を開始することを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。客待ちデモ指定コマンドは、例えば、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合(すなわち合算保留記憶数が0の場合)に送信される。また、客待ちデモ指定コマンドは、例えば、電源投入時にも送信される(初期化処理および復旧処理のいずれが実行される場合にも送信される)。また、例えば、設定変更処理を実行する設定変更モードま

50

たは設定確認処理を実行する設定確認モードに移行される場合には、各モードの終了後に設定値指定コマンドが送信され、その後、客待ちデモ指定コマンドが送信される。なお、復旧処理または設定確認処理が実行される場合には、大当り遊技、小当り遊技および特図ゲームがいずれも実行されていないときであって、かつ保留記憶が記憶されていないときに、客待ちデモ指定コマンドが送信される。後述するように、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく10秒が経過すると、救済時短機能が搭載されていることを示すテロップ表示を開始する（本例では抽選によりテロップ表示を行うか否かを決定する）。また、客待ちデモ指定コマンドを受信してから他のコマンドを受信することなく3分が経過すると、デモンストレーションムービーの再生を行う。

【0623】

コマンドF1XX(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（設定値指定コマンド）である。なお、「XX」には設定値に相当する値が設定される。

【0624】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120（具体的には、演出制御用CPU120）は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図14-9および図14-10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13に対して音番号データを出力する。なお、図14-9および図14-10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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12に送信される。

【0625】

（遊技制御メイン処理）

図14-11は、特徴部108IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップS1～S7の処理、ステップS8～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、図13で示したそれらの処理と同様である。

【0626】

本例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS11）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が100以下である場合には、CPU103は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9701(H)を送信する制御を行う。また、例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が701以上かつ800以下である場合には、CPU103は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9708(H)を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの変動回数が通知される。また、復旧処理により復旧された保留記憶（すなわち電断前に記憶されていた保留記憶）にもとづいて変動表示が実行されることによって、救済時短となり得る。このような構成により、電断前に救済時短となる変動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。

【0627】

なお、本例では、電断復旧時に復旧時のコマンドとは別に復旧時救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0628】

また、ステップ S 9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU 103 は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ 100 IWS 12）。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「800」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、800 回の変動表示を実行しても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。なお、本例では、ステップ S 9 において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、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。

【0629】

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「800」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。例えば、RAM クリア処理が実行されたときに、時短状態であることを示す時短フラグ A～C や、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、保留記憶を初期化する一方で、救済時短回数カウンタの値を復旧するようにしてもよい。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。また、意図的に救済時短回数カウンタ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。

【0630】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップ S 3 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 S 4、S 5 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。

【0631】

（特別図柄通常処理）

図 14-12 および図 14-13 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 S 110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 103 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 100 IWS 51）。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、CPU 103 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 100 IWS 52）。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、CPU 103 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 100 IWS 53）。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、CPU 103 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 100 IWS 54）。

【0632】

この特徴部 108 IW では、ステップ 100 IWS 52～S 54 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。

【0633】

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。

【0634】

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100IWS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0635】

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100IWS56）。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。

【0636】

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。

20

【0637】

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の順番と一致している。

【0638】

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100IWS57）。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。

30

【0639】

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100IWS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ100IWS62）。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当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図14-2および図14-3参照）と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値（図14-2（A）および図14-3（A）参照）を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値（図14-2（B）および図14-3（B）参照）を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値が図14-2および図14-3に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。

40

【0640】

50

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ100IWS63のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ100IWS64）。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（通常大当たりや、確変大当たり、突然確変大当たり）を大当たりの種別に決定する（ステップ100IWS65）。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、大当たり種別の決定を行う。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0641】

一方、大当たりとすることに決定しなかった場合には（ステップ100IWS63のN）、CPU103は、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の値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、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100IWS69）。

【0642】

なお、本例では、ステップ100IWS70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100IWS66～S69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きぎられない。例えば、ステップ100IWS70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「800」をセット（ステップ100IWS172参照）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。

【0643】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS70）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS79に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ100IWS71）。なお、本例では、ステップ100IWS71の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態、時短状態、または確変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100IWS71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。

【0644】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ100IWS72）。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100IWS72のN）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数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100IWS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数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、CPU103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。

【0645】

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100IWS74）。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100IWS79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100IWS75）。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0646】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ100IWS72のY）、CPU103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100IWS76）。次いで、CPU103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100IWS77）。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、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド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、CPU103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100IWS79に移行する。

【0647】

なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り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後述する煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出を実行するように構成してもよい。

【0648】

また、例えば、後述するように救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能な構成においては、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構成してもよい。

【0649】

次いで、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS79）。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であれば）、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS79の処理が実行されることによって、救済時短経由の時短状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降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。

【0650】

なお、救済時短経由の時短状態中だけでなく、大当たり経由の時短中および時短はずれ経由の時短状態中も含めて時短状態中は一律に時短はずれと決定しないように構成してもよい。すなわち、時短フラグCがセットされている場合だけでなく、時短フラグAや時短フラグBがセットされている場合も、一律にステップ100IWS81以降の時短はずれの判定処理を行わないようにし、そのまま時短なしのはずれとすることに決定してもよい。

【0651】

また、逆に、救済時短経由の時短状態中であっても、ステップ100IWS81以降の

処理を実行して時短はずれを決定可能に構成してもよい。また、同じ変動表示で救済時短と時短はずれとが両方発生する場合があるように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短を優先して時短状態に制御するように構成してもよいし、時短はずれを優先した時短状態に制御するように構成してもよい。

【0652】

時短フラグCがセットされていなければ（すなわち、救済時短経由の時短状態でなければ）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS80）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS80の処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降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。

10

【0653】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、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100IWS81）。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1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図14-2参照）。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1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図14-3参照）。

20

【0654】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ100IWS82のY）、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ100IWS83）。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100IWS84に移行する。

【0655】

なお、ステップ100IWS83では、ステップ100IWS65の大当たり種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。さらに、小当たりも判定するように構成するとともに小当たり種別も判定するように構成する場合には、大当たり種別判定および時短種別判定に加えて小当たり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。

30

【0656】

次いで、CPU103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100IWS84）。この場合、例えば、通常大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「3」と決定し、確変大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「7」と決定し、突然確変大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Aとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、時短はずれBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「4」と決定し、時短はずれCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「6」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ100IWS85）。

40

【0657】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ100IWS86）。

【0658】

50

(変動パターン設定処理)

図14-14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S111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、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100IWS1701）。大当りフラグがセットされていれば、CPU103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100IWS1701A）。救済時短回数カウンタの値が0である場合（すなわち救済時短となる変動表示であって、大当りとなる場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（J）に示す救済時短変動大当り用の変動パターンテーブルJを選択する（ステップ100IWS1701B）。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（A）に示す大当り用の変動パターンテーブルAを選択する（ステップ100IWS1702）。

【0659】

大当りフラグがセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103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100IWS1702A）。救済時短回数カウンタの値が0である場合（すなわち救済時短となる変動表示であって、はずれとなる場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（I）に示す救済時短変動はずれ用の変動パターンテーブルIを選択する（ステップ100IWS1702B）。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が10以下であるか否かを確認する（ステップ100IWS1703）。救済時短回数カウンタの値が10以下であれば（すなわち、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）、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認する。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1保留記憶数カウンタや第2保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認するように構成してもよい。

【0660】

合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっていれば（ステップ100IWS1704のY）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（F）に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルFを選択する（ステップ100IWS1705）。合算保留記憶数カウンタの値が4以上となっていれば（ステップ100IWS1704のN）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（G）に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルGを選択する（ステップ100IWS1706）。

【0661】

救済時短回数カウンタの値が10以下でなければ（ステップ100IWS1703のN）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1707）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（H）に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する（ステップ100IWS1708）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0662】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1709）。時短フラグAがセットされていれば（すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（C）に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パタ

10

20

30

40

50

ーンテーブルCを選択する（ステップ100IWS1710）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0663】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1711）。時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（D）に示す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を選択する（ステップ100IWS1712）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0664】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1713）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（E）に示す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を選択する（ステップ100IWS1714）。

【0665】

時短フラグC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、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ100IWS1715）。

【0666】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1701B、S1702、S1702B、S1705、S1706、S1708、S1710、S1712、S1714、S1715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14-7および図14-8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100IWS1716）。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。

【0667】

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100IWS1717）。

【0668】

また、ステップ100IWS1716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100IWS1718）、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100IWS1719）。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100IWS1720）。

【0669】

（特別図柄変動処理）

10

20

30

40

50

図14-15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S112）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、大当たり種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果7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100IWS1121）。

【0670】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ100IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS1123）、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100IWS1124）。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100IWS85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。

【0671】

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LED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS1125）。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100IWS1126）。

【0672】

ステップ100IWS1125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LED100IW10の点灯が開始される。

【0673】

次いで、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1127）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていないければ（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100IWS1128）。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100IWS1129）。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100IWS1139に移行する。

【0674】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、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100IWS1130）。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100IWS1131）。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100IWS1139に移行する。

【0675】

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100IWS1124のN）、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100IWS1132）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS11

10

20

30

40

50

33)。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100IWS1134）。

【0676】

ステップ100IWS1133の処理が実行されることによって、本例では、救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED100IW10の点灯が開始される。

【0677】

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100IWS1135）。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100IWS1136）。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100IWS1139に移行する。

【0678】

救済時短決定フラグがセットされていなければ（ステップ100IWS1132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100IWS1137）。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100IWS1138）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0679】

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100IWS1139）。

【0680】

（特別図柄停止処理）

図14-16および図14-17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100IWS131）、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100IWS132）。

【0681】

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100IWS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、時短フラグC、確変状態中の変動表示の実行回数をカウントするための確変回数カウンタ、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100IWS134）。

【0682】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS135）。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「800」がセットされ、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

10

20

30

40

50

なる。

【0683】

なお、本例では、ステップ100IWS135の処理を実行することによって、大当たりとなった場合に、その大当たりのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「800」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、大当たり遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「800」をセットしてもよく、大当た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「800」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0684】

次いで、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS136）。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100IWS137）。

【0685】

次いで、CPU103は、大当た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100IWS138）。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100IWS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ100IWS140）。

【0686】

大当たりフラグがセットされていなければ（ステップ100IWS133のN）、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ100IWS142）。次いで、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100IWS143）。時短フラグCがセットされていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS144）。

【0687】

本例では、後述するように、救済時短となった場合には時短回数800回の時短状態に制御される（ステップ100IWS172，S173参照）。ステップ100IWS143，S144の処理が実行されることによって、本例では、救済時短を契機として時短状態に制御された場合には、その後、大当たりや時短はずれとなることなく800回の変動表示を実行したことを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされる。そして、その後、800回の変動表示を実行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は、2回目の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、救済時短を契機とする時短状態においては時短はずれが発生しないが、発生する場合があると同時に発生時には救済時短回数カウンタの値がリセットされる（すなわち「800」がセットされる）ようにしてもよい。

【0688】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～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100IWS145）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

【0689】

時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ100IWS141のN）、CPU103は、確変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100IWS146）。確変回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS153に移行する。確変回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、確変回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS147）、減算後の確変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100IWS148）。減算後の確変回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグAをリセットし、確変状態

10

20

30

40

50

を終了する（ステップ100IWS149）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

【0690】

次いで、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ100IWS150）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS152）。そして、ステップ100IWS153に移行する。

【0691】

なお、本例では、ステップ100IWS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動や確変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、時短最終変動や確変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。

【0692】

また、本例では、確変最終変動において確変状態を終了するとともに時短状態も終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、確変状態のみを終了して時短状態は継続するように構成してもよい。

【0693】

次いで、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100IWS153）。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100IWS85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。

【0694】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS154）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS155のY）、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS156）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0695】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS157のY）、時短回数カウンタに「50」をセットする（ステップ100IWS158）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0696】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「30」をセットする（ステップ100IWS159）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0697】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS160のY）、時短回数カウンタの値を0にリセットする（ステップ100IWS161）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0698】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS162のY）、時短回数カウンタに「200」をセットする（ステップ100IWS163）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0699】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS164）。そして、ス

10

20

30

40

50

テップ100IWS165に移行する。

【0700】

次いで、CPU103は、セットされていれば、時短フラグAをリセットする（ステップ100IWS165）。また、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS166）。

【0701】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS167）。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「800」がセットされ、時短はずれ後に800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。

10

【0702】

次いで、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS168）。

【0703】

ステップ100IWS166，S168の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に時短状態に制御されるとともに、時短状態B指定コマンドが送信されることによって時短はずれ経由の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。

【0704】

20

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100IWS153のN）、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100IWS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ100IWS171）、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172A）。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100IWS173）。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100IWS174）。

【0705】

30

なお、本例では、救済時短となったタイミングで時短状態に制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行うことにより救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングでは時短状態に制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わず、その後、800回の変動表示を終了して通常状態に制御するタイミングで救済時短回数カウンタを設定する（ステップ100IWS144参照）ようにしてもよい。

【0706】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「800」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「800」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

40

【0707】

また、本例では、救済時短となる場合に図柄確定期間として通常よりも長い20秒間をセットしてモード移行演出などの演出期間を確保する場合を示したが、図柄確定期間中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

50

【0708】

また、本例では、ステップ100 IWS 172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、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ100 IWS 172において時短回数カウンタに「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。

【0709】

また、ステップ100 IWS 172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「100」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「800」をセットするように構成してもよい。

10

【0710】

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100 IWS 172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で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、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【0711】

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S110）に対応した値に更新する（ステップ100 IWS 175）。

20

【0712】

（外部出力信号）

図14-18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例を示す説明図である。図14-18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、および変動停止信号が出力される。このうち、大当たり1信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり2信号は、大当たり遊技中および時短状態中に外部出力される信号である。また、大当たり3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当たり4信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

30

【0713】

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

【0714】

なお、大当たり3信号および大当たり4信号は、図柄確定期間中だけでなく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。

40

【0715】

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。

【0716】

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

50

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。

【0717】

また、大当たり3信号は、時短はずれ経由の時短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、救済時短経由の時短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、時短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。

【0718】

(大当たり終了処理)

図14-19は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理(ステップS117)を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU103は、大当た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100IWS531)、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ100IWS535に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当たりフラグをリセットし(ステップ100IWS532)、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ100IWS533)。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示が行われている時間(大当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ100IWS534)、処理を終了する。

【0719】

ステップ100IWS535では、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ100IWS536)。経過していなければ処理を終了する。

【0720】

大当たり終了表示時間が経過していれば(ステップ100IWS536のY)、CPU103は、時短フラグAをセットし、時短状態に制御する(ステップ100IWS537)。次いで、CPU103は、今回終了する大当たりが通常大当たりであるか否かを確認する(ステップ100IWS538)。なお、通常大当たりであるか否かは、例えば、ステップ100IWS85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。通常大当たりであれば、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする(ステップ100IWS539)。また、CPU103は、時短状態A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ100IWS540)。

【0721】

通常大当たりでなければ(すなわち、確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば)、CPU103は、確変フラグをセットし、確変状態に制御する(ステップ100IWS541)。また、CPU103は、確変回数カウンタに「100」をセットする(ステップ100IWS542)。また、CPU103は、確変状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ100IWS543)。

【0722】

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S110)に応じた値に更新する(ステップ100IWS544)。

【0723】

(状態遷移)

次に、本特徴部108IWにおける状態遷移について説明する。図14-20は、本特徴部108IW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14-20に示すように、通常状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され(ステップ100IWS541~S542参照)、通常大当たりとなった場合には時短状態A(大当たり経由の時短状態)に制御される(ステップ100IWS537~

10

20

30

40

50

S 5 3 9 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 1 0 0 I W S 1 6 6 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（R A M クリア処理後や、大当たりまたは時短はずれ後、次の大当たりや時短はずれが発生することなく、変動回数が 8 0 0 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 1 0 0 I W S 1 7 3 参照）。

【 0 7 2 4 】

また、図 1 4 - 2 0 に示すように、確変状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には再び確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 参照）。一方、確変状態においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はなく（ステップ 1 0 0 I W S 8 0 の Y 参照）、救済時短となる場合もない。また、確変状態において、大当たりが発生することなく 1 0 0 回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 4 6 ~ S 1 4 9 参照）。

【 0 7 2 5 】

また、図 1 4 - 2 0 に示すように、時短状態 A において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には再び時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 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 1 0 0 I W S 1 6 6 参照）。また、時短状態 A において、大当たりが発生することなく 1 0 0 回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 6 6 ~ S 6 9 , S 1 4 5 参照）。一方、時短状態 A において救済時短となる場合はない。

【 0 7 2 6 】

また、図 1 4 - 2 0 に示すように、時短状態 B において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 参照）。また、時短状態 B において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 6 6 参照）。また、時短状態 A において、大当たりが発生することなく 3 0 回、5 0 回、1 0 0 回、または 2 0 0 回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 6 6 ~ S 6 9 , S 1 4 5 参照）。ただし、時短状態中に時短はずれ A となって時短状態 B に制御された場合には、次回の大当たりが発生するまで時短状態 B が継続される（ステップ 1 0 0 I W S 1 6 0 , S 1 6 1 参照）。一方、時短状態 B において救済時短となる場合はない。

【 0 7 2 7 】

また、図 1 4 - 2 0 に示すように、時短状態 C において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ 1 0 0 I W S 5 4 1 ~ S 5 4 2 参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 ~ S 5 3 9 参照）。一方、時短状態 C においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ 1 0 0 I W S 7 9 の Y 参照）。また、時短状態 C において、大当たりが発生することなく 8 0 0 回の変動表示を終了した場合には、再び時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ 1 0 0 I W S 1 7 0 ~ S 1 7 3 参照）。

【 0 7 2 8 】

なお、本例では、時短状態 A 中に時短はずれ図柄が導出表示された場合に一律に時短状態 B に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と決定した時短種別に対応した時短回数とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 A を継続するように構成してもよ

10

20

30

40

50

い。

【0729】

なお、本例では、時短状態B中に通常大当りが発生した場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と通常大当り対応した時短回数（本例では、100回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成してもよい。

【0730】

また、本例では、時短状態C中には時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ100 IWS 79のY参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態C中であっても時短はずれと決定可能に構成してもよい。

【0731】

また、本例では、確変状態に制御されると、100回の変動表示を実行したことにもとづいて確変状態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、変動表示ごとに確変状態を終了するか否かを抽選処理により決定するように構成し、確変状態を終了すると決定したことにもとづいて確変状態を終了するように構成してもよい。

【0732】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図14-21は、特徴部108 IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図14-21において、ステップS71～S76の処理は、図6で示したそれらの処理と同様である。

【0733】

次いで、演出制御用CPU120は、小図柄プロセス処理を実行する（ステップ087 IWS 701）。本例では、ステップ087 IWS 701の小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄を縮小した態様の小図柄の変動表示が実行される。

【0734】

次いで、演出制御用CPU120は、第4図柄プロセス処理を実行する（ステップ100 IWS 702）。本例では、ステップ100 IWS 702の第4図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して第4図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器100 IW 21aにおいて第4図柄の変動表示が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器100 IW 21bにおいて第4図柄の変動表示が実行される。

【0735】

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

【0736】

第4図柄の変動表示が実行される場合には、第4図柄表示器100 IW 21a, 21bにおいて、上下に配置された2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

【0737】

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

【0738】

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

【0739】

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

【0740】

(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14-22～図14-23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。

【0741】

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100IWS611)。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100IWS612)。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100IWS613)。+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。

【0742】

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100IWS614)、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100IWS615)。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100IWS616)。

【0743】

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100IWS617)、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100IWS618)。

【0744】

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100IWS619)、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100IWS620)。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。

【0745】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば(ステップ100IWS

10

20

30

40

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100IWS622)。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100IWS623)、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100IWS624)。

【0746】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数1指定コマンドであれば(ステップ100IWS625)、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数1指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数1指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS626)。

【0747】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数2指定コマンドであれば(ステップ100IWS627)、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数2指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数2指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS628)。

【0748】

受信した演出制御コマンドが復旧時救済時短回数指定コマンドであれば(ステップ100IWS629)、演出制御用CPU120は、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドにもとづいて、画像表示装置5において、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示する制御を行う(ステップ100IWS630)。例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドの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回以下である場合)、初期出目として「112」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「02(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下である場合)、初期出目として「223」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「08(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下である場合)、初期出目として「889」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下であることを示唆する。

【0749】

なお、電源復旧時に残り変動回数を示唆する初期出目を表示する場合にかぎらず、例えば、電源復旧後1回目の変動表示において、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりしてもよい。また、例えば、電源復旧後1～100変動以内に、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりするなど、電源復旧後比較的早い段階で示唆表示を行うように構成してもよい。また、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないように構成してもよい(例えば、後述する実施例2の構成においては、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないようにしてもよい)。

【0750】

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100IWS631)、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100IWS632)。

【0751】

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100IWS633)、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100IWS634)。

【0752】

10

20

30

40

50

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 100 IWS 635）、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 100 IWS 636）。

【0753】

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 100 IWS 637）、演出制御用 CPU120 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 100 IWS 638）。

【0754】

本例では、ステップ 100 IWS 633～S 638 の処理が実行されることによって、同じ時短状態であっても、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに応じて異なる背景画像を表示する。このような構成により、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。

【0755】

なお、本例で示した態様にかぎらず、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに関係なく、共通の背景画像を表示するように構成してもよい。例えば、ステップ 100 IW 634 とステップ 100 IWS 636 とステップ 100 IWS 638 とで共通の背景画像を表示して、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時短経由の時短状態とで共通の背景画像を表示するように構成してもよい。

【0756】

受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップ 100 IWS 639）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、確変状態に応じた背景画像（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 100 IWS 640）。

【0757】

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 100 IWS 641）、演出制御用 CPU120 は、右打ち報知 LED 100 IW 20 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 100 IWS 642）。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 100 IWS 1126，S 1134 参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知 LED 100 IW 20 の点灯が開始される。

【0758】

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 100 IWS 643）、演出制御用 CPU120 は、右打ち報知 LED 100 IW 20 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 100 IWS 644）。

【0759】

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 100 IWS 645）。例えば、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合であれば、大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする。そして、ステップ 100 IWS 611 に移行する。

【0760】

（客待ちデモ演出制御処理）

図 14-24 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。上述したように、本例では、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合（すなわち合算保留記憶数が 0 の場合）に、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

10

20

30

40

50

【0761】

客待ちデモ指定コマンドを受信した場合、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、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過すると（ステップ105IWS250のY）、テロップ表示実行抽選処理を実行する（ステップ105IWS251）。

【0762】

本例では、変動表示が行われていない期間において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105IWS251では、テロップ表示を行うか否かを抽選により決定する。

【0763】

図14-25は、テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。図14-25のうち、図14-25（A）は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルであり、図14-25（B）は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルである。

【0764】

図14-25（A）、（B）に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0765】

また、図14-25（A）、（B）に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

【0766】

なお、図14-25には、説明を簡略化するために、設定値1と設定値6の例が示されているが、各設定値に対応するテーブルを設けるようにしてもよいし、複数の設定値（例えば、設定値1～3）に対応するテーブルを設けるようにしてもよい。

【0767】

テロップ表示を実行すると決定すると（ステップ105IWS252のY）、演出制御用CPU120は、テロップ表示態様決定抽選処理を実行する（ステップ105IWS253）。そして、テロップ表示を開始する（ステップ105IWS254）。

【0768】

本例では、赤色の演出態様と青色の演出態様とによりテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105IWS253では、テロップ表示の演出態様を抽選により決定する。

【0769】

図14-25（C）は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルであり、図14-25（D）は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルである。

【0770】

図14-25（C）、（D）に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0771】

また、図14-25（C）、（D）に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様の割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

10

20

30

40

50

【0772】

そして、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると（ステップ105 IWS255のY）、演出制御用CPU120は、デモンストレーションムービーの再生を行う（ステップ105 IWS256）。

【0773】

なお、客待ち中のテロップ表示やデモンストレーションムービーの再生は、始動入賞時の演出制御コマンド等を受信したときに終了する。

【0774】

図14-26は、テロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図14-26に示す例では、（A）（B）（C）の順、または（A）（D）（E）の順に画面が遷移する。

10

【0775】

図14-26（A）に示すように、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていなければ、主基板11から演出制御基板12に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

【0776】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過し、客待ち中のテロップ表示を行うと決定すると、画像表示装置5において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示が表示される。

20

【0777】

このとき、青色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、緑が青色のテロップ表示108 IW001が表示される（図14-26（B）の例では、緑が白抜きの態様となっている）。また、赤色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、緑が赤色のテロップ表示108 IW002が表示される（図14-26（D）の例では、緑が黒塗りの態様となっている）。

【0778】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると、画像表示装置5において、デモンストレーションムービーの再生が行われる。なお、図14-26（C），（E）に示すように、デモンストレーションムービーの再生中もテロップ表示は継続して表示される。

30

【0779】

（先読予告設定処理）

図14-27は、図7に示された演出制御プロセス処理における先読予告設定処理（ステップS161）を示すフローチャートである。

【0780】

本例では、特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理（ステップS101）では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。そして、保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0781】

先読予告設定処理（ステップS161）では、例えば、主基板11から送信された始動

50

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。

【0782】

例えば、図14-27に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞時の演出制御コマンド（例えば、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）を受信しているか否かを確認する（ステップ108IWS701）。

【0783】

始動入賞時の演出制御コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、新たに始動入賞時の演出制御コマンドを受信した保留記憶を含む保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多いか否かを判定する（ステップ108IWS702）。すなわち、始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものであるか否かを判定する。そして、保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多くない場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものである場合には、先読予告設定処理を終了する。

【0784】

本例では、ステップ108IWS702の処理を実行することにより、救済時短となる前に記憶された保留記憶に対応する変動表示のうち、救済時短となるときの変動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、救済時短となるときの変動表示より後の変動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。すなわち、遊技状態が変化する救済時短を跨いで先読み予告演出を実行することを制限するように構成されている。このような構成により、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。

【0785】

保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多い場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となる前に実行されるものである場合には、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する（ステップ108IWS703）。

【0786】

図14-28は、先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよび先読予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108IWS703では、図14-28に示す各テーブルを用いて先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する。

【0787】

具体的には、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図14-28（A）に示す先読予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図14-28（B）に示す先読予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

【0788】

図14-28（A）、（B）に示すように、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、先読み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、先読み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、先読み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。

【0789】

このような構成において、さらに、図14-28（A）、（B）に示すように、時短状態Cの方が、時短状態C以外の遊技状態のときよりも、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る。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、先読み予告演

10

20

30

40

50

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。

【0790】

ステップ108 IWS703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図14-28(C)に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図14-28(D)に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、演出種別として、チャンス目演出と保留変化演出とのいずれかに決定する。

【0791】

チャンス目演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示の前に実行される変動表示の表示結果がチャンス目（本例では「778」）となることによって、先読み予告演出の対象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。チャンス目演出では、例えば、表示結果がチャンス目（本例では「778」）となるか否かを煽る演出が実行される。また、例えば、赤色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、赤色のチャンス目（本例では「778」）が停止表示され、青色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、青色のチャンス目（本例では「778」）が停止表示される。

【0792】

保留変化演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示に対応する保留表示が通常態様とは異なる表示態様により表示されることにより、先読み予告演出の対象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。また、例えば、赤色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、赤色の保留表示が表示され、青色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、青色の保留表示が表示される。

【0793】

図14-29は、先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。図14-29のうち、図14-29(A1)～(E1)は、チャンス目演出の具体例を示すものであり、図14-29(A2)～(B2)は、保留変化演出の具体例を示すものである。

【0794】

先読み予告演出として、チャンス目演出が実行される場合には、図14-29(A1)に示すように一の変動表示が開始された後、図14-29(B1)、(C1)に示すように、左右の飾り図柄が停止表示される。そして、図14-29(D1)に示すように、中央の飾り図柄が、チャンス目「778」となる「7」と、チャンス目「778」とはならない「6」とのいずれかで停止するかを煽る演出が実行される。その後、図14-29(E1)に示すように、中央の飾り図柄が「7」が停止して、チャンス目「778」が停止表示されると、保留記憶のうちに大当たりとなる変動表示に対応する保留記憶が存在する可能性が示唆されることになる。なお、煽る演出が実行された後に、チャンス目「778」とは異なる図柄（例えば、「768」など）が停止表示される場合があるようにしてもよい。

【0795】

先読み予告演出として、保留変化演出が実行される場合には、図14-29(A2)、(B2)に示すように、始動入賞が発生したときに、新たな保留表示が通常態様とは異なる表示態様（例えば赤色）で表示され、当該保留表示に対応する保留記憶にもとづいて大当たりとなる変動表示が実行される可能性が示唆されることになる。本例では、保留表示の表示態様はアクティブ表示の表示態様として引き継がれる。なお、保留変化演出については、図14-29に示す態様に限らず、新たな保留表示が通常態様により表示され、その後、対応する保留表示およびアクティブ表示の表示が終了するまでの任意のタイミングにおいて通常態様とは異なる表示態様に変化するようにしてもよい。

【0796】

図14-30は、大当たり経由の時短状態と救済経由の時短状態とにおける変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図14-30のうち、図14-30(A)は、大当たり経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実

10

20

30

40

50

行期間とを説明するためのタイムチャートであり、図14-30(B)は、救済経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図14-30(A)，(B)に示す例では、同じタイミングで始動入賞が発生するものとする。

【0797】

図14-30(A)に示すように、先読み予告演出としてチャンス目演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示において、チャンス目図柄が停止するか否かを煽る演出が実行され、その後チャンス目図柄が停止表示される。このような煽る演出が含まれるため、チャンス目演出を実行する場合には、少なくとも一の変動表示中に所定期間（例えば、2秒間）の実行期間を確保する必要がある。

10

【0798】

一方、図14-30(A)に示すように、先読み予告演出として、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生したタイミング、または始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの複数の変動表示に亘る任意のタイミングにおいて、保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様が変化し、そして、変化後の表示態様による保留表示およびアクティブ表示の表示は、先読み対象の変動表示が終了するまで継続される実行される。すなわち、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの任意のタイミングで実行することができ、さらに先読み対象の変動表示が終了するまで継続することができる。

20

【0799】

このように、先読み予告演出でも、チャンス目演出と保留変化演出とは、実行期間が異なる。すなわち、チャンス目演出が一の変動表示中の所定期間（例えば、2秒間）において実行されるのに対し、保留変化演出は複数の変動表示に亘って実行される。

【0800】

また、上述したように、大当り経由の時短状態においては、はずれ時に極超短縮変動（1.5秒）は実行されず、主として短縮変動（5秒）が実行されるが、救済経由の時短状態においては、はずれ時に主として極超短縮変動（1.5秒）が実行される。そのため、図14-30に示すように、救済経由の時短状態においては、チャンス目演出を実行する期間を確保することが困難である。

30

【0801】

そこで、本例では、図14-28(C)，(D)に示すように、大当り経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出と保留変化演出との両方を実行可能である一方、救済経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出の実行を制限し、保留変化演出のみ実行可能としている。このような構成により、遊技状態に応じて好適に先読み予告演出を実行することができる。

【0802】

また、ステップ108 IWS 703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図14-28(E)に示す先読予告演出態様決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出態様を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図14-28(D)に示す先読予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、赤色の演出態様と青色の演出態様とのいずれかに決定する。

40

【0803】

図14-28(E)，(F)に示すように、本例では、赤色の演出態様と、青色の演出態様とにより先読み予告演出を実行可能であり、大当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先読み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、赤色の演出態様の先読み予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0804】

50

このような構成において、さらに、図14-28(E)，(F)に示すように、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、大当たり期待度が低い青色の演出態様により先読み予告演出が実行されるとき、興趣の低下を抑えることができる。なお、本例では、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するが、はずれ時には99%の割合で先読み予告演出を実行しない。そのため、赤色の演出態様で先読み予告演出が実行されたものの表示結果がはずれと場合が頻発しないように構成されている。

【0805】

本例では、図14-28に示すような決定割合とすることにより、時短状態Cである場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）と、時短状態Cではない場合とで、先読み予告演出の実行割合や、演出種別および演出態様の割合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。

【0806】

なお、本例では、後述するように、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、予告演出の実行を制限する（期待度が高い予告演出のみを実行しないようにしてもよい）ように構成しているが、先読み予告演出についても実行を制限する（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、はずれの場合の先読み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先読み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。

【0807】

また、図14-28に示す例に限らず、例えば、時短状態C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、先読み予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0808】

ステップ108 IWS 704の処理が終了すると、演出制御用CPU120は、決定した内容にもとづいて先読み予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS 704）。例えば、チャンス目演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS 704において、チャンス目演出の実行設定として、チャンス目フラグをセットする。そして、後述する可変表示開始設定処理のステップ108 IWS 809～S810において、チャンス目フラグがセットされている場合に、チャンス目演出を含むプロセステーブルを選択することにより、チャンス目演出を実行する。なおチャンス目フラグは、先読み対象となる変動表示の直前の変動表示が実行されるとリセットされる。

【0809】

また、例えば、保留変化演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS 704において、始動入賞時のコマンドに対応する保留表示の表示態様を変化させることにより、保留変化演出を実行する。

【0810】

（可変表示開始設定処理）

図14-31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100 IWS 801）。次いで、演出制御用CPU120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CPU120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

10

20

30

40

50

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100IWS802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100IWS802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。

【0811】

ステップ100IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ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、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ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「突然確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ（突然確変大当り図柄）を決定する。

【0812】

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。また、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、チャンス目図柄（本例では「778」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0813】

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。

【0814】

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。

【0815】

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108IWS802A）。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108IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【0816】

図14-32は、予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108IWS802Aでは、救済時短までの残り回数が10回を超えている場合には、図14-32（A）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定し、救済時短までの残り回数が10回以下の場合には、図14-32（B）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、救済時短までの残り回数が10を超えて

10

20

30

40

50

いる場合には、図14-32(C)に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定し、救済時短までの残り回数が10以下の場合には、図14-32(D)に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の態様を決定する。

【0817】

図14-32(A)，(B)に示すように、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。

【0818】

このような構成において、さらに、図14-32(A)，(B)に示すように、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以下の期間であって、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行される期間）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。

【0819】

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）においては、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行されるが、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。

【0820】

図14-32(C)，(D)に示すように、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。

【0821】

このような構成において、さらに、図14-32(C)，(D)に示すように、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ときの興趣の低下を抑えることができる。

【0822】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の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（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）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。

【0823】

また、図14-32に示す例に限らず、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、予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0824】

10

20

30

40

50

また、上述したように、本例では、時短状態Cの場合には、先読み予告演出の実行を制限するように構成しているが、予告演出についても実行を制限する（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、期待度が高い種類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。

【0825】

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100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であるか否かを確認する（ステップ100IWS803）。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、700回、または800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。

10

【0826】

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、700回、または800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100IWS804）。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「08（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が800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108IWS812に移行する。

20

【0827】

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、700回、および800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0となっているか否かを確認する（ステップ108IWS805）。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。

30

【0828】

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108IWS806A）。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100IWS806B）。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遊技者に明確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。

【0829】

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。

40

【0830】

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、専用の救済時短変動大当たり用変動パターン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

50

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。

【0831】

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。

【0832】

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、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、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(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられる(ステップ078 IWS 638参照)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。

【0833】

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、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108 IWS 807)。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。

【0834】

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108 IWS 808)。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。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。そして、ステップ108 IWS 812に移行する。

【0835】

本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときには、カウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されている。このような構成により、遊技者に救済変動となること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、救済変動とな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。

【0836】

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。

【0837】

また、本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときには、必ずカウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されているが、抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、例えば、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていないときに、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出（例えば、カウントダウン演出およびエフェクト演出と共通の態様により実行されるが、カウント数「0」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出まで継続して実行されることなく、途中で中断される。図14-42参照）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。この場合には、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときの方が、10回以下となっていないときよりも、カウントダウン演出およびエフェクト演出（本物と偽物とを含む）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このような構成により、遊技者に救済変動となること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、救済変動とな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。

【0838】

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108IWS807のN）、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行設定が行われているか否かを確認し（ステップ108IWS809）、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、演出制御用CPU120は、チャンス目演出（チャンス目となるか否かを煽る演出を含む）を含むプロセステーブルを選択する（ステップ108IWS810）。なお、チャンス目演出の実行設定が行われていない場合に、チャンス目となるか否かを煽る演出を実行した後にチャンス目図柄が停止表示されない演出（いわゆるガセのチャンス目演出）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【0839】

チャンス目演出の実行設定がされていない場合には、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。

【0840】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108IWS812）。

【0841】

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

【0842】

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。

【0843】

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。

【0844】

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。

【0845】

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）。

【0846】

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）。

【0847】

（可変表示中演出処理）

図14-33および図14-34は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ100IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ100IWS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS843）、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100IWS844）。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100IWS845）。

【0848】

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100IWS846）。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100IWS847）。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100IWS848）。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100IWS849）。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100IWS850）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0849】

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

10

20

30

40

50

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
のであるが、ステップ100IWS847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。

【0850】

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100IWS851)。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100IWS852)。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100IWS8
53)。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8
L, 8R)の制御を実行する(ステップ100IWS854)。また、演出制御用CPU
120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100IWS855)。そして、ステップ100IW
S862に移行する。

【0851】

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100IWS856)。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100IWS858に移行する。

【0852】

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100IWS857)。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。

【0853】

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100IWS856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100IWS857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100IWS858)。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100IWS859)。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10
0IWS860)。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100
IWS861)。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0854】

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100IWS857参照）、ステップ100IWS858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100IWS857でYと判定されてステップ100IWS858以降の処理に移行する場合はない。

【0855】

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100IWS862）。

【0856】

（特図当り待ち処理）

図14-35は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ100IWS871）、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100IWS872）。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100IWS873）、プロセスデータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS874）。

【0857】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS875）、プロセスデータの切替を行う（ステップ100IWS876）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ087IWS877）。

【0858】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ100IWS878）。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CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄（時短なし）、時短はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ100IWS879）。

【0859】

ステップ100IWS879の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ100IWS880のY）、演出制御用CPU120は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ100IWS881）。そして、処理を終了する。

【0860】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS882）。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100IWS883）。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100IWS622参照）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。

【0861】

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100IWS884）。次いで、演出制御用CPU120

10

20

30

40

50

は、モード移行演出（確変状態（確変モード）や時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知を含む大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100IWS885）。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100IWS886）、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27）の制御を実行する（ステップ100IWS887）。

【0862】

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100IWS888）。

【0863】

大当たり停止フラグがセットされていなければ（すなわち、はずれ図柄（時短なし）または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ100IWS889）。

【0864】

（演出実行タイミング）

次に、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図14-36は、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図14-36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（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74, S75参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置5において時短突入演出が実行される（ステップ108IWS806B参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、20秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1135参照）。また、図柄確定期間において、図14-36に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される（ステップ100IWS847参照）。次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図14-36に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される（ステップ100IWS847参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図14-36に示すように、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（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ100IWS638参照）。このような構成により、通常状態で時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知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。

【0865】

（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14-37～図14-40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14-37～図14-40において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【0866】

図14-37（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100IW100が画面中央に表示され、右上に小図柄100IW101が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り800回転のときに、飾り図柄100IW100および小図

10

20

30

40

50

柄 1 0 0 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 8 0 0 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 1 0 0 I W 1 0 2 が表示される。また、このとき、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）がテロップ表示 1 0 0 I W 1 0 3 により画面の下方に表示される。このような構成により、救済時短を備えた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。

【0 8 6 7】

また、図 1 4 - 3 7（B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り 7 0 0 回転のときに、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 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 4 - 3 7（A）と同様に、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 0 0 I W 1 0 2 が表示される。また、このとき、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）がテロップ表示 1 0 0 I W 1 0 3 により画面の下方に表示される。

【0 8 6 8】

なお、本例では、図 1 4 - 3 7（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～8 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 6 9】

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 4 - 3 7（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。

【0 8 7 0】

そして、図 1 4 - 3 7（C）～図 1 4 - 3 8（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、残りの回転数に応じたカウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A 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」「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【0 8 7 1】

また、図 1 4 - 3 7（C）～図 1 4 - 3 8（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、残りの回転数に応じた範囲のエフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される。本例では、残りの回転数が少なくなるにつれて（すなわち救済時短が近づくにつれて）、エフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される範囲が広がる（表示される数が多くなる）ように表示される。

【0 8 7 2】

そして、図 1 4 - 3 8（E）に示すように、救済時短への移行まで残り 1 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。

【0 8 7 3】

次いで、図 1 4 - 3 8（F）に示すように、救済時短への移行まで残り 0 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示（すなわち救済時短となる変動表示）が開始されると、図 1 4 - 3 8（G）に示すように、時短状態（救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出が開始され、画像表示装置 5 において時短突入演出表示 1 0 0 I W 1 0 4 C が表示される。このような構成により、時短状態（救済時短）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、時短状態（救済時短）とな

10

20

30

40

50

った際の興趣を向上させることができる。

【0874】

また、図14-38(G)に示すように、時短突入演出が開始されると、飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。そして、図14-38(H)に示すように、図柄の停止時に飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101(本例では、「254」の図柄の組み合わせ)のみが導出表示される。

【0875】

なお、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時には、初当りのエンディング期間における報知時と共通の態様で行う報知するようにしてもよいし、簡略化した態様で報知するようにしてもよい。また、これらの報知について、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、一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。

【0876】

そして、図14-39(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100IW105が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出でも、飾り図柄100IW100は表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

【0877】

次いで、図14-39(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(図14-1参照)を操作(押下)することを示唆する操作示唆画像100IW106が表示される。例えば、操作示唆画像100IW106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。

【0878】

そして、図14-39(K)に示すように、操作示唆画像100IW106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100IW106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100IW107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100IW108が小図柄100IW101の隣に表示される。

【0879】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図14-39(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14-39(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。

【0880】

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14-8(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14-39(K)に示す「V STOCK×1」とい

10

20

30

40

50

う文字表示を表示する演出が実行される。従って、図14-39(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。

【0881】

「V STOCK×1」という文字表示100IW107の表示タイミングから右打ち指示表示100IW108の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示100IW108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14-38(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100IW108の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0882】

そして、図14-39(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100IW109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100IW109が表示されているときも、右打ち指示表示100IW108が小図柄100IW101の隣に表示されたままとなる。

【0883】

そして、図14-40(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100IW110が表示される。例えば、「救済短突入」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。

【0884】

次に、時短突入見せかけ演出の演出態様について説明する。図14-41は、時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図14-41に示す例は、図14-37(A)～(D)の例に続いて行われるものである。

【0885】

図14-41(E)に示すように、救済時短への移行まで残り1回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄(本例では、「123」の図柄の組み合わせ)が導出表示されたとする。

【0886】

次いで、図14-41(F')に示すように、救済時短への移行まで残り0回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示が開始される。なお、この変動表示は、救済時短が成立するものではあるが、表示結果が大当たりである。そのため、表示結果が導出表示された後には、救済時短により時短状態に移行することなく、大当たり遊技に移行することになる。

【0887】

次いで、図14-41(G')に示すように、時短突入見せかけ演出が開始され、画像表示装置5において時短突入演出と共通の態様の時短突入演出表示100IW104Cが表示される。なお、図14-41(G')に示すように、時短突入見せかけ演出が開始されると、時短突入演出が開始されたときと同様に、飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

【0888】

そして、図14-41(H)に示すように、時短突入演出表示100IW104Cの表示が終了すると、図柄の停止時に飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101(本例では、「254」の図柄の組み合わせ)のみが導出表示される。飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示が停止して、大当たり図柄(本例では、「777」の図柄の組み合わせ)が導出表示される。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

10

20

30

40

50

ができる。

【0889】

なお、本特徴部108IWの構成を、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）したことにもと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りとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行して、小当りとなることを報知するようにしてもよい。

【0890】

次に、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様について説明する。図14-42は、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

10

【0891】

図14-42（A）～（C）に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのカウントダウン演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じたカウントダウン表示100IW104Aが画面中央に表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」からカウントダウンする様子が表示される。

【0892】

また、図14-42（A）～（C）に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのエフェクト演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じた範囲のエフェクト表示100IW104Bが表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに、エフェクト表示100IW104Bが表示される範囲が広がる（表示される数が多くなる）ように表示される。

20

【0893】

そして、図14-42（E）に示すように、カウントダウン表示100IW104Aおよびエフェクト表示100IW104Bは、救済時短への移行まで残りの回転数が1回の場合に応じた態様で表示される前に、表示が終了される。このとき、救済時短への移行まで残りの回転数は0ではないため、時短突入演出が実行されることもない。

【0894】

図14-42に示すような、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出を実行可能に構成する場合には、図14-37（A）、（B）に示すような、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を実行しないようにしてもよい。このような構成により、カウントダウン表示100IW104Aやエフェクト表示100IW104Bが表示されたときに、本物か偽物かを簡単に見分けられないようにすることができる。

30

【0895】

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。

【0896】

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。

40

【0897】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当り時、時短はずれ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。

【0898】

50

(変形例 1)

上記の特徴部 108 IWでは、救済時短となる変動表示において図柄確定期間として通常の 0.5 秒間よりも長い 20 秒間を設定し、その図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知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、図柄確定期間としては通常と同様に 0.5 秒間を設定し、その後、次変動を開始するまでの延期期間を設け、その延期期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい。以下、次変動を開始するまでの延期期間を設けてモード移行演出や右打ち報知を実行する変形例 1 について説明する。

【0899】

図 14-43 は、変形例 1 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 14-43 に示すように、変形例 1 では、特別図柄プロセス処理において、図 5 に示した処理に加えて、次変動延期処理（ステップ 100 IWS 114）が含まれる。なお、変形例 1 において、始動入賞判定処理（ステップ 100 IWS 101）は、図 5 に示した始動入賞判定処理（ステップ 101）と同様の処理が実行される。

【0900】

変形例 1 において、特別図柄通常処理（ステップ 100 IWS 110）は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。また、変動パターン設定処理（ステップ 100 IWS 111）は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。また、特別図柄変動処理（ステップ 100 IWS 112）は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。また、特別図柄停止処理（ステップ 100 IWS 113）は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。

【0901】

また、次変動延期処理（ステップ 100 IWS 114）は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。

【0902】

また、大当り開放前処理（ステップ 100 IWS 115）は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。また、大当り開放中処理（ステップ 100 IWS 116）は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。また、大当り開放後処理（ステップ 100 IWS 117）は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。また、大当り終了処理（ステップ 100 IWS 118）は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。

【0903】

また、小当り開放前処理（ステップ 100 IWS 119）は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。また、小当り開放中処理（ステップ 100 IWS 120）は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。また、小当り終了処理（ステップ 100 IWS 121）は、特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。

【0904】

変形例 1 では、特別図柄通常処理（ステップ 100 IWS 110）および変動パターン設定処理（ステップ 100 IWS 111）は、図 5 で示した特別図柄通常処理（ステップ S 110）および変動パターン設定処理（ステップ S 111）の処理と同様である。また、変形例 1 では、特別図柄変動処理（ステップ 100 IWS 112）および特別図柄停止処理（ステップ 100 IWS 113）において、救済時短となった場合であっても図柄確定期間として通常と同じ 0.5 秒間をセットし、第 1 図柄確定 C 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 C 指定コマンドを送信する点で、図 5 で示した特別図柄変動処理（ステップ S 112）および特別図柄停止処理（ステップ S 113）とは異なっている。

【0905】

なお、変形例 1 において、大当り開放前処理（ステップ 100 IWS 115）～小当り終了処理（ステップ 100 IWS 121）は、図 5 に示した大当り開放前処理（ステップ S 114）～小当り終了処理（ステップ S 120）の処理と同様である。

【0906】

図14-44は、変形例1における特別図柄停止処理（ステップ100IWS113）を示すフローチャートである。変形例1において、特別図柄停止処理のステップ100IWS131～S171の処理は、図14-16および図14-17に示したそれらの処理と同様である。変形例1では、ステップ100IWS171で救済時短決定フラグをリセットすると、CPU103は、次変動を開始するまでの延期期間を計測するための延期期間計測タイマに所定の延期期間（本例では、20秒間）に相当する値をセットする（ステップ100IWS171A）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を次変動延期処理（ステップ100IWS114）に対応した値に更新する（ステップ100IWS171B）。なお、ステップ100IWS175の処理は、図14-17に示した処理と同様である。

10

【0907】

図14-45は、変形例1における次変動延期処理（ステップ100IWS114）を示すフローチャートである。次変動延期処理において、CPU103は、まず、延期期間計測タイマの値を1減算し（ステップ100IWS191）、減算後の延期期間計測タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS192）。減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていなければ、処理を終了する。

【0908】

減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていれば、CPU103は、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193A）。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100IWS194）。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100IWS195）。

20

【0909】

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100IWS110）に対応した値に更新する（ステップ100IWS196）。

【0910】

なお、変形例1では、次変動延期処理において、次変動を開始するまでの延期期間（本例では、20秒間）を経過したタイミングで時短状態に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、次変動延期処理において右打ち報知を行うとともに、次変動を開始するまでの延期期間の開始時や延期期間の途中で時短状態に移行するように構成してもよい。すなわち、次変動延期処理において時短状態に制御するとともに右打ち報知を行うように構成してもよいし、時短状態には制御せずに右打ち報知のみを行うように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

30

【0911】

また、変形例1では、次変動延期処理において延期期間として一律に20秒間を計測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、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、通常状態中に救済時短となった場合と時短状態中に救済時短となった場合とで異なる延期期間を設定してもよい。例えば、時短状態中に救済時短となる場合には、通常状態中に救済時短となる場合と比較して短い延期期間を設定して次変動延期処理において計測し、2回目以降の救済時短となる場合には延期期間が短くなるように構成してもよい。

40

【0912】

また、次変動延期処理の実行中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

【0913】

また、変形例1では救済時短となる場合に次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、時短はずれの変動表

50

示においても適用し、変形例 1 と同様の次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長するように構成してもよい。

【0914】

また、上記のように、時短はずれの変動表示においても適用する場合、図 14-17 で示したステップ 100 IWS 154～S 168 の処理も次変動延期処理で実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短はずれとなる場合の変動表示の図柄確定期間を通常の変動表示と同じ 0.5 秒間に共通化することができ、右打ち報知などに関する処理も救済時短などの場合と同じプロセスにおいて実行することができる。

【0915】

図 14-46 は、変形例 1 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図 14-46 に示すように、変形例 1 では、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が 1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5 秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ 100 IWS 1137 参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が 0 となり救済時短となる変動表示（ステップ 100 IWS 74, S 75 参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置 5 において時短突入演出が実行される（ステップ 108 IWS 806B 参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、通常と同じ 0.5 秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ 078 IWS 1135 参照）。次いで、0.5 秒間の図柄確定期間を終了すると、図 14-46 に示すように、20 秒間の次変動延期期間に移行する（ステップ 100 IWS 114 参照）。そして、次変動延期期間において、図 14-46 に示すように、画像表示装置 5 においてモード移行演出が実行される。次いで、次変動延期期間中において所定期間（例えば、10 秒）が経過すると、図 14-46 に示すように、画像表示装置 5 において、右打ち報知が開始される。次いで、次変動延期期間を経過すると、時短状態 C に移行され、図 14-46 に示すように、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（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる。

【0916】

変形例 1 のように構成する場合には、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、図柄確定期間を経過した後、次変動延期処理の開始時（すなわち次変動延期期間の開始時）に、大当たり 4 信号を出力するようにしてもよい。ここでの大当たり 4 信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間後、次変動延期期間中に外部出力される信号となる。このような構成により、変動停止信号と大当たり 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。

【0917】

また、変形例 1 のように構成する場合には、次変動延期処理の開始時（すなわち次変動延期期間の開始時）に、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や外部出力信号を出力するようにしてもよいし、右打ち報知を開始するようにしてもよい。このような構成により、適切なタイミングで右打ちに関する信号の出力や右打ち報知を行うことができる。

【0918】

（変形例 2～4）

また、上記の特徴部 108 IW では、救済時短にもとづき制御された時短状態中には一律に変動パターンテーブル E（図 14-8（E）参照）を選択して 1.5 秒の高速変動の変動表示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。以下、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法を異ならせる変形例 2～4 について説明する。図 14-47 は、変形例 8-37 は、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例 2～4 を説明するための説明図である。

【0919】

まず、図14-47(A)を用いて、変形例2における救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法について説明する。上記の特徴部108IWでは、RAMクリア処理後に(大当たりや時短はずれとなることなく)800回の変動表示を実行する場合であるか、大当たりまたは時短はずれとなった後に(次の大当たりや時短はずれとなることなく)800回の変動表示を実行する場合であることを区別することなく、一律に救済時短となる10変動前から変動パターンテーブルF、G(図14-8(F)、(G)参照)を選択し5秒または12秒の変動表示を高い割合で実行してカウントダウン演出およびエフェクト演出を実行し、救済時短となって時短状態に制御された後は一律に変動パターンテーブルE(図14-8(E)参照)を選択し1.5秒の高速変動の変動表示を実行するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。

10

【0920】

例えば、図14-47の変形例2で示すように、RAMクリア処理後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合については、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB(図14-7(B)参照)を選択して通常と同様の変動表示を実行し、救済時短にもとづき時短状態に制御された後は変動パターンテーブルC(図14-7(C)参照)を選択して大当たり経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行するように構成してもよい。

【0921】

また、例えば、図14-47の変形例3で示すように、大当たりとなった後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合について、その800回目の変動表示を実行する際に変動パターンテーブルI(図14-8(I)参照)から救済時短変動はずれ用の変動パターン(例えば、変動パターンPA3-1)を選択して、変動時間が25秒間の変動表示を実行する。なお、上記の特徴部108IWでは、変動表示中に時短突入演出を実行し、図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成しているが、例えば、25秒間の変動表示中においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい(従って、この場合、図柄確定期間は通常と同様に0.5秒間確保すればよい)。

20

【0922】

なお、図14-47の変形例2や変形例3では、RAMクリア処理後に救済時短となる場合と大当たり後に救済時短となる場合とで、救済時短となる変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができるとともに、救済時短経由の時短状態に移行した後の変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができる。

30

【0923】

また、例えば、図14-47の変形例4で示すように、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB(図14-7(B)参照)を選択して通常と同様の変動表示を実行し、1回目の救済時短にもとづく時短状態中は変動パターンテーブルC(図14-7(C)参照)を選択して大当たり経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行し、2回目の救済時短にもとづく時短状態中において変動パターンテーブルE(図14-8(E)参照)を選択し1.5秒の高速変動の変動表示を実行するように構成してもよい。

40

(実施例2)

【0924】

次に、この実施の形態の特徴部108IWにおける実施例2に係る遊技機につき、図14-48~図14-54を参照して説明する。なお、実施例2については、主として実施例1と相違する部分について説明する。

【0925】

実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことは示唆されない。そのため、実施例2では、実施例1の図14-8(F)に示すような変動パターンテーブルFや、図14-8(G)に示すような変動パターンテーブルGのように

50

、救済時短直前用の変動パターンテーブルは設けられていない。すなわち、救済時短直前のみ図14-8(F)、(G)に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定すれば、変動パターンの傾向によって、救済時短直前であることを遊技者に気づかれてしまう可能性があるが、そのような変動パターンテーブルを用いないことで、気づかれてしまうことを防ぐことができる。

【0926】

また、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））が用いられる。そのため、実施例2では、実施例1の図14-8(I)に示すような変動パターンテーブルIや、図14-8(J)に示すような変動パターンテーブルJのように、救済時短となるときの変動用の変動パターンテーブルは設けられていない。このような構成により、救済時短となるときと救済時短となる前とで変動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。

10

【0927】

（実施例2における変動パターン設定処理）

次に、実施例2における変動パターン設定処理について説明する。図14-48は、実施例2における変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、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100IWS1701）。大当りフラグがセットされていれば、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7(A)に示す大当り用の変動パターンテーブルAを選択する（ステップ100IWS1702）。

20

【0928】

大当りフラグがセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1707）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8(H)に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する（ステップ100IWS1708）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

30

【0929】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1709）。時短フラグAがセットされていれば（すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7(C)に示す大当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を選択する（ステップ100IWS1710）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

40

【0930】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1711）。時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7(D)に示す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を選択する（ステップ100IWS1712）。ただし、

50

この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0931】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1713）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（E）に示す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を選択する（ステップ100IWS1714）。 10

【0932】

時短フラグC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、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ100IWS1715）。

【0933】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1702，S1708，S1710，S1712，S1714，S1715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14-7および図14-8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100IWS1716）。 20

【0934】

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100IWS1717）。

【0935】

また、ステップ100IWS1716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100IWS1718）、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100IWS1719）。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100IWS1720）。 30

【0936】

（実施例2における客待ちデモ演出制御処理）

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。そのため、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて救済時短機能を備えていることを示すテロップ表示は行われるが（図14-26参照）、このテロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。すなわち、実施例2では、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、常に共通の態様により救済時短を説明するテロップ表示が行われる。 40

【0937】

なお、実施例2においても、テロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことを示唆可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、テロップ表示の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、救済時短となったときに背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）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 50

できる。

【0938】

(実施例2における可変表示開始設定処理)

次に、実施例2における可変表示開始設定処理について説明する。図14-49は、実施例2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100IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS801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100IWS802)。

10

【0939】

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108IWS802A)。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た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108IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【0940】

図14-50は、実施例2における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。実施例2のステップ108IWS802Aでは、救済時短までの残り回数に関わらず、図14-50(A)に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、図14-50(B)に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定する。

20

【0941】

実施例2では、図14-50(A)、(B)に示すように、救済時短までの残り回数がいずれの場合にも、予告演出の実行の有無と実行する場合の演出態様とが、共通の割合により決定されるように構成されている。また、実施例2でも、実施例1と同様に、救済時短となって時短状態Cに移行されると、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(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるように構成されている(ステップ078IWS638参照)。このような構成により、背景画像の変化(すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知)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。

30

【0942】

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことは示唆されないため、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行するための処理や、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示するための処理は省略される。

【0943】

なお、実施例2においても、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間(例えば、残り変動回数が10回以下の期間)においては、それ以前の期間よりも、煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出の実行が制限される(例えば、実行割合が低下する、または実行しない)ようにすることが望ましい。このように構成することにより、背景画像の変化(すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知)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。

40

【0944】

また、上述したように、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン(例

50

例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）が用いられる。そのため、実施例2では、時短突入演出や時短突入見せかけ演出を実行するための処理は省略される。このような構成により、例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）の変動表示が行われた後に、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）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。

【0945】

次いで、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。

【0946】

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ムをスタートさせる（ステップ108IWS812）。 10

【0947】

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）。

【0948】

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）。

【0949】

（実施例2における演出実行タイミング）

次に、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図14-51は、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。 20

【0950】

図14-51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（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74，S75参照）でも、直前の変動表示と同様に、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。そして、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図14-51に示すように、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（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ100IWS638参照）。このような構成により、遊技者に意外性を与え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。また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。 30

【0951】

また、図14-51に示すように、時短状態Cに移行してから所定回（例えば3回）の変動表示が実行される期間において、右打ち報知が実行される（図14-52（C1）参照）。このような構成により、時短状態Cへの移行に関する演出が煩雑になることを抑えながらも、右打ちを行う遊技状態であることを遊技者に認識させることができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。 40

【0952】

（実施例2における演出例）

次に、実施例2における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14-52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14-52において、（A）（B）（C）の順に演出 50

画面が遷移する。

【0953】

実施例2では、図14-52(A)に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて特図変動時間(例えば12秒)が経過すると、図14-52(B)に示すように、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

【0954】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図14-52(C1)に示すように、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(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。

10

【0955】

なお、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていない場合には、図14-52(C2)に示すように、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行されるようにしてもよい。

【0956】

また、図14-52(C1)、(C2)に示すタイミングにおいて、図14-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による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)を行うようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出は実行しないが、任意のタイミングで、図14-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103を表示するようにしてもよい。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。

20

【0957】

図14-52に示すような構成により、背景画像の変化(すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知)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。

【0958】

また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短が成立した際の興趣を向上させることができる。また、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。

30

【0959】

なお、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様は、図14-52に示すものに限られない。例えば、図14-53に示す変形例1や、図14-53に示す変形例2のようなものであってもよい。

【0960】

(実施例2における演出例[変形例1])

図14-53は、実施例2の変形例1における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。

40

【0961】

図14-53に示す変形例1では、図14-53(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14-53(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)が実行される。

【0962】

そして、特図変動時間(例えば12秒)が経過すると、図14-53(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、飾り図柄100IW100および小図柄

50

1 0 0 I W 1 0 1 がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

【0963】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図14-53(D)に示すように、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(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。なお、ブラックアウト状態が解消される図14-53(C)のタイミングにおいて、時短状態(救済時短)の制御が開始される旨を報知する画像表示や演出音の出力などが行われるようにしてもよい。

【0964】

このような構成により、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。なお、図14-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出(ブラックアウト演出)を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【0965】

(実施例2における演出例[変形例2])

図14-54は、実施例2の変形例2における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。

【0966】

図14-54に示す変形例2では、図14-54(A)に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて、特図変動時間(例えば、12秒)のうちの所定期間(例えば、8秒)が経過すると、図14-54(B)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄100IW100がはずれ図柄の組み合わせで仮停止表示される。ただし、図14-54(B)に示すタイミングでは、特図変動時間が経過していないため、小図柄100IW101は変動表示している。

【0967】

そして、図14-54(C)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)が実行される。また、時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行されている状態で特図変動時間が経過し、小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。時短突入演出(ブラックアウト演出)は、図柄確定期間も継続して実行される。

【0968】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図14-54(D)に示すように、画像表示装置5において、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられる。また、図14-54(D)に示すように、右打ち報知が実行される。

【0969】

このような構成により、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。なお、図14-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出(ブラックアウト演出)を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【0970】

なお、図14-53(C)、(D)、図14-54(C)、(D)等のタイミングにおいて、図14-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による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)を行うようにしてもよい。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。

【0971】

上記に示した特徴部108IWの実施例1では、救済時短となる前の期間(例えば救済

10

20

30

40

50

変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間)において、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することと、予告演出を実行すると決定することとが制限されるように構成される一方、実施例2では、いずれも制限されないように構成されているが、これらを組み合わせて、例えば、救済時短となる前の期間(例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間)においては、例えば、変動パターンPA1-1(通常変動)に決定し、予告演出のうち期待度があまり高くない種別の予告演出を実行可能とするようにしてもよい。すなわち、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することを制限するとともに、予告演出のうち期待度が高い種別の予告演出を実行することを制限するようにしてもよい。

【0972】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出(救済示唆演出ともいう)として、煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出が実行されたり、救済時短までの回数に応じた初期出目や客待ち中のテロップ表示(例えば、図14-26に示すテロップ表示108IW101)が表示されたりするが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示中や変動停止中の任意のタイミングにおいて、可動体32を動作させる動作演出や、装飾用LED等の発光体を特定態様(例えばレインボーに発光させる)とする発光演出、可動体32やスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等を振動させる振動演出等の実行頻度や実行態様によって、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことが示唆されるようにしてもよい。

【0973】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、電源投入時に送信される演出制御コマンド(例えば、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドや、初期化を指示する演出制御コマンド)を、演出制御基板12側で正常に受信できなかった場合(例えば、コマンド取りこぼしや、コマンド化けが発生した場合)には、遊技状態を指定するコマンドや変動パターンを指定するコマンド等にもとづいて、通常の演出は実行可能とするものの、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する救済示唆演出は実行しないようにしてもよい(なお、一度大当たりが発生した後は実行可能としてよい)。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【0974】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短までの変動回数を指定する救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンド(本例では変動表示が実行される度に送信される)を正常に受信できなかった場合には、救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。この場合には、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを正常に受信できなかった変動表示中のみ救済示唆演出を実行しないようにしてもよいし、次の大当たりが発生するまで救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。また、例えば、正常に受信できなかった場合には、救済時短となる残りの変動回数が多いこと(すなわち救済時短近くないこと)を示唆する演出態様や実行割合で救済示唆演出を実行するようにしてもよい。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【0975】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当た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)したことにとも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、上記に示した特徴部108IW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。

【0976】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動

10

20

30

40

50

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。

【0977】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短の発生のたびに時短フラグCをセットする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、再度移行した2回目の救済時短でセットする時短フラグ（第4数値）は1回目の救済時短にセットする時短フラグ（第3数値）と、を異ならせてもよい。

【0978】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、大当り後の時短状態と救済時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、大当り後の時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、大当り後の時短状態の終了間隙と救済時短の開始間隙として同一の報知（図14-39（K）の報知や、将来的な大当り獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

【0979】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、時短はずれの時短状態と救済時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、時短はずれの時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、時短はずれの時短状態の終了間隙と救済時短の開始間隙として同一の報知（図14-39（K）の報知や、将来的な大当り獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

【0980】

以上に説明したように、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1A）～（手段8A）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0981】

（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、図14-17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14-19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14-13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、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（例えば、図14-13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14-17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100IWS170、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14-13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）、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（例えば、図14-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分）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、図14-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図14-53（B）に示すように変動開

10

20

30

40

50

始時にブラックアウトする、図14-54(C)に示すように変動終了時にブラックアウトする等)を実行可能な特別報知演出実行手段と(例えば、図14-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分)、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、図14-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図14-50参照)。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。

【0982】

(手段2A) 手段1A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、図14-53(B)に示すように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。

10

【0983】

(手段3A) 手段1A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、図14-54(C)に示すように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。

20

【0984】

(手段4A) 手段1A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、図14-52(C1)に示すように次の変動表示が実行されるときに背景画像(橙)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。

【0985】

30

(手段5A) 手段1Aから手段4A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、図14-52(C1)、(C2)、図14-53(D)、図14-54(D)に示すタイミングにおいて、図14-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う)。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。

【0986】

(手段6A) 手段1Aから手段5A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、図14-48に示す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(例えば、変動パターンPA1-1(通常変動))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。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。

40

【0987】

(手段7A) 手段1Aから手段6A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(例えば、遊

50

技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112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、RAM102)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S8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S6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。

10

【0988】

(手段8A) 手段1Aから手段6A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、時短フラグA~C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、RAM102)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S8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、該数値情報を初期化しない(例えば、時短フラグA~C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。

20

【0989】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1B)~(手段5B)に示す遊技機の構成が開示されている。

30

【0990】

(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(例えば、図14-17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14-19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14-13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、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(例えば、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ))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、図14-14に示す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(例えば、図14-13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

40

50

分、図14-17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100IWS170、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14-13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)、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、図14-7(A)、(B)に示すように、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)は、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にも決定され得る)、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、図14-7(A)に示すように、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)は、変動パターンPA1-1(通常変動)よりも、大当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、図14-8(F)、(G)に示すように、救済時短となる直前においては、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)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。

【0991】

(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、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(例えば、図14-31に示すように、演出用制御CPU120がステップ108IWS807~S809を実行する部分。また、演出用制御CPU120が105IWS251を実行する部分)。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。

【0992】

(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、図14-37(A)、(B)に示すようにテロップ表示100IW103による説明を行う)を実行可能な説明演出実行手段(例えば、図14-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS803~S804を実行する部分)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。

【0993】

(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(例えば、図14-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図14-32(A)、(B)参照)。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。

【0994】

（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（例えば、図14-31に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図14-32（C），（D）参照）。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。

10

【0995】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1C）～（手段8C）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0996】

（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（例えば、図14-17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14-19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14-13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、特殊可変表示パターン（例えば、変動パターンPA3-1（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、図14-14に示す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（例えば、図14-13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14-17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100IWS170、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14-13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）、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、図14-14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108IWS1701A，S1701Bを実行する部分）、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を実行可能な特定報知演出実行手段（例えば、図14-31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108IWS806Bを実行する部分。図14-38（G），（H）参照）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。

20

30

40

【0997】

50

(手段 2 C) 手段 1 C 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を実行可能な特殊報知演出実行手段（例えば、図 1 4 - 3 1 に示すように、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 0 8 I W S 8 0 6 C を実行する部分。図 1 4 - 4 1 (G ') , (H ') 参照) 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。

10

【 0 9 9 8 】

(手段 3 C) 手段 1 C または手段 2 C 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。

【 0 9 9 9 】

(手段 4 C) 手段 1 C または手段 2 C 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、変動パターン P B 2 - 2 (スーパーリーチ α) や変動パターン P B 2 - 3 (スーパーリーチ β) 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。

20

【 1 0 0 0 】

(手段 5 C) 手段 1 C から手段 4 C 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、2 0 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（例えば、図 1 4 - 1 5 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 5 を実行する部分。図 1 4 - 3 6 参照）、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、モード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、図 1 4 - 3 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 1 0 0 I W S 8 4 7 を実行する部分）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。

30

【 1 0 0 1 】

(手段 6 C) 手段 1 C から手段 5 C 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（例えば、図 1 4 - 1 8 参照）。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。

40

【 1 0 0 2 】

(手段 7 C) 手段 6 C 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、図 1 4 - 4 5 に示す次変動延期処理）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。

【 1 0 0 3 】

50

(手段 8 C) 手段 1 C から手段 6 C 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（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 112 を実行する部分）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、図 14-45 に示す次変動延期処理）の開始時に、特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。

【1004】

また、本特徴部 108 IW および各変形例には、以下に示す（手段 1 D）～（手段 5 D）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1005】

（手段 1 D）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、図 14-17 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 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 14-19 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 100 IWS 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数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 14-13 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 IWS 71 を実行する部分）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、図 14-48 に示す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（例えば、図 14-13 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 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 14-17 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 IWS 170、ステップ 100 IWS 173 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 14-13 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 IWS 71 を実行する部分）、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、変動パターン PA1-1（通常変動））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（橙）の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ 100 IWS 638 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、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。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。

10

20

30

40

50

【1006】

(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S112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、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、図14-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS702を実行する部分)。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。

10

【1007】

(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、図14-52(C1)参照)。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。

20

【1008】

(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、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。

【1009】

(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、図14-52(C1)、(C2)、図14-53(D)、図14-54(D)に示すタイミングにおいて、図14-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う)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。

30

【1010】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1E)～(手段4E)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1011】

(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(例えば、図14-17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14-19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14-13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、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(例えば、変動パターンPA1-4(極短縮変動))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

40

50

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、図14-14に示す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（例えば、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100 IWS 537を実行する部分）、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（例えば、図14-13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 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17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 IWS 170、ステップ100 IWS 173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14-13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 IWS 71を実行する部分）、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、図14-14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108 IWS 1714を実行する部分。図14-7（C）、図14-8（E）参照）。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。

【1012】

（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（例えば、図14-17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 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図14-19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100 IWS 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数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図14-13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 IWS 71を実行する部分）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、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ））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、図14-14に示す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（例えば、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100 IWS 537を実行する部分）、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（例えば、図14-13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 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17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 IWS 170、ステップ100 IWS 173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14-13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 IWS 71を実行する部分）、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、図1

4-14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108 IWS1714を実行する部分。図14-7(C)、図14-8(E)参照)。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。

【1013】

(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(例えば、図14-23に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100 IWS634, S638を実行する部分)を備える。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。

【1014】

(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S112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、図14-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS703を実行する部分。図14-28(A), (B)参照)。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。

【1015】

(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(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112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、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、図14-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS702を実行する部分)。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。

【1016】

また、本特徴部108 IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1a)～(手段10a)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1017】

(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、図14-17に

10

20

30

40

50

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 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図14-19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100 IWS 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数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図14-13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 IWS 71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14-13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 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17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 IWS 172、ステップ100 IWS 173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、図14-13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 IWS 71を実行する部分）ことを特徴とする。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。

10

【1018】

なお、本例では、大当たりが発生したときに救済時短回数カウンタに初期値をセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、複数種類の大当たり（時短が付与されない大当たり、遊技球の獲得数が少ない大当たり、第2特別図柄での大当たりなど）を設け、一部の大当たりについては救済時短回数カウンタの初期値をセットしないように構成してもよい。

20

【1019】

なお、本例では、通常状態では主に第1特別図柄を変動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、保留記憶の数を増やして通常状態で第1特別図柄と第2特別図柄のいずれも変動するように構成してもよい。

【1020】

（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、例えば、図14-13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 IWS 63、ステップ100 IWS 71、ステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17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 IWS 172、ステップ100 IWS 173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。

30

【1021】

（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、確変状態、時短状態）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、図14-17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 IWS 173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。

40

【1022】

なお、本例では、低確率低ベース（通常状態）、高確率高ベース（確変状態）、低確率高ベース（時短状態）で救済時短回数カウンタを更新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、低確率低ベース（通常状態）、高確率高ベース（確変状

50

態)、低確率高ベース(時短状態)、高確率低ベース(潜伏確変)の4状態の全てで救済時短回数カウンタを更新するように構成してもよい。この場合、確変状態において通常状態への転落抽選を実行する遊技機にも適用することが可能である。

【1023】

なお、本例では、第2特別図柄を優先消化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、第1始動入賞口に可変入賞球装置6Bを設けるとともに、小当りが頻発する高確率低ベース(小当りRUSH)を設ける、遊技球の入賞順に消化する、第1特別図柄と第2特別図柄が同時変動するように構成してもよい。

【1024】

なお、本例では、第1特別図柄と第2特別図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特別図柄のみを設けるように構成してもよい。

【1025】

(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、図14-16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100IWS135を実行する部分、ステップ100IWS144を実行する部分、図14-17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100IWS167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。

【1026】

(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、図14-16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100IWS135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。

【1027】

(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、図14-17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、図14-17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100IWS167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。

【1028】

(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、図14-16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100IWS144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。

【1029】

(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、図14-11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100IWS12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、図14-11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100IWS8お

10

20

30

40

50

およびステップ100IWS12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。

【1030】

(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、図7に示すように、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、図14-13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14-17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、図14-13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14-17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(例えば、図14-47の変形例4に示す部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、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。

【1031】

(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、図14-13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14-17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、図14-13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14-17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(例えば、図14-47の変形例2および変形例3に示す部分) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、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、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【1032】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1b-1)、(手段1b-2)~(手段5b)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1033】

(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、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、図14-17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14-19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14-13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、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、図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、図14-13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14-17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14-13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）、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、図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、図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、図14-43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100IWS114を実行する部分）、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（図14-46参照）を備えたことを特徴とする。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。

【1034】

（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、図14-17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14-19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14-13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、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、図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、図14-13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14-17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１４－１３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１００ＩＷＳ６７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、図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、図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、図１４－４３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１００ＩＷＳ１１４を実行する部分）、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（図１４－４６参照）を備えたことを特徴とする。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

【１０３５】

なお、本例では、大当りに関する処理を優先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、変動表示に関する処理や救済時短に関する処理を優先するように構成してもよい。

20

【１０３６】

なお、本例では、第３処理である次変動延期処理において右打ち報知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、右打ち報知を行わずに時短状態に移行することを示唆するモード移行演出のみを実行するように構成してもよい。

【１０３７】

（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（例えば、図１４－１６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１００ＩＷＳ１３３でＹのときは、ステップ１００ＩＷＳ１４０を実行し、ステップ１００ＩＷＳ１１４が実行されない部分）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。

30

【１０３８】

（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、図１４－１３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）、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（例えば、図１４－１７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１００ＩＷＳ１７３を実行する部分）、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（例えば、図１４－１６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１００ＩＷＳ１４５を実行する部分）、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（例えば、例えば、図１４－１４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１００ＩＷＳ１７１４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

【１０３９】

（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、図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

50

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(例えば、図14-14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 IWS1714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。

【1040】

(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、図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(例えば、図14-15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 IWS1128、ステップ100 IWS1130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。

【1041】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1c)～(手段6c)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1042】

(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、図5に示すように、演出制御用CPU120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、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS811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、図14-17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 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図14-19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100 IWS537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14-13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 IWS71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、図14-12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 IWS64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、図14-13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 IWS74、ステップ100 IWS75を実行する部分、図14-17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 IWS172、ステップ100 IWS173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14-13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 IWS71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(例えば、図14-16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 IWS145、ステップ100 IWS149を実行する部分、すなわち時短フラグAもCもセットされておらず、それぞれに対応するデータが「0」)、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

10

20

30

40

50

し（例えば、図14-19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、すなわち時短フラグAがセットされており、時短フラグAに対応するデータが「1」）、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（例えば、図14-17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100IWS173を実行する部分、すなわち時短フラグCがセットされており、時短フラグCに対応するデータが「1」）、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（例えば、図14-10に示す部分、図14-19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100IWS540を実行する部分、図14-17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100IWS174を実行する部分）ことを特徴とする。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。

10

【1043】

なお、本例では、特定情報として、時短状態A指定コマンドや時短状態C指定コマンドを送信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、背景指定コマンドや変動パターンコマンドを、大当り経路の時短状態中や、時短はずれ経路の時短状態中、救済時短経路の時短状態中であることを特定可能な態様で送信するように構成してもよい。また、例えば、大当りとなるときに遊技状態に応じて異なる態様で大当り開始指定コマンド（ファンファーレ指定コマンド）や大当り終了指定コマンド（エンディング指定コマンド）を送信し、いずれのコマンドを受信したかに応じてファンファーレ期間やエンディング期間が変化するように構成してもよい。

20

【1044】

（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（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100IWS166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、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。

30

【1045】

（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（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS634、S638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。

40

【1046】

（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、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS634とステップ100IWS638とで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

50

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。

【1047】

(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、図14-17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(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS636、S638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。

10

【1048】

(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、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS636とステップ100IWS638とで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。

20

【1049】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1d)～(手段4d)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1050】

(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、図5に示すように、演出制御用CPU120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、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811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、図14-17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14-19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14-13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、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、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、図14-13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14-17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

30

40

50

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14-13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）、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（例えば、図14-11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100IWS11を実行する部分）、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（例えば、図14-22に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS630を実行する部分）ことを特徴とする。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。

10

【1051】

なお、本例では、可変表示の実行回数に関する示唆演出として初期出目を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景の変化、100回転までの変動中演出、デモ画面やメニュー画面での表示による示唆演出を実行するように構成してもよい。

【1052】

なお、初期化を指定するコマンド（図14-12のS9）を送信したときに、演出制御用CPU120は救済時短までの回数を初期値として認識して演出を実行するように構成してもよい。

【1053】

（手段2d）手段1d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（例えば、図14-11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100IWS11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、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。

20

【1054】

なお、本例では、復旧時に救済時短回数カウンタの値を特定可能な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、100回転単位で1～99回転が特定可能、100～199回転が特定可能、・・・500～599回転が特定可能というように所定範囲であることを特定可能なコマンドを送信する、救済時短回数カウンタの値が128以上は特定不能であるが127以下は特定可能なコマンドを送信するように構成してもよい。

30

【1055】

（手段3d）手段1dまたは手段2d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（例えば、図14-14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100IWS1717を実行する部分）、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（例えば、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分）、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、図14-9に示すように、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、図14-9に示すように、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。

40

50

【1056】

なお、本例では、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ときに第2特定情報である救済時短回数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、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ときに第2特定情報である救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【1057】

(手段4d) 手段1dから手段3d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(例えば、図14-33に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS847を実行する部分、図14-39(I)~図14-40(M))、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(例えば、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分、図14-37(A)~図14-38(F))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。

【1058】

なお、本例では、救済時短回数カウンタのカウント値にもとづいて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、救済時短回数カウンタをリセットした後に演出制御用CPU120が変動回数をカウントして演出を実行するように構成してもよい。

【1059】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1e-1)、(手段1e-2)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1060】

(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、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120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、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811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、図14-17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14-19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14-13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、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、図14-14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、図14-13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14-17に示すよ

10

20

30

40

50

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 IWS 172、ステップ100 IWS 173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14-13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 IWS 71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(例えば、図14-47の変形例2および変形例3に示す部分)ことを特徴とする。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。

【1061】

(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、図5に示すように、演出制御用CPU120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、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS 811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、図14-17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 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図14-19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100 IWS 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数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13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 IWS 71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、図14-14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、図14-13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 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17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 IWS 172、ステップ100 IWS 173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14-13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 IWS 71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た後に異なる演出を実行する(例えば、図14-47の変形例2および変形例3に示す部分)ことを特徴とする。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

10

20

30

40

50

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。

【1062】

なお、本例では、RAMクリア後は変動パターンテーブルBのみを用い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、大当り後と同様に複数の変動パターンテーブルと用いるように構成してもよい。

【1063】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、以下の（手段1f）～（手段15h）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1064】

（手段1f）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、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利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、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、有利状態は、特定有利状態と特別有利状態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、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。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。

【1065】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1fの遊技機を適用するには、例えば、特別有利状態を確変大当り、特定有利状態を通常大当りとし、確変時短後の時短状態を通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くし、救済時短の時短状態は通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くするように構成すればよい。

【1066】

（手段2f）手段1fにおいて、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に制御される割合が異なり、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。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。

【1067】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2fの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで救済時短に制御される条件となる800回の変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1068】

（手段3f）手段1fまたは手段2fにおいて、有利状態に制御される確率が第1確率である不利設定値と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率である有利設定値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。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。

【1069】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3fの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、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にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短に制御される条件となる変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短到達率が高く、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当りまで）となるため、大当り経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数1000回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1070】

（手段4f）手段1fから手段3fのいずれかにおいて、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も共通であり、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。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。

【1071】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4fの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、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にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当り後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

【1072】

（手段5f）手段1fから手段4fのいずれかにおいて、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。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。

【1073】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5fの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当りが発生するときと、第2特別図柄により大当りが発生するときとで、通常大当りと確変大当りのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1

10

20

30

40

50

特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1074】

(手段6f) 手段1fから手段5fのいずれかにおいて、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。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。

10

【1075】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6fの遊技機は、例えば、図14-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1076】

(手段7f) 手段1fから手段6f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。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。

20

【1077】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7fの遊技機は、例えば、図14-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1078】

(手段8f) 手段1fから手段7fのいずれかにおいて、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を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報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に対応する所定値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。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。

30

【1079】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8fの遊技機は、例えば、図14-11に示す初期化処理において、時短フラグA~C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ように構成すればよい。

【1080】

40

(手段1g) 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、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利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、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

50

保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段と、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、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。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、遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【1081】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1gの遊技機を適用するには、例えば、初期化処理を実行するときは救済時短カウンタと保留記憶をリセットする一方で、電断復旧時は救済時短カウンタと保留記憶を復旧し、復旧時の保留記憶に対応する変動表示が800変動目になって救済時短に制御される条件が成立したときに救済時短に制御可能となるように構成すればよい。

【1082】

(手段2g) 手段1gにおいて、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に制御される割合が異なり、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。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。

【1083】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2gの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度(次回大当りまで時短継続)になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで、救済時短に制御される条件となる変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1084】

(手段3g) 手段1gまたは手段2gにおいて、有利状態に制御される確率が第1確率である不利設定値と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率である有利設定値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。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。

【1085】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3gの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる(本例では、大当り確率が異なる)複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、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にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定(例えば「1」)に設定されている方が、有利な設定値(例えば「6」)に設定されているよりも、救済時短までの変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定(例えば「1」)に設定されている方が、有利な設定値(例えば「6」)に設定されているよりも、

10

20

30

40

50

はずれとなる確率が高いのであるから救済時短となりやすく、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当たりまで）となるため、大当たり経由の時短状態（例えば、通常大当たり後には時短回数100回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1086】

（手段4b）手段1gから手段3gのいずれかにおいて、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も共通であり、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。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。

10

【1087】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4gの遊技機を適用するには、例えば、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し、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にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当たり後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

20

【1088】

（手段5g）手段1gから手段4gのいずれかにおいて、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。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。

30

【1089】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5gの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当たりが発生するときと、第2特別図柄により大当たりが発生するときとで、通常大当たりと確変大当たりのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1090】

（手段6g）手段1gから手段5gのいずれかにおいて、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。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。

40

【1091】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6gの遊技機は、例えば、図14-8（E）の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1092】

（手段7g）手段1gから手段6g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

50

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。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。

【1093】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7gの遊技機は、例えば、図14-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1094】

(手段8g) 手段1gから手段7gのいずれかにおいて、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を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報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に対応する所定値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。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。

【1095】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8gの遊技機は、例えば、図14-11に示す初期化処理において、時短フラグA〜C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ように構成すればよい。

【1096】

(手段1h) 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、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利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、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、特別条件の成立に関連する示唆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、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。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趣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。

【1097】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1hの遊技機を適用するには、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行するか否かの割合を救済時短カウンタのカウント値に応じて変化させるように構成すればよい。また、手段1hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成により実現することができる。

【1098】

(手段2h) 手段1hにおいて、示唆演出の演出態様は、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。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。

【1099】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2hの遊技機は、例えば、救

済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行することにもとづく。

【1100】

(手段3h) 手段1hまたは手段2hにおいて、示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、特定画像は、色および大きさ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。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趣を向上させることができる。

【1101】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様を決定する構成にもとづく。また、手段3hの遊技機を適用するために、例えば、カウントダウン演出の画像においてカウントダウンする数字の色や大きさが救済時短カウンタのカウント値に応じて異なるように構成してもよい。

10

【1102】

(手段4h) 手段1hから手段3h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、示唆演出を実行可能であり、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。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。

20

【1103】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1104】

(手段5h) 手段1hから手段4h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、示唆演出を実行可能であり、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。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。

30

【1105】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の演出態様を決定する構成にもとづく。

40

【1106】

(手段6h) 手段1hから手段5h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、操作手段が操作されたことの検出と所定領域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

50

出を実行可能である。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。

【1107】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6hの遊技機を適用するには、例えば、デモ状態に移行したときに、打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作または始動口で遊技球が検出された場合に、救済時短までの残り回数を示唆するテロップ表示を実行するように構成すればよい。

【1108】

（手段7h）手段1hから手段6hのいずれかにおいて、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、示唆演出を実行する割合が異なる。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、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。

10

【1109】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7hは、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1110】

（手段8h）手段1hから手段7hのいずれかにおいて、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、特定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。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、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。

20

【1111】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8hは、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【1112】

（手段9h）手段1hから手段6hのいずれかにおいて、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。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。

30

【1113】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段9hの遊技機を適用するには、例えば、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し、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にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

40

【1114】

（手段10h）手段1hから手段6h、および手段9hのいずれかにおいて、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と

50

、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、特定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、特定態様により示唆演出を実行する割合が共通である。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。

【1115】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段10hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、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にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも赤色の演出態様による客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

【1116】

（手段11h）手段1hから手段10hのいずれかにおいて、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を実行する割合が異なる。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。

【1117】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段11cの遊技機を適用するには、例えば、初期化処理後と電断復旧後とで客待ち中のテロップ表示やカウントダウン演出の実行割合が異なるように構成すればよい。

【1118】

（手段12h）手段1hから手段11hのいずれかにおいて、特殊可変表示パターン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。

【1119】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段12hの遊技機は、例えば、図14-8（I）に示す救済時短変動はずれ用パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【1120】

（手段13h）手段1hから手段12hのいずれかにおいて、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、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、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。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。

【1121】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段13hの遊技機は、例えば、

図 1 4 - 8 (F) , (G) に示す変動パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【 1 1 2 2 】

(手段 1 4 h) 手段 1 h から手段 1 3 h 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、興趣の低下を抑制することができる。

10

【 1 1 2 3 】

なお、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例において、手段 1 4 h の遊技機は、例えば、図 1 4 - 3 2 に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【 1 1 2 4 】

(手段 1 5 h) 手段 1 h から手段 1 4 h 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、特定態様と所定態様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、興趣の低下を抑制することができる。

20

【 1 1 2 5 】

なお、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例において、手段 1 5 h の遊技機は、例えば、図 1 4 - 3 2 に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【符号の説明】

【 1 1 2 6 】

- 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
- 1 0 … 一般入賞口
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 1 3 … 音声制御基板
- 1 4 … ランプ制御基板
- 1 5 … 中継基板
- 2 0 … 普通図柄表示器
- 2 1 … ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B … 始動口スイッチ
- 2 3 … カウントスイッチ
- 3 0 … 打球操作ハンドル

30

40

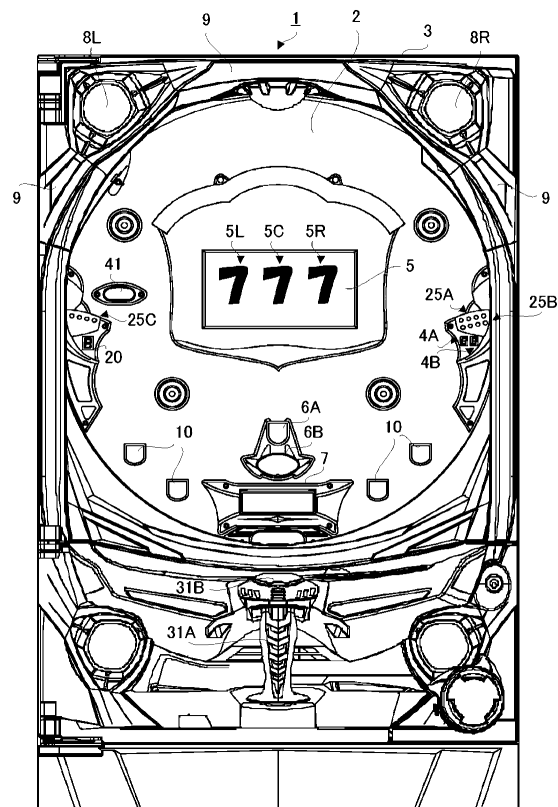
50

- 31A … スティックコントローラ
 31B … 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】

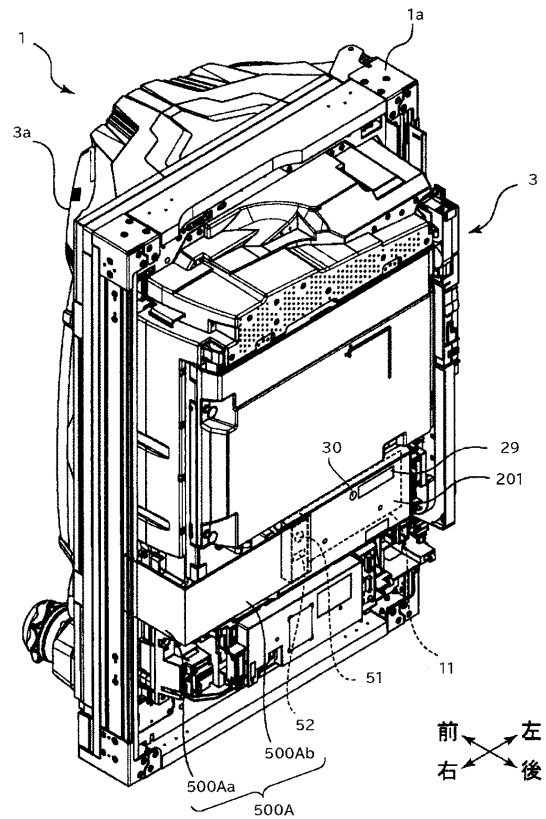
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

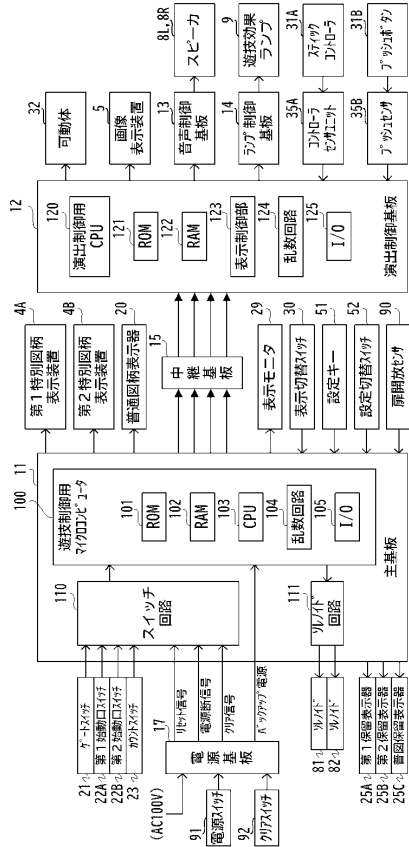
30

40

50

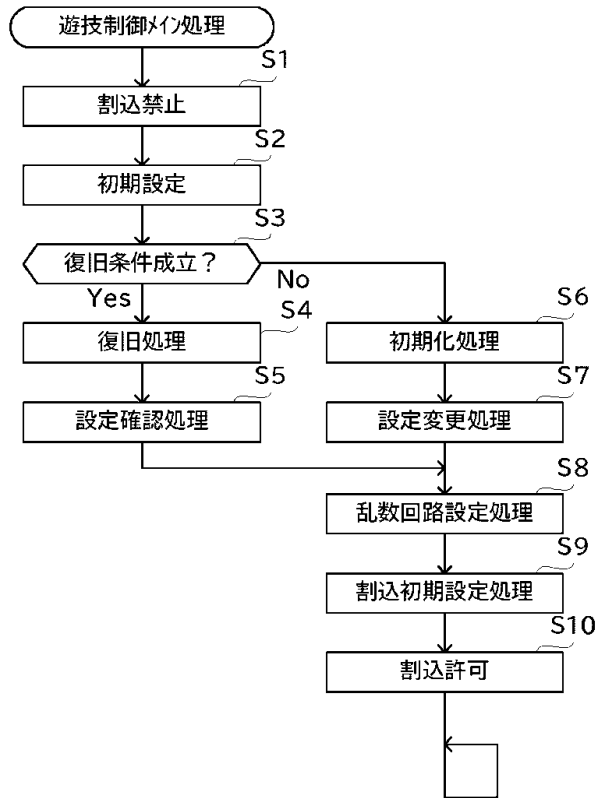
【図 3】

【図 3】



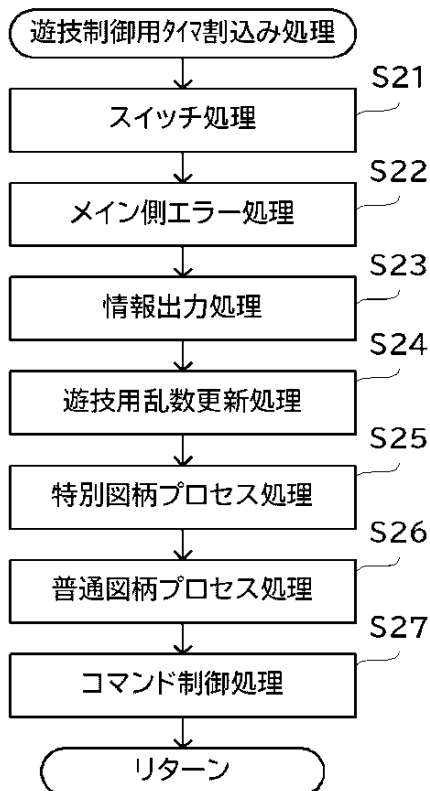
【図 4】

【図 4】



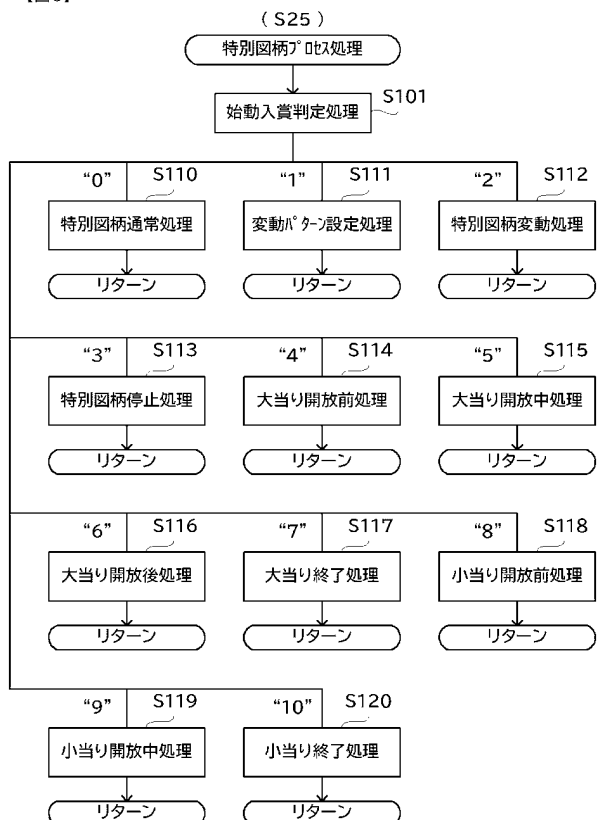
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

30

40

50

【図 7】

(図7)

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

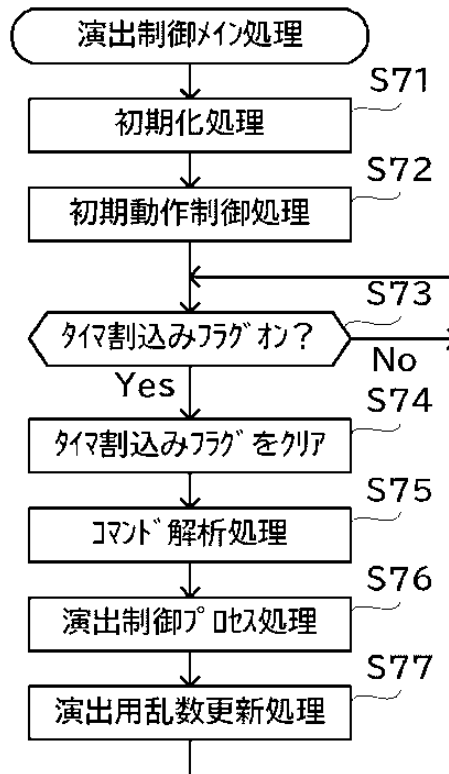
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

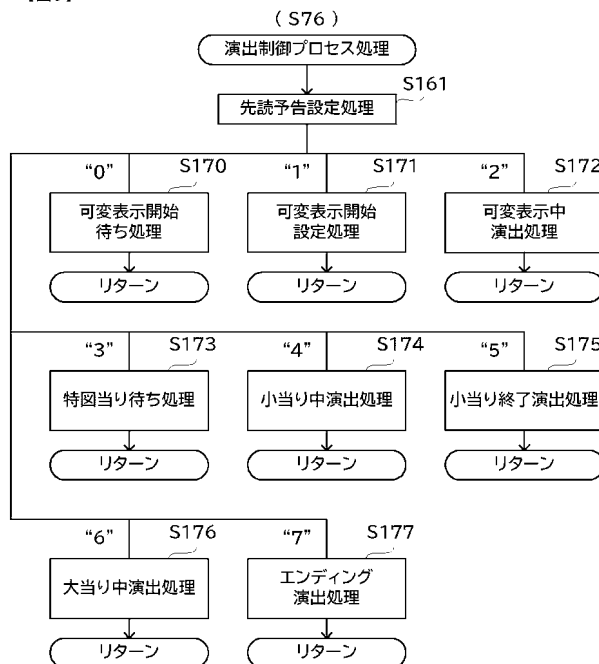
【図 8】

(図8)



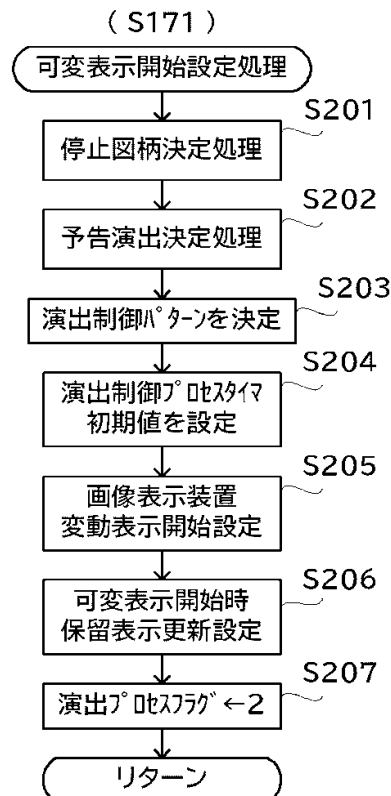
【図 9】

(図9)



【図 10 - 1】

(図10-1)



10

20

30

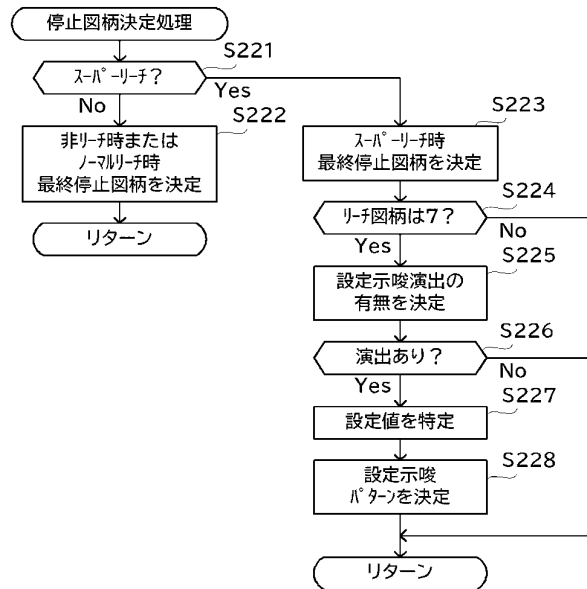
40

50

【図10-2】

【図10-2】

(S201)



【図10-3】

【図10-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当たり	演出なし	40
	演出あり	60

10

【図10-4】

【図10-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

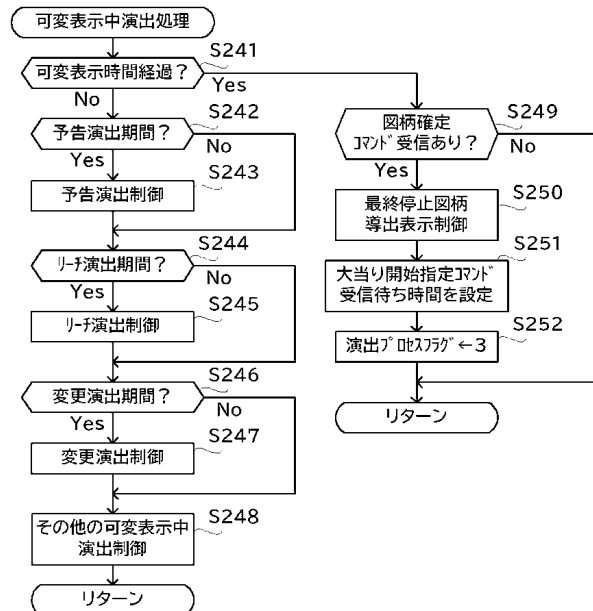
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図10-5】

【図10-5】

(S172)



20

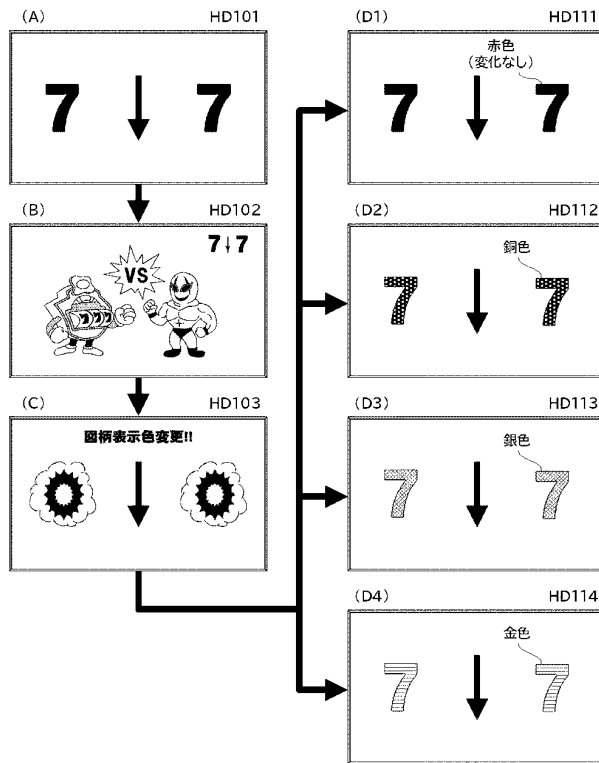
30

40

50

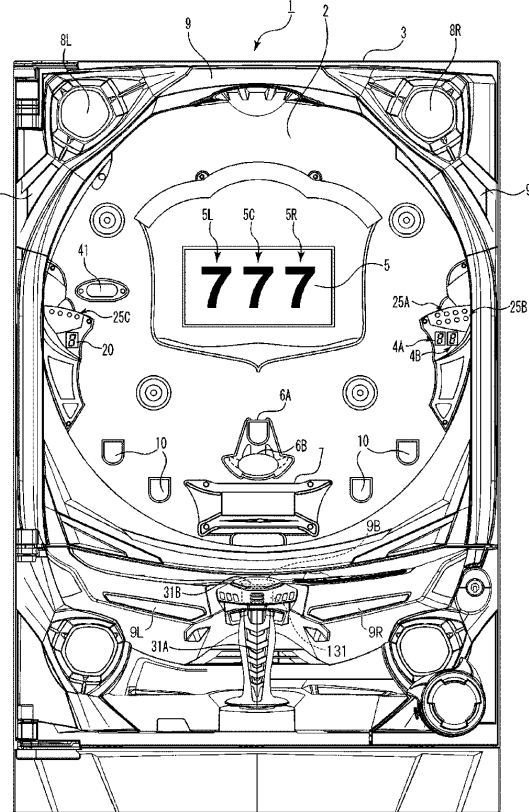
【図10-6】

【図10-6】



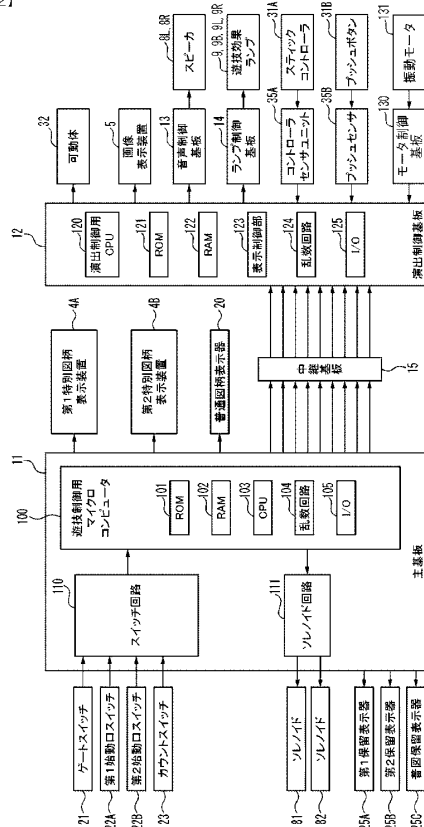
【図11-1】

【図11-1】



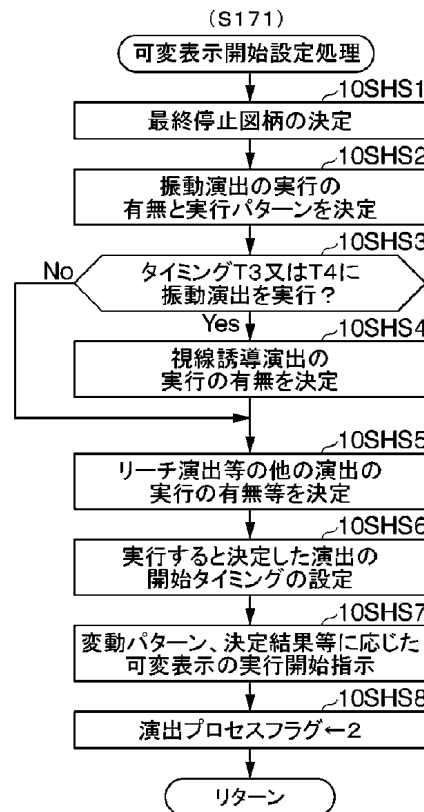
【図11-2】

【図11-2】



【図11-3】

【図11-3】



10

20

30

40

50

【図 11-4】

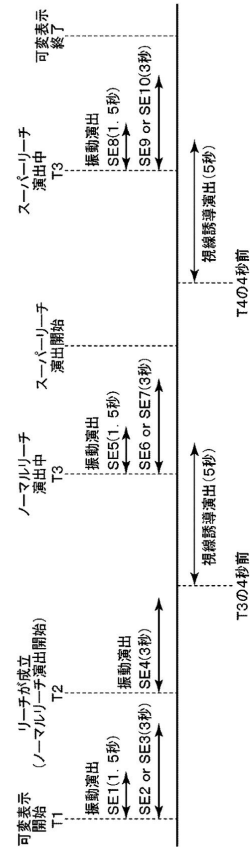
【図11-4】

振動演出の内容と大当り信頼度

パターン名	内容			大当り信頼度
	実行タイミング	振動時間	発光色	
SE1	T1(可変表示開始時)	1.5秒	白	50%
SE2	T1(可変表示開始時)	3秒	赤	70%
SE3	T1(可変表示開始時)	3秒	虹	100%
SE4	T2(リーチ成立時)	3秒	虹	100%
SE5	T3(ノーマルリーチ演出中)	1.5秒	白	10%
SE6	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	赤	30%
SE7	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	虹	100%
SE8	T4(スーパーリーチ演出中)	1.5秒	白	60%
SE9	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	赤	80%
SE10	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	虹	100%

【図 11-5】

【図11-5】



10

20

【図 11-6】

【図11-6】

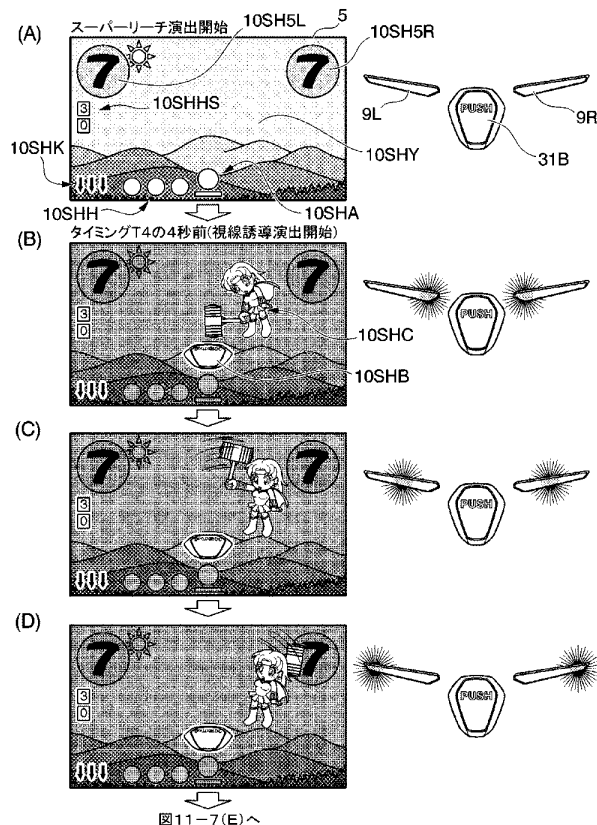
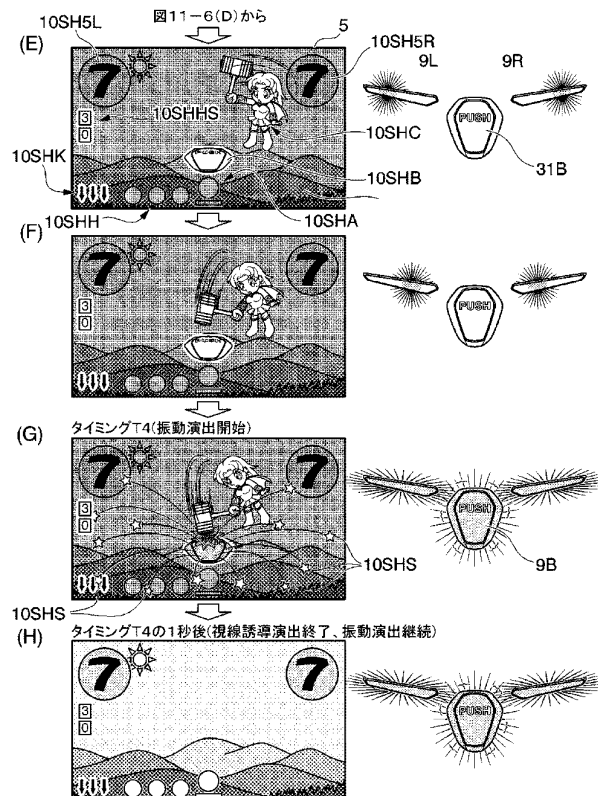


図 11-7(E)へ

【図 11-7】

【図11-7】



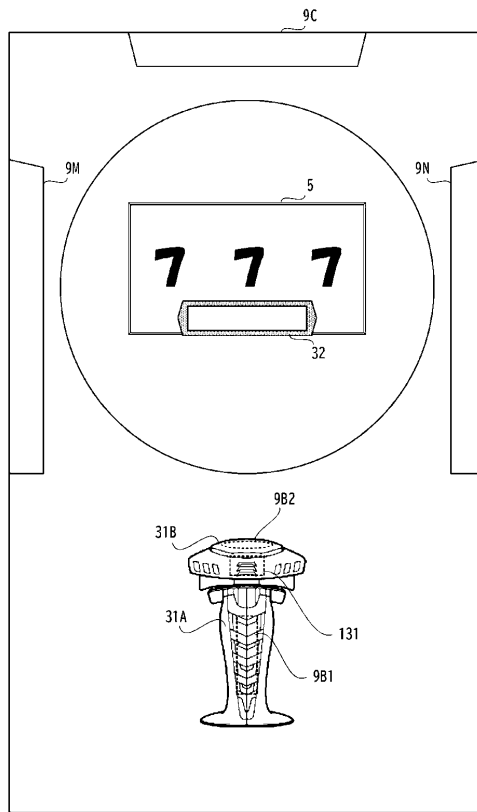
30

40

50

【図 12-1】

【図12-1】



【図 12-2】

【図12-2】

(A)

演出パターン	発光色	振動パターン	大当り信頼度	用途
AKC01	白	AKV01	50%以上	事前変動開始時
AKC02	赤	AKV02	70%以上	事前変動開始時
AKC03	虹	AKV02	100%	事前変動開始時
AKC11	白	AKV02	50%以上	対象変動開始時
AKC12	赤	AKV03	70%以上	対象変動開始時
AKC13	虹	AKV03	100%	対象変動開始時
AKC21	桃	AKV11	100%	リーチ成立時
AKC22	橙	AKV12	100%	リーチ成立時
AKC31	白	AKV21	50%以上	リーチ発展時
AKC32	白	AKV22	50%以上	リーチ発展時
AKC41	金	AKV31	100%	当否告知漏り時

(B)

特定演出	発光色	振動パターン
SPリーチA 可動体動作	白	AKV41
SPリーチA 画像表示	金	AKV42
SPリーチA 楽曲再生	青→赤→金	AKV43
大当り確定告知	虹	AKV44
大当り種別抽選CH1	白	AKV44
大当り種別抽選CH2	虹	AKV44

10

20

【図 12-3】

【図12-3】

(A)

振動パターン	内容
AKV01	オン期間300ミリ秒とオフ期間300ミリ秒を3回繰返し
AKV02	オン期間1500ミリ秒
AKV03	オン期間3000ミリ秒
AKV11	リーチ成立時の演出AKR1にあわせたオン期間
AKV12	リーチ成立時の演出AKR2にあわせたオン期間
AKV21	リーチ発展時の演出AKS1にあわせたオン期間
AKV22	リーチ発展時の演出AKS2にあわせたオン期間
AKV31	オン期間1500ミリ秒以上

(B)

振動パターン	内容
AKV41	可動体動作と連動したオン期間
AKV42	画面表示と連動したオン期間
AKV43	楽曲再生と連動したオン期間
AKV44	オン期間3000ミリ秒以上

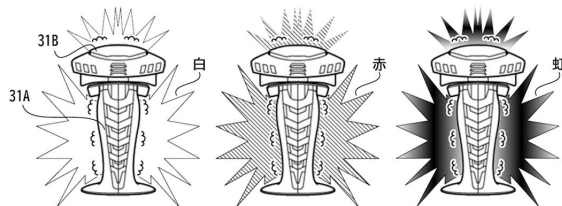
【図 12-4】

【図12-4】

(A) AKA01

(B) AKA02

(C) AKA03

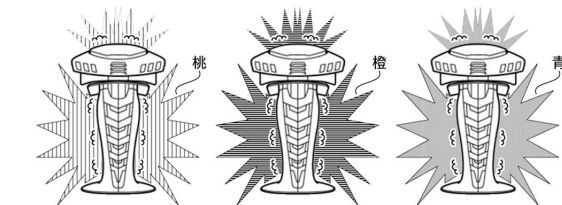


30

(D) AKA04

(E) AKA05

(F) AKA06



40

(G) AKA07



50

【図 12-5】

【図12-5】

(A)

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD01	—	—	AKC01	AKC11
AKD02	—	—	AKC01	AKC12
AKD03	—	—	AKC02	AKC12
AKD04	—	—	AKC01	AKC13
AKD05	—	—	AKC02	AKC13
AKD06	—	—	AKC03	AKC13

(B)

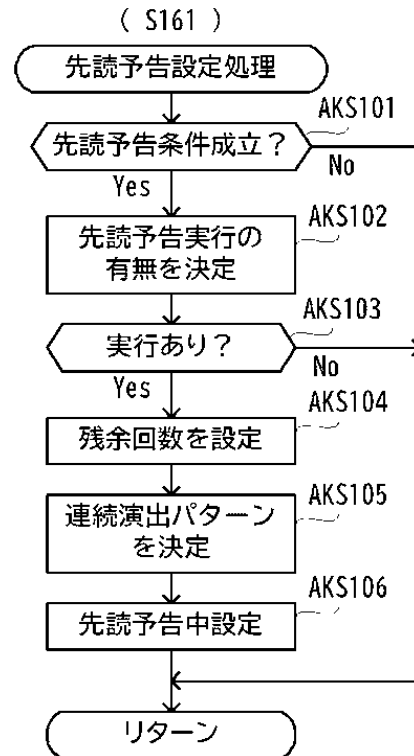
連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD11	—	AKC01	AKC01	AKC11
AKD12	—	AKC01	AKC01	AKC12
AKD13	—	AKC02	AKC02	AKC12
AKD14	—	AKC01	AKC01	AKC13
AKD15	—	AKC02	AKC02	AKC13
AKD16	—	AKC03	AKC03	AKC13

(C)

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD21	AKC01	AKC01	AKC01	AKC11
AKD22	AKC01	AKC01	AKC01	AKC12
AKD23	AKC02	AKC02	AKC02	AKC12
AKD24	AKC01	AKC01	AKC01	AKC13
AKD25	AKC02	AKC02	AKC02	AKC13
AKD26	AKC03	AKC03	AKC03	AKC13

【図 12-6】

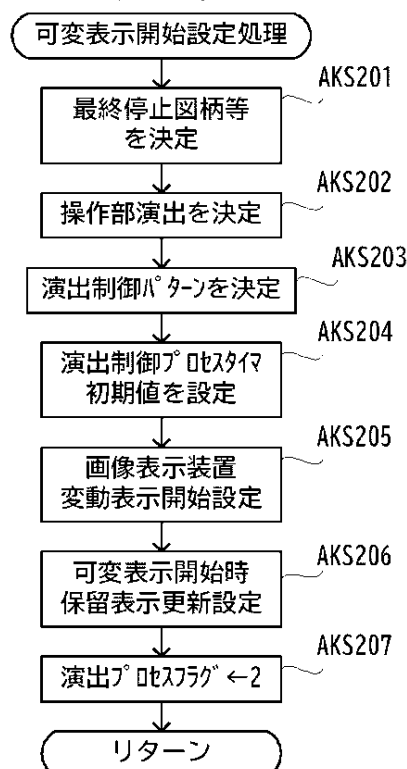
【図12-6】



【図 12-7】

【図12-7】

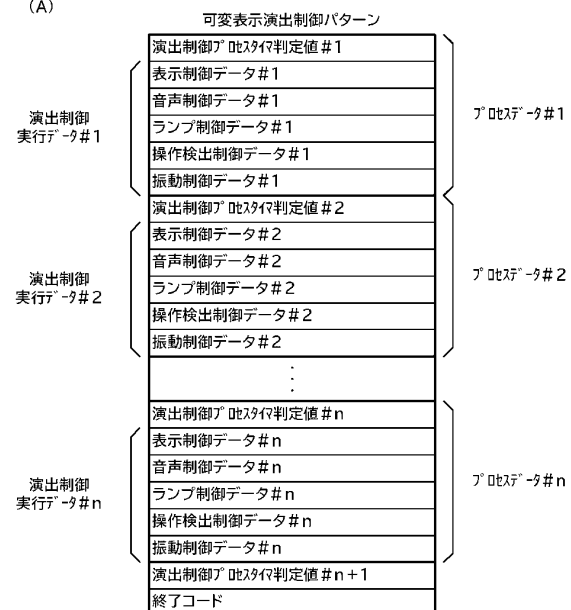
(S171)



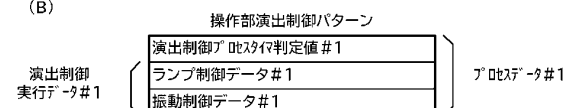
【図 12-8】

【図12-8】

(A)



(B)



10

20

30

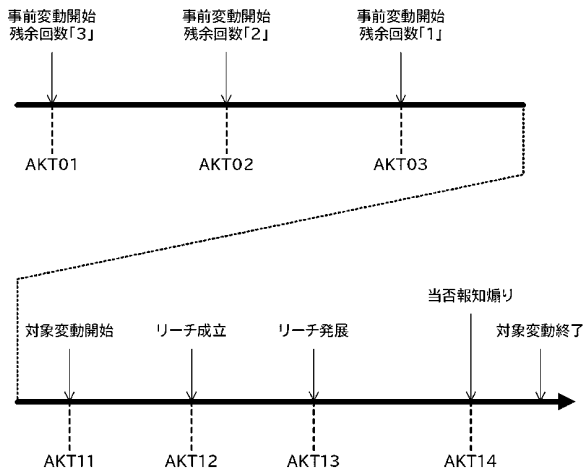
40

50

【図 1 2 - 9】

【図12-9】

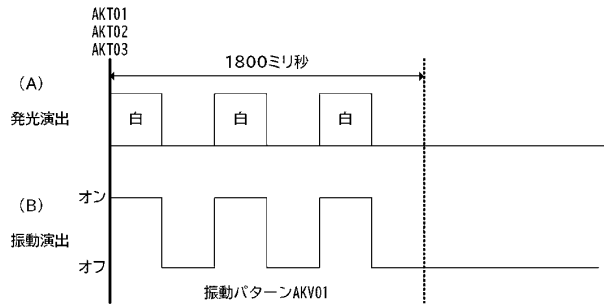
振動演出実行例 AKE01



【図 1 2 - 1 0】

【図12-10】

操作部演出パターンAKC01



10

【図 1 2 - 1 1】

【図12-11】

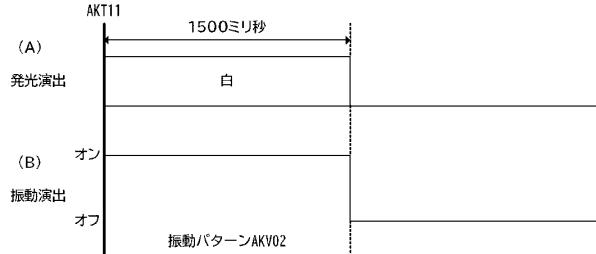
操作部演出パターンAKC02, AKC03



【図 1 2 - 1 2】

【図12-12】

操作部演出パターンAKC11



20

30

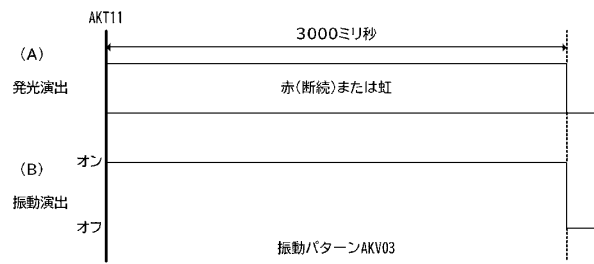
40

50

【図 12 - 13】

【図12-13】

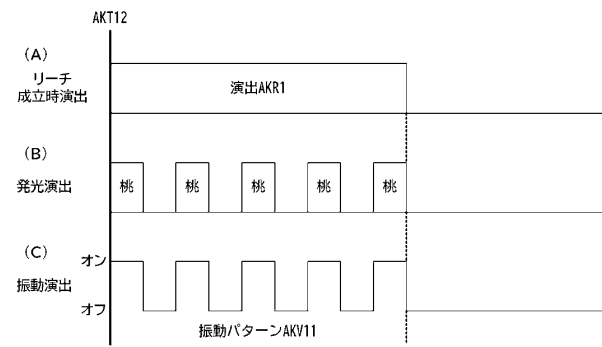
操作部演出パターンAKC12, AKC13



【図 12 - 14】

【図12-14】

操作部演出パターンAKC21

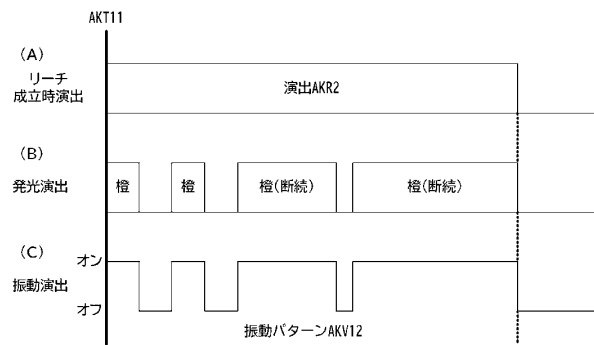


10

【図 12 - 15】

【図12-15】

操作部演出パターンAKC22

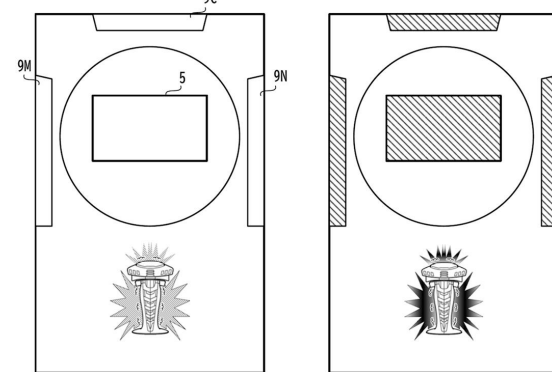


【図 12 - 16】

【図12-16】

(A) AKF01

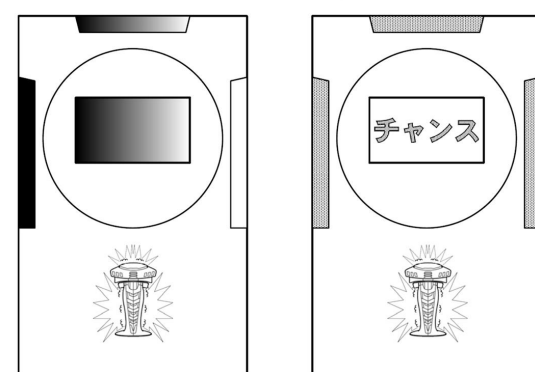
(B) AKF02



20

(C) AKF03

(D) AKF04



30

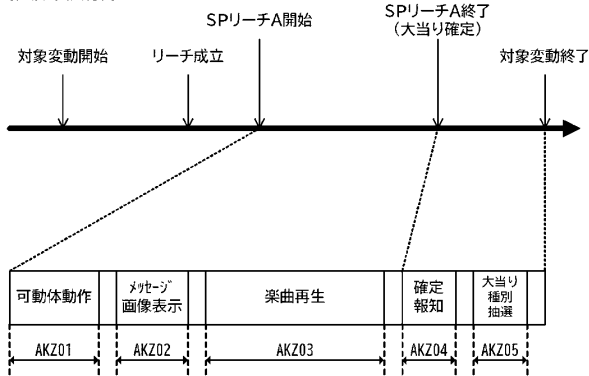
40

50

【図 12-17】

【図12-17】

振動演出実行例 AKE02

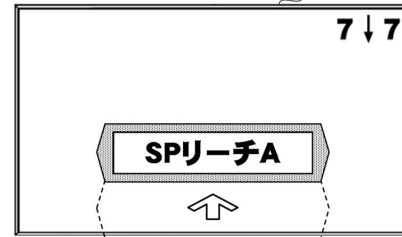


【図 12-18】

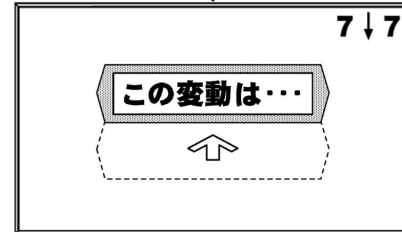
【図12-18】

SPリーチA 可動体動作

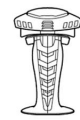
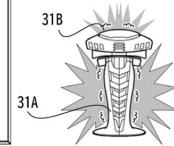
(A) AKG01



(B) AKG02



(C) AKG03

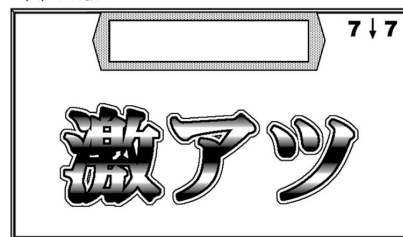


【図 12-19】

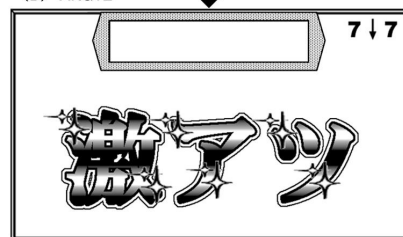
【図12-19】

SPリーチA 画像表示

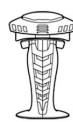
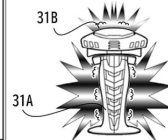
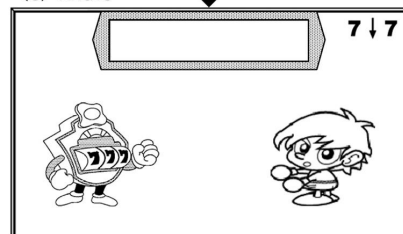
(A) AKG11



(B) AKG12



(C) AKG13

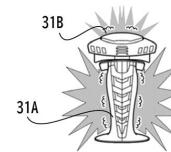
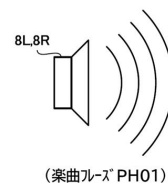


【図 12-20】

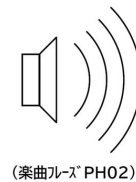
【図12-20】

SPリーチA 楽曲再生

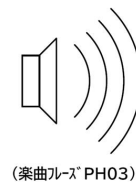
(A) AKG21



(B) AKG22



(C) AKG23



10

20

30

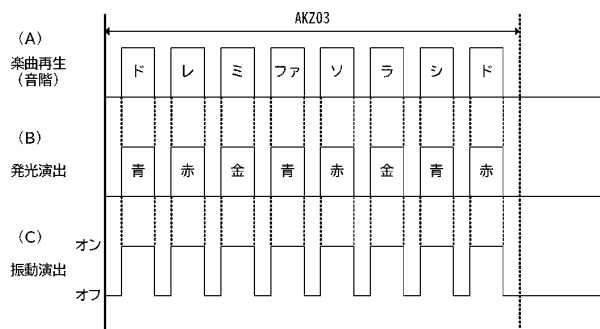
40

50

【図 1 2 - 2 1】

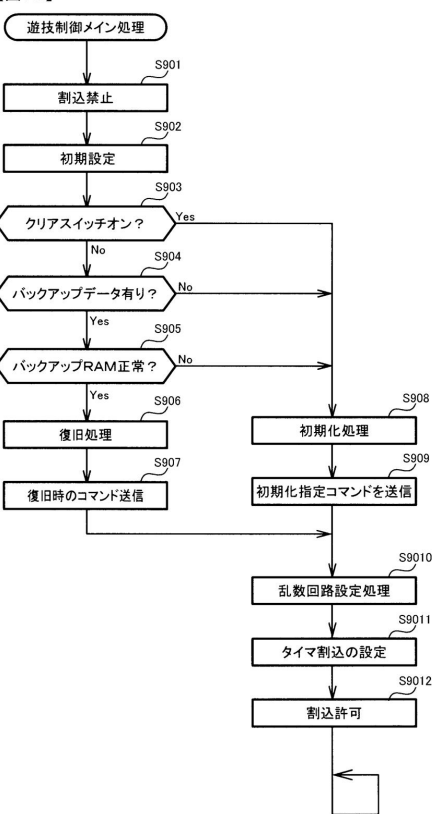
【図12-21】

楽曲再生実行例 AKH01



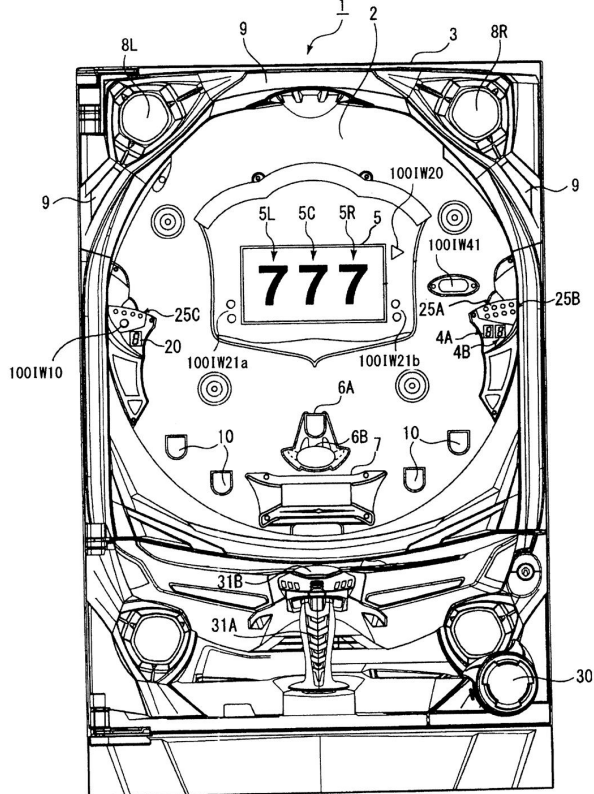
【図 1 3】

【図13】



【図 1 4 - 1】

【図14-1】



【図 1 4 - 2】

【図14-2】

(A)非遊技状態(低遊技状態)【第1特別図柄用】						
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]
205/65536	211/65536	218/65536	(約1/300)	226/65536	234/65536	242/65536
大当り確率	(約1/319)	(約1/310)		(約1/290)	(約1/280)	(約1/270)
はずれ確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
(時短付)						
はずれ確率	65167/65536	65161/65536	65154/65536	65146/65536	65138/65536	65130/65536
(時短無)						

(B)遊技状態(高遊技状態)【第1特別図柄用】						
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]
205/65536	211/65536	218/65536	218/65536	226/65536	234/65536	242/65536
大当り確率	205/65536	211/65536	218/65536	226/65536	234/65536	242/65536
はずれ確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
(時短付)						
はずれ確率	63322/65536	63282/65536	63192/65536	63112/65536	63032/65536	62952/65536
(時短無)						

10

20

30

40

50

【図 14 - 3】

【図14-3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第2特別図柄用]

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 (約1/319)	211/65536 (約1/310)	218/65536 (約1/300)	226/65536 (約1/290)	234/65536 (約1/280)	242/65536 (約1/270)
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)	65003/65536	64997/65536	64990/65536	64982/65536	64974/65536	64966/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第2特別図柄用]

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	2050/65536	2110/65536	2180/65536	2260/65536	2340/65536	2420/65536
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)	63158/65536	63098/65536	63028/65536	62948/65536	62868/65536	62788/65536

【図 14 - 4】

【図14-4】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 71	72 ~ 143	144 ~ 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 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 71	72 ~ 170	171 ~ 179

10

20

【図 14 - 5】

【図14-5】

(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 14 - 6】

【図14-6】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれA	時短回数100回	次回大当りまで時短継続
時短はずれB	時短回数50回	時短回数200回
時短はずれC	時短回数30回	時短回数100回
救済時短	時短回数800回 (実質次回まで)	

30

40

50

【図 14-7】

【図14-7】

(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	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PB2-1	30000	ノーマルリーチ	20%
PB2-2	53000	スーパーリーチ α	30%
PB2-3	63000	スーパーリーチ β	50%

(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	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	120000	通常変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	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	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	10%
PA1-3	5000	短縮変動	80%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	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	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	80%
PA1-3	5000	短縮変動	10%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

【図 14-9】

【図14-9】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (X=X=変動パターン番号)
9 0	0 0	表示結果1指定	可変表示結果をはずれ (時短なし) とすることの指定
9 0	0 1	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれAとすることの指定
9 0	0 2	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれBとすることの指定
9 0	0 3	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれCとすることの指定
9 0	0 4	表示結果5指定	可変表示結果を通常大当りとすることの指定
9 0	0 5	表示結果6指定	可変表示結果を確変大当りとすることの指定
9 0	0 6	表示結果7指定	可変表示結果を突然確変大当りとすることの指定
9 5	X X	教済時短回数1指定	教済時短までX Xで示す変動回数 (126以下) であることの指定
9 6	X X	教済時短回数2指定	教済時短までX Xで示す変動回数 (100回単位の回数) であることの指定
9 7	X X	復旧時教済時短回数指定	復旧時に教済時短までX Xで示す変動回数以内であることの指定
A 0	0 0	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20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10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20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10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 (ファンファール指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 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

【図 14-8】

【図14-8】

(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	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-4	1500	極超短縮変動	99%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	1%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(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	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-3	5000	短縮変動	95%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(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	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	95%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(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1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	90%
PA1-3	5000	短縮変動	—
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(I) 変動パターンテーブルI [教済時短変動はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-1	25000	突入はずれ	100%

(J) 変動パターンテーブルJ [教済時短変動大当り用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-2	35000	突入見せかけ大当り	100%

【図 14-10】

【図14-10】

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	大当り終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 2	時短状態B指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 3	時短状態C指定	教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 0	0 4	確変状態指定	遊技状態が確変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
F 0	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
F 1	X X	設定値指定	X Xで示す設定値に設定されていることを指定

10

20

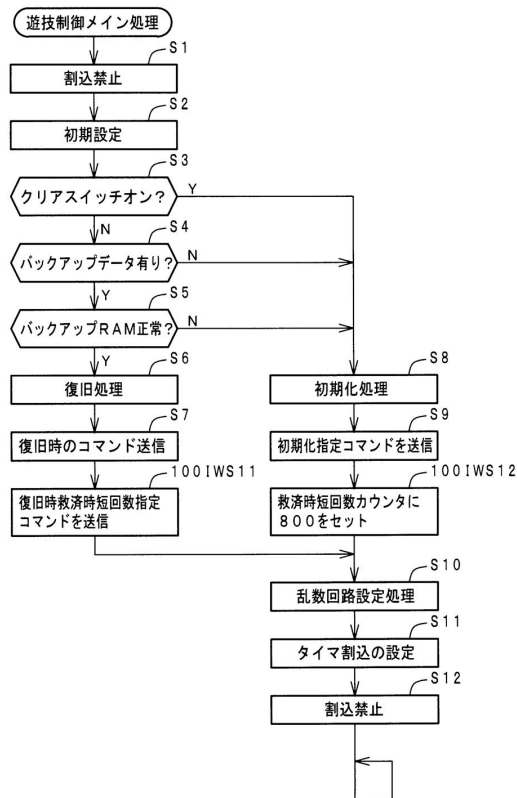
30

40

50

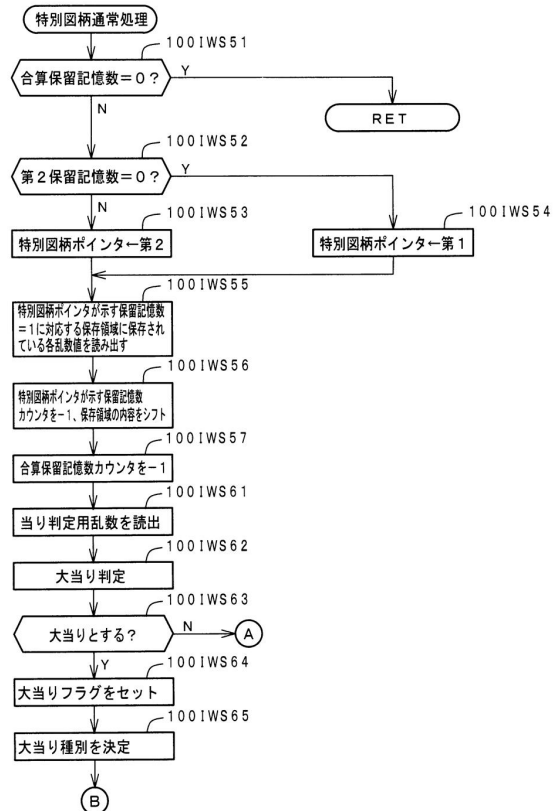
【図14-11】

【図14-11】



【図14-12】

【図14-12】

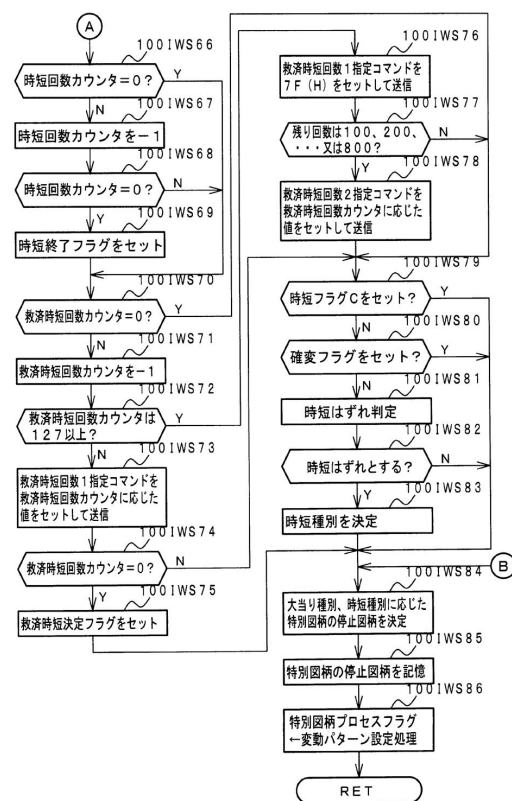


10

20

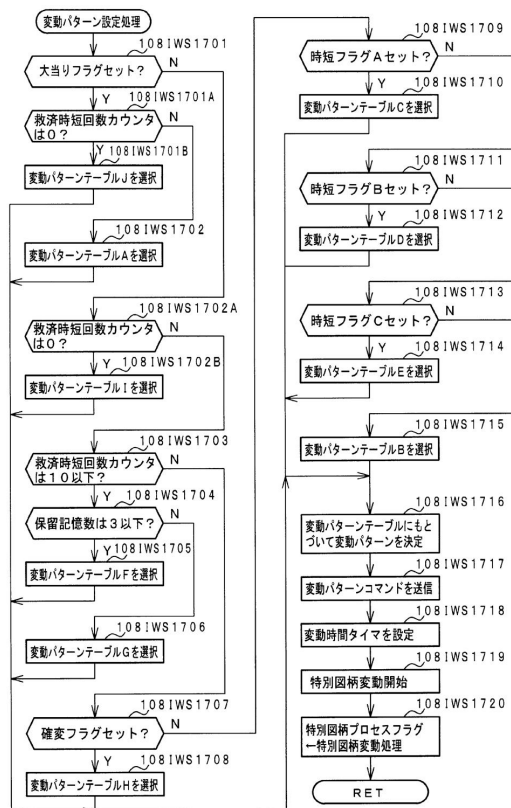
【図14-13】

【図14-13】



【図14-14】

【図14-14】



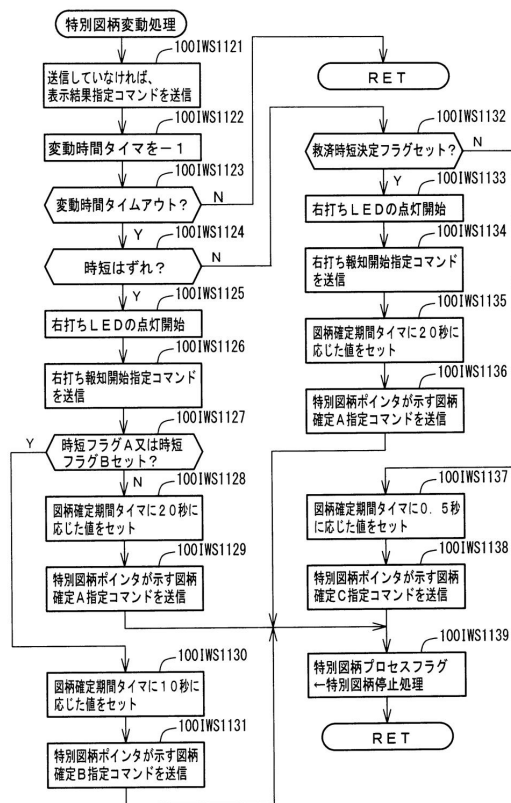
30

40

50

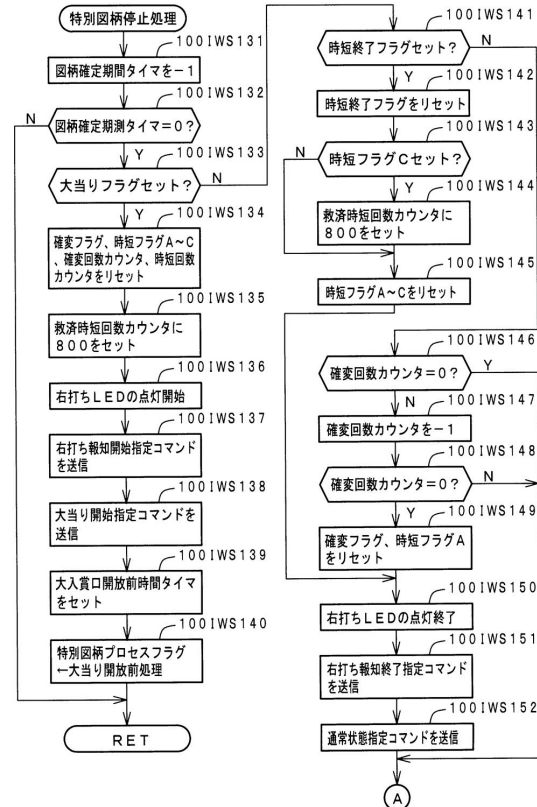
【図 14-15】

【图14-15】



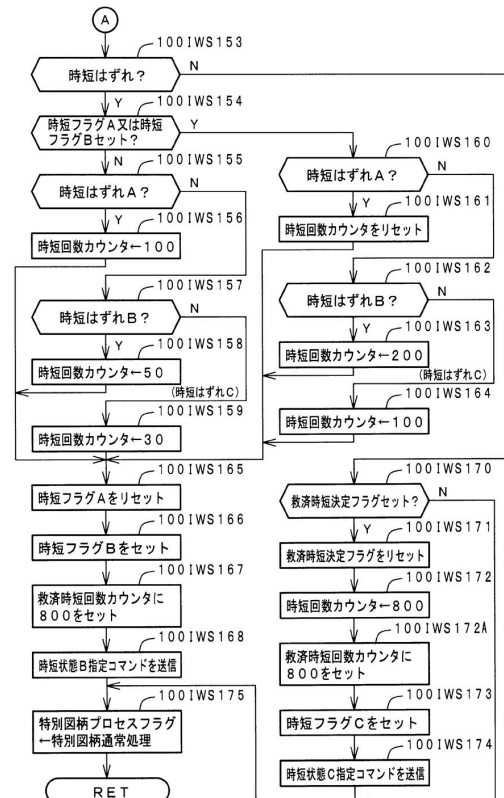
【図 14-16】

【图14-16】



【図 14-17】

【图14-17】



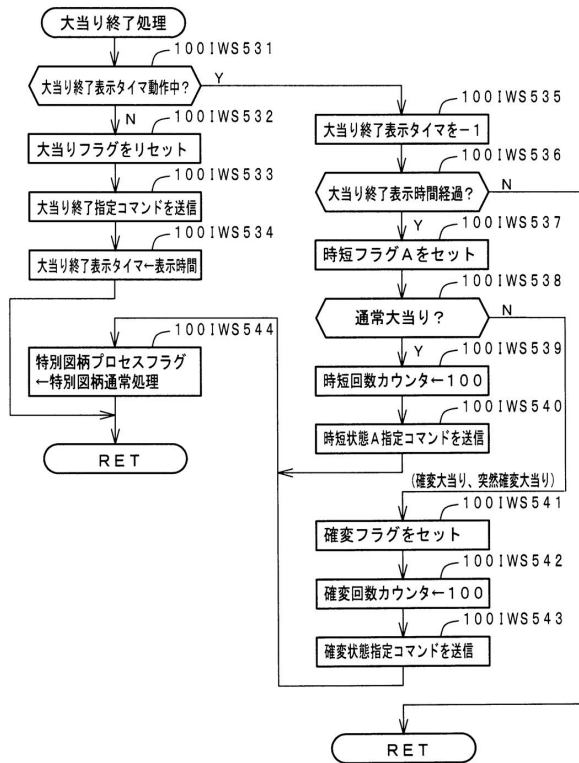
【図 14-18】

【图14-18】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り 1 信号	大当り遊技中に出力
大当り 2 信号	大当り遊技中及び時短状態中に出力
大当り 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当り 4 信号	救済時短の図柄確定期間中に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力

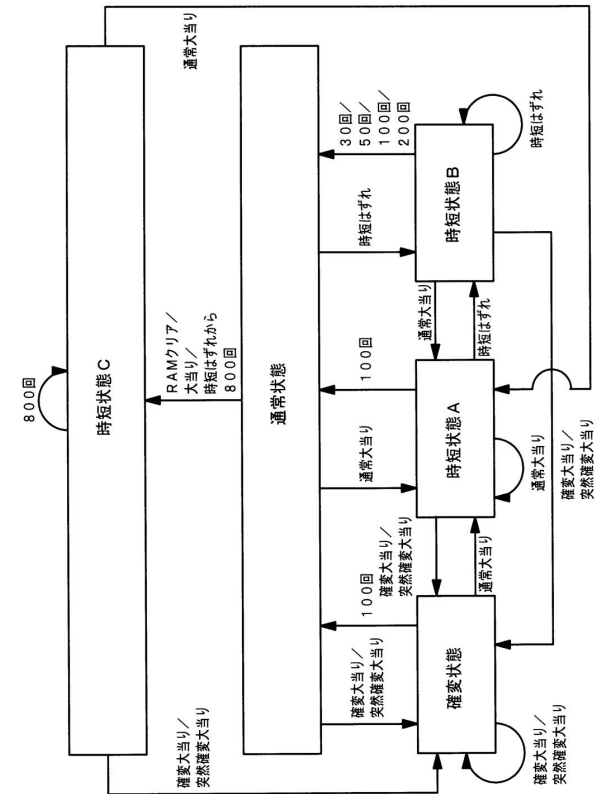
【図 14-19】

【图14-19】



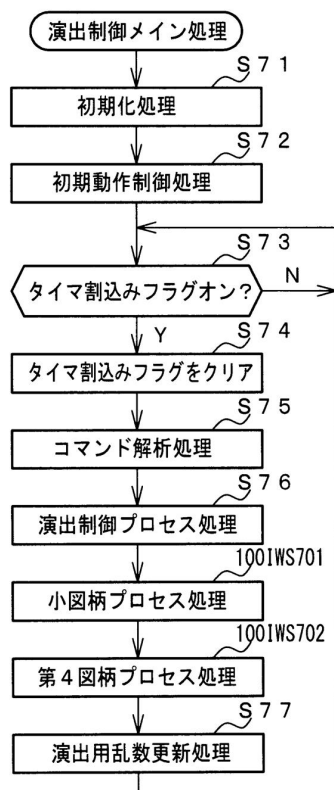
【図 14-20】

【图14-20】



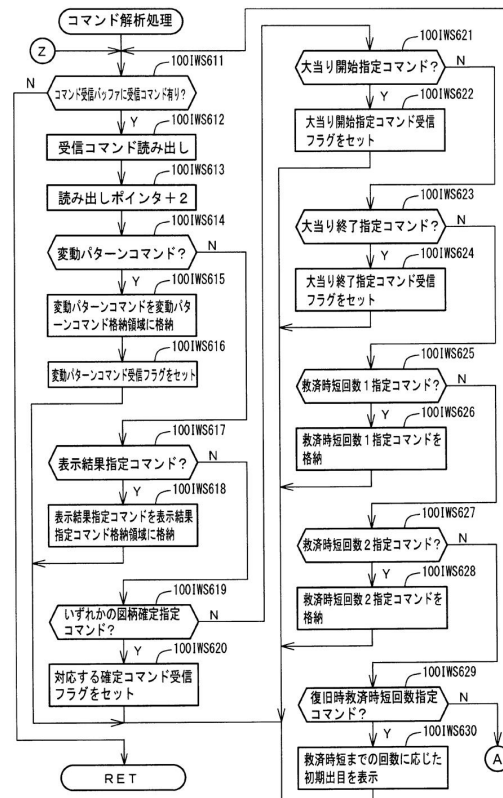
【図 14-21】

【图14-21】



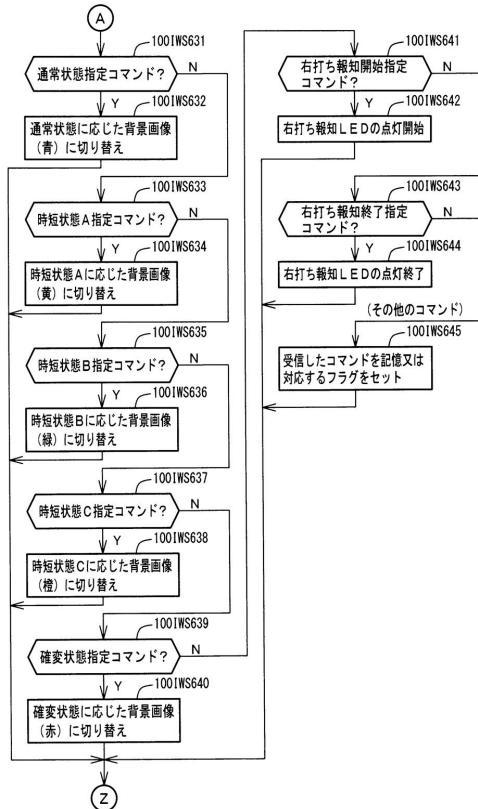
【図 14-22】

【图14-22】



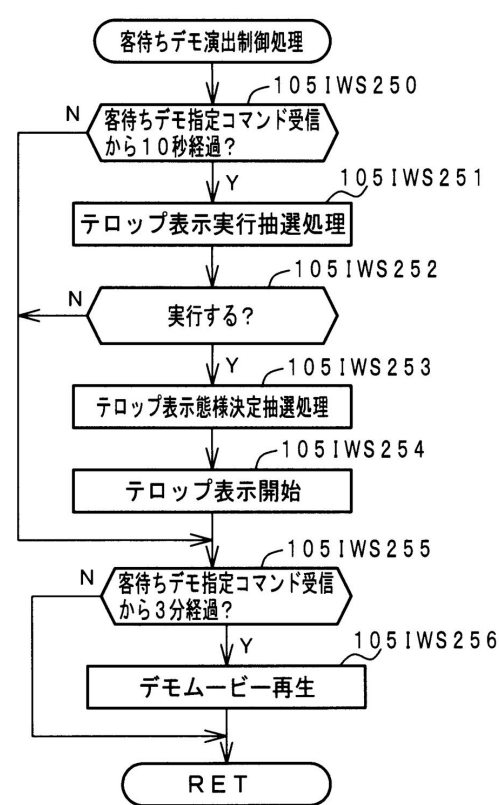
【図 14-23】

【図 14-23】



【図 14-24】

【図 14-24】



【図 14-25】

【図 14-25】

(A) テロップ表示実行抽選テーブル(設定値: 1)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	30%	40%	50%
実行しない	70%	60%	50%

(B) テロップ表示実行抽選テーブル(設定値: 6)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	60%	70%	80%
実行しない	40%	30%	20%

(C) テロップ態様決定抽選テーブル(設定値: 1)

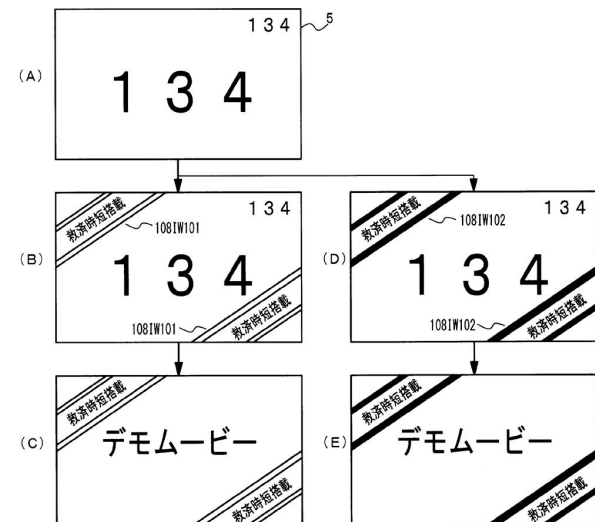
演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	40%	70%	80%
青	60%	30%	20%

(D) テロップ態様決定抽選テーブル(設定値: 6)

演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	70%	80%	90%
青	30%	20%	10%

【図 14-26】

【図 14-26】



10

20

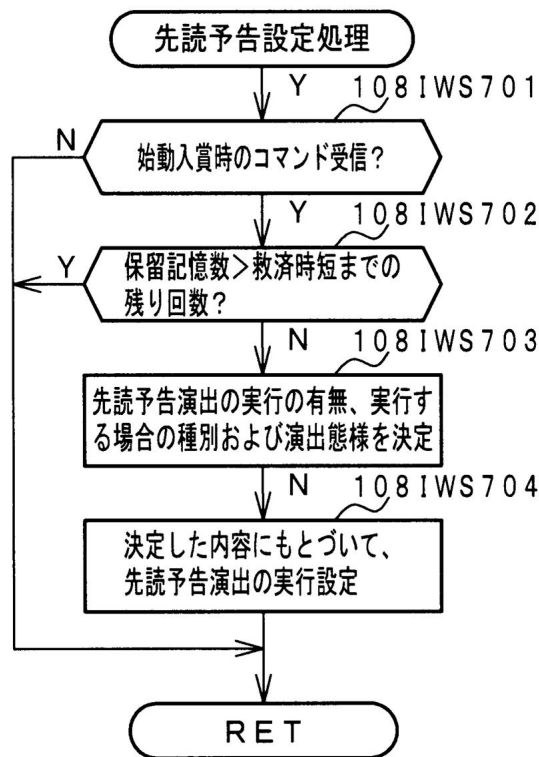
30

40

50

【図14-27】

【図14-27】



【図14-28】

【図14-28】

(A) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C以外)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C以外)

演出種別	大当り	はずれ
チャンス目	70%	10%
保留変化	30%	90%

(D) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C)

演出態様(色)	大当り	はずれ
チャンス目	0%	0%
保留変化	100%	100%

(E) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C以外)

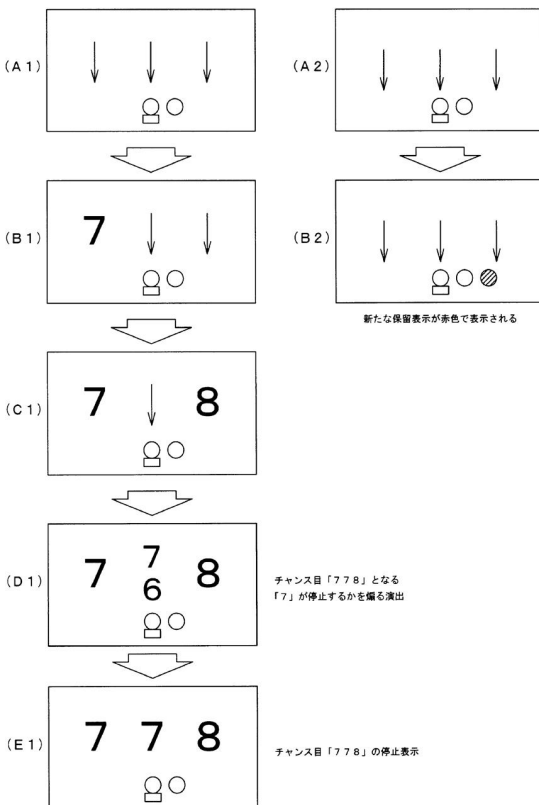
演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(F) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C)

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	100%	100%
青	0%	0%

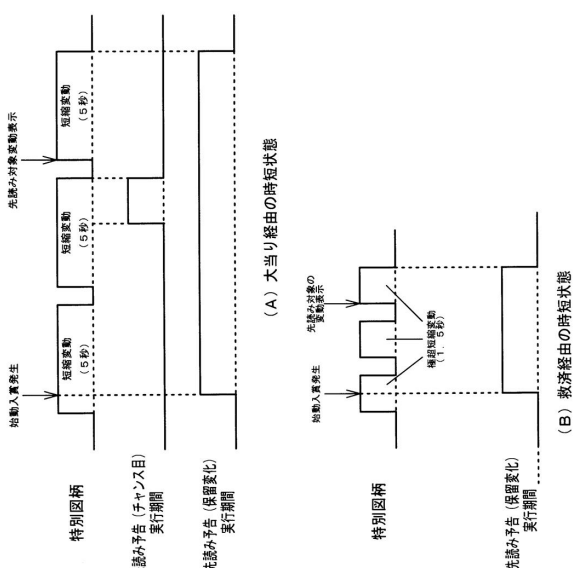
【図14-29】

【図14-29】



【図14-30】

【図14-30】



10

20

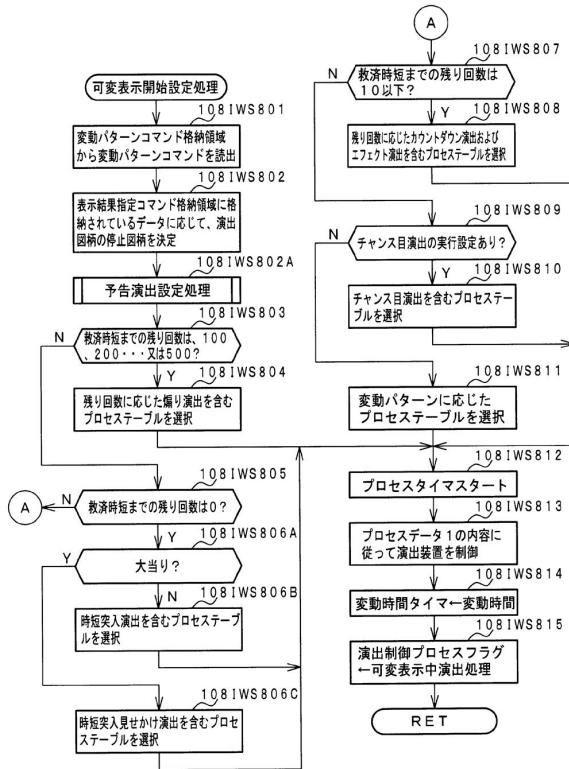
30

40

50

【図 14-31】

【図14-31】



【図 14-32】

【図14-32】

(A) 予告演出実行決定テーブル(教済時短までの残り回数>10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 予告演出実行決定テーブル(教済時短までの残り回数≤10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 予告演出態様決定テーブル(教済時短までの残り回数>10)

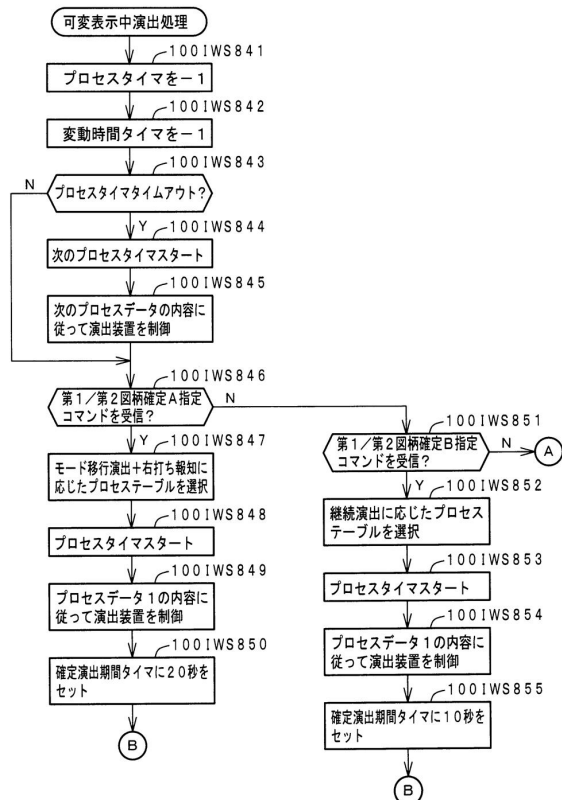
演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(D) 予告演出態様決定テーブル(教済時短までの残り回数≤10)

演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	1%
青	30%	99%

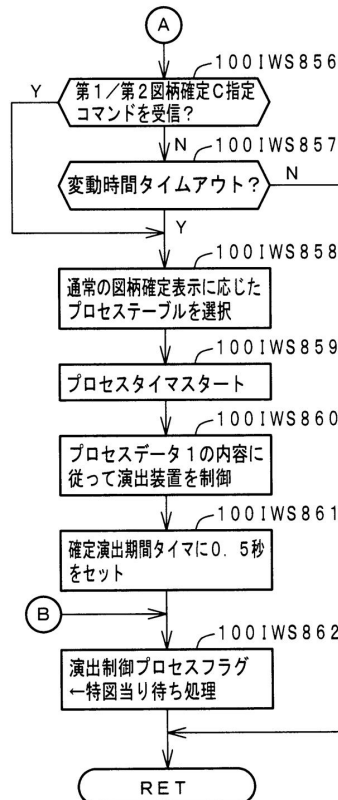
【図 14-33】

【図14-33】



【図 14-34】

【図14-34】



10

20

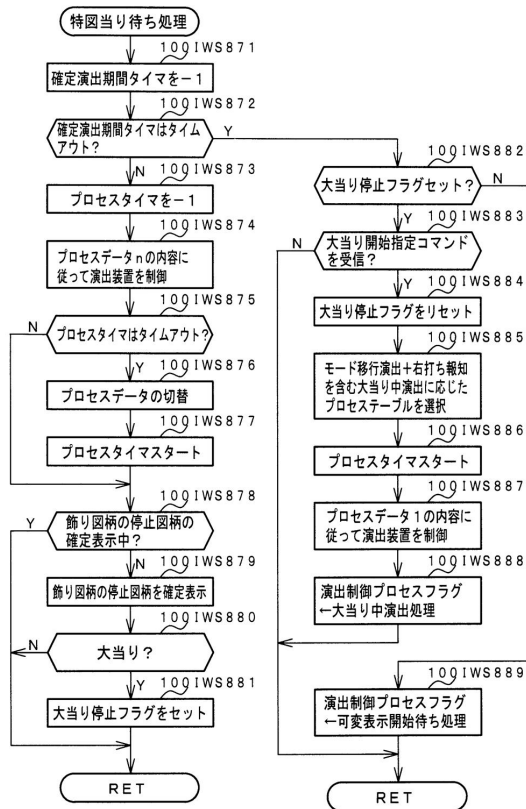
30

40

50

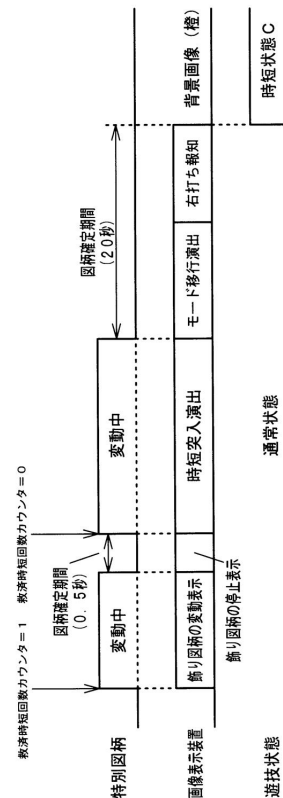
【図 14-35】

【図14-35】



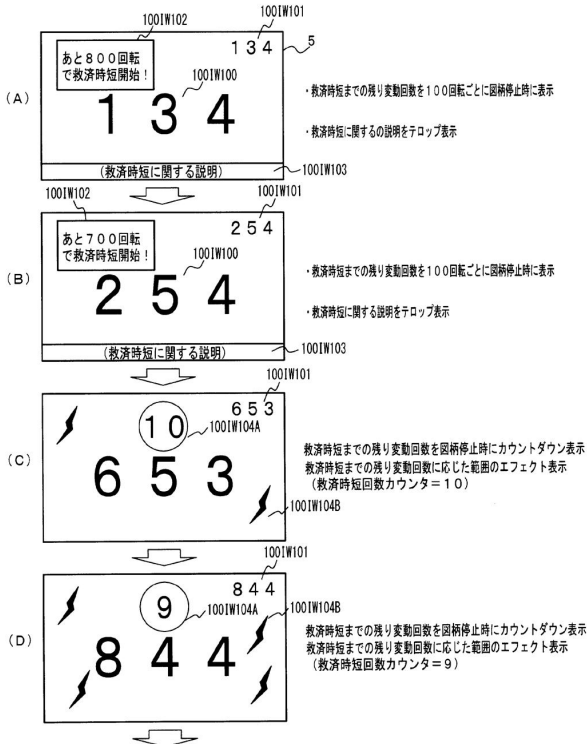
【図 14-36】

【図14-36】



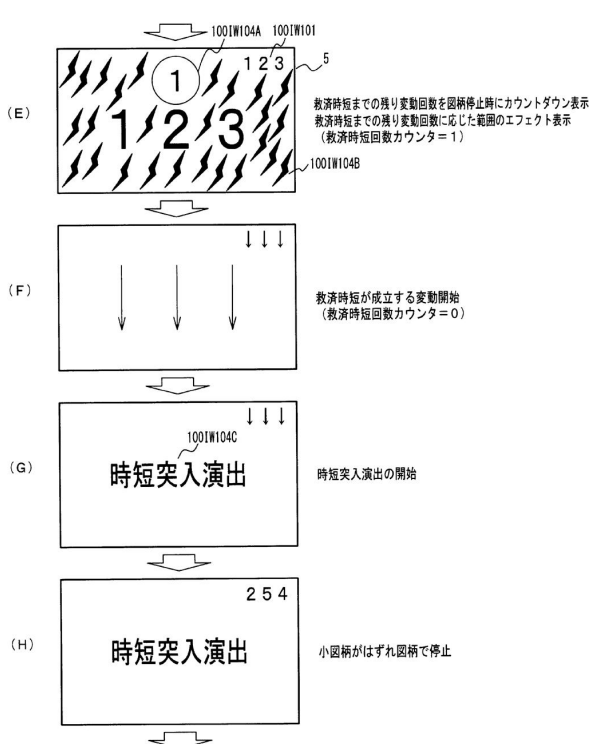
【図 14-37】

【図14-37】



【図 14-38】

【図14-38】



10

20

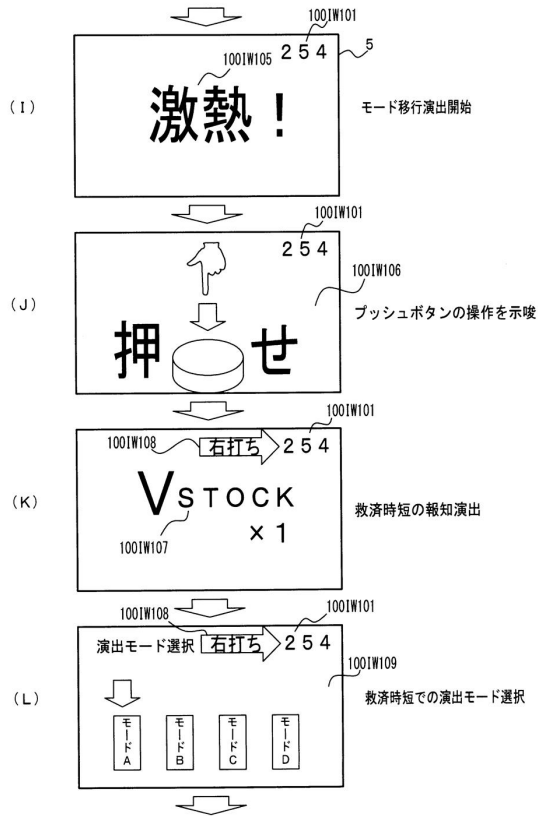
30

40

50

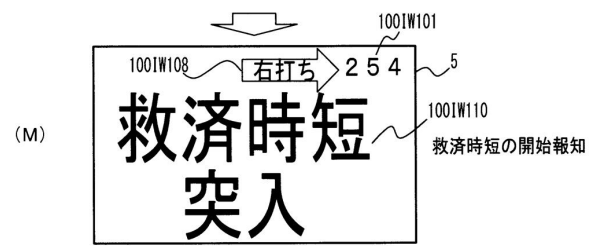
【図 14-39】

【図 14-39】



【図 14-40】

【図 14-40】

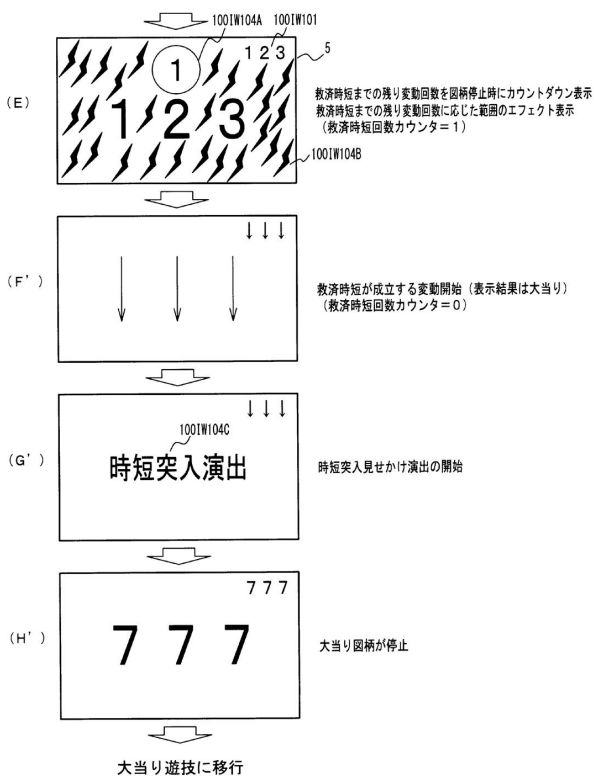


10

20

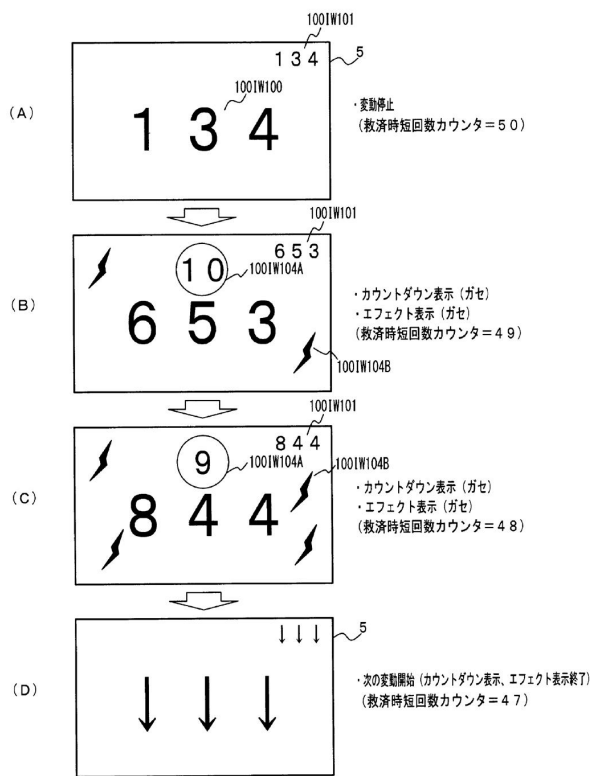
【図 14-41】

【図 14-41】



【図 14-42】

【図 14-42】



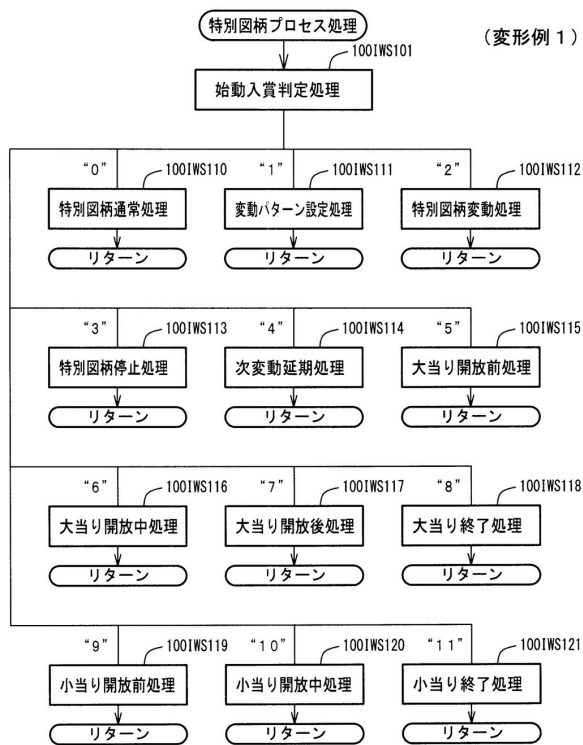
30

40

50

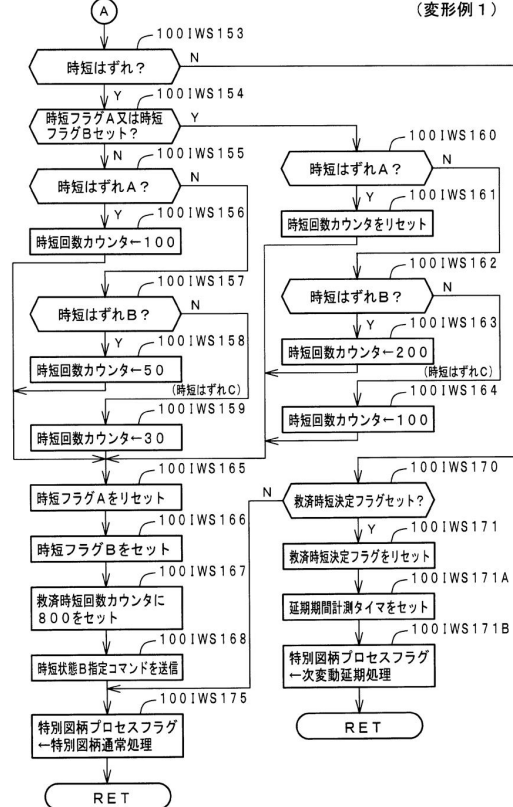
【図 14-43】

【図14-43】



【図 14-44】

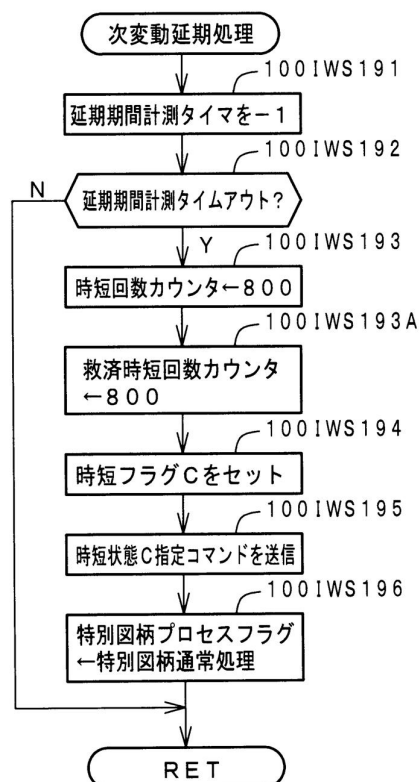
【図14-44】



【図 14-45】

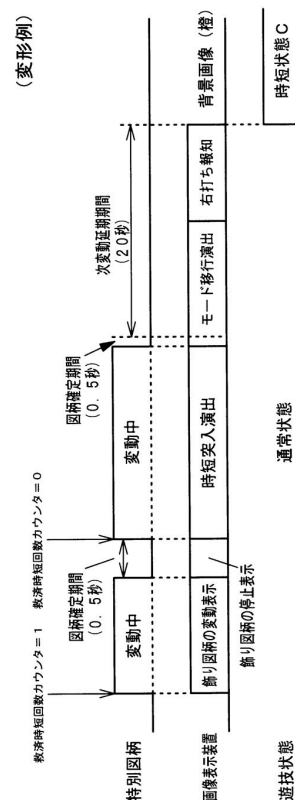
【図14-45】

(変形例 1)



【図 14-46】

【図14-46】



10

20

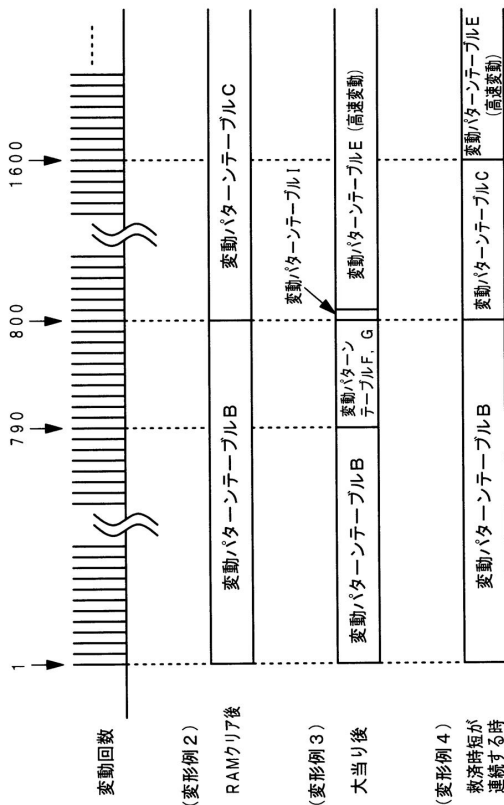
30

40

50

【図 14-47】

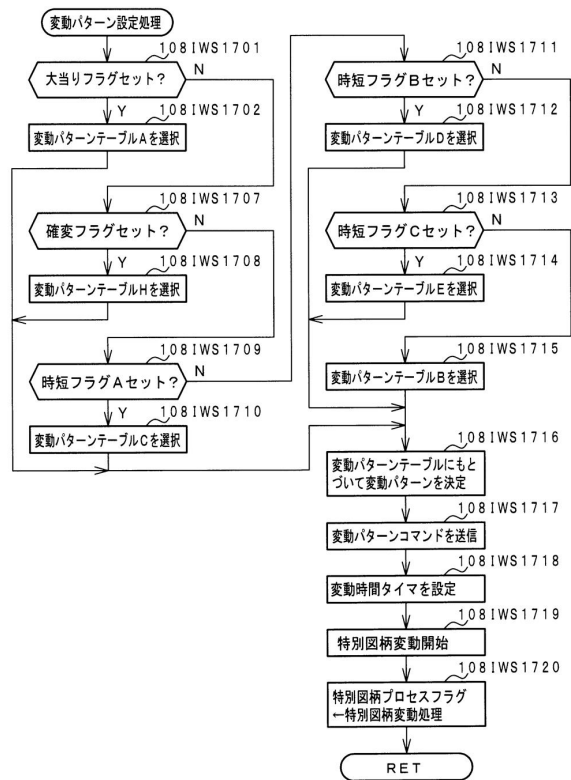
【图14-47】



【図 14-48】

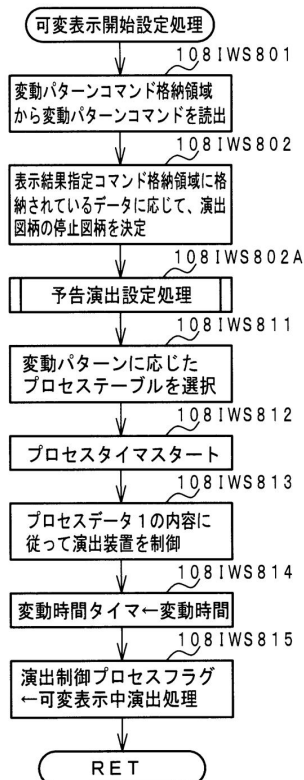
【图14-48】

(实施例 2)



【図 14-49】

【図14-49】 (実施例2)



【図 14-50】

【図14-50】

(实施例2)

(A) 予告演出実行決定テーブル

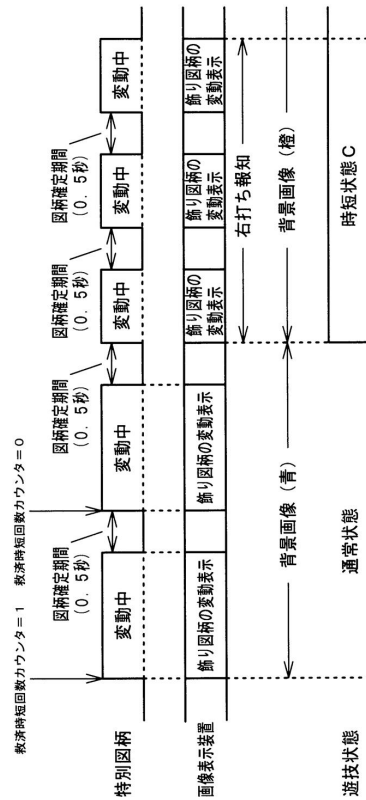
実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 予告演出態様決定テーブル

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

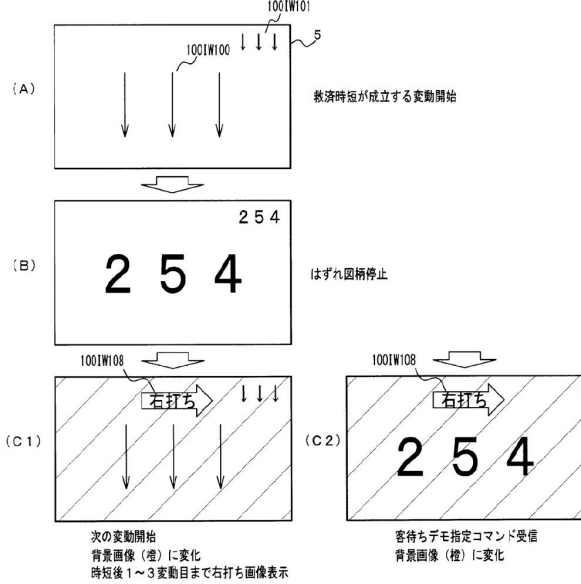
【図 14-51】

【図14-51】 (実施例2)



【図 14-52】

【図14-52】 (実施例2)

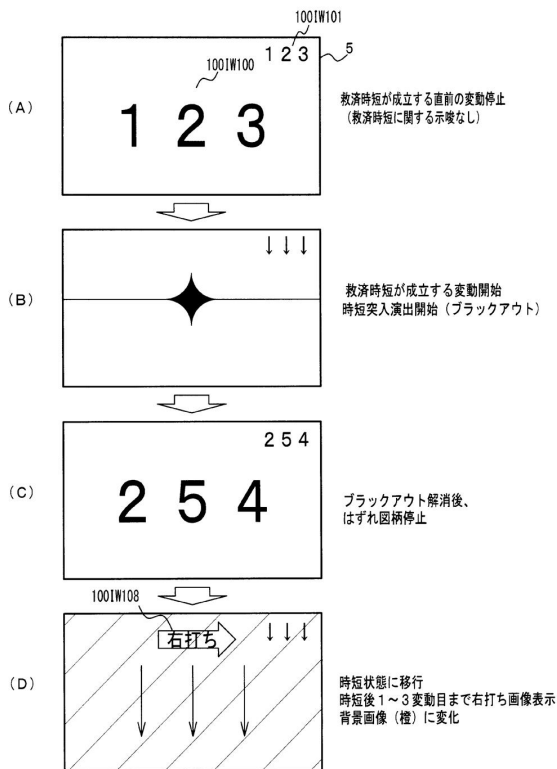


10

20

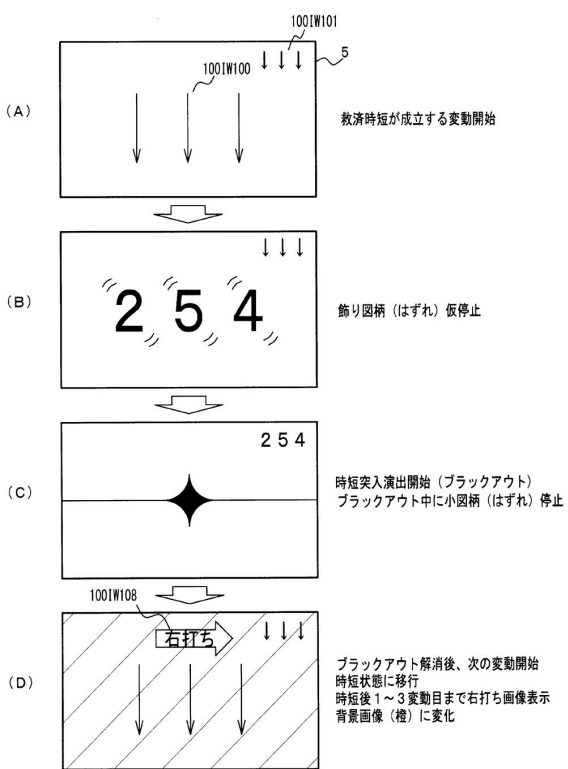
【図 14-53】

【図14-53】 (実施例2)
[変形例1]



【図 14-54】

【図14-54】 (実施例2)
[変形例2]



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-134173 (JP, A)
特開 2016-041171 (JP, A)
特開 2016-086890 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02