

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7248563号
(P7248563)

(45)発行日 令和5年3月29日(2023.3.29)

(24)登録日 令和5年3月20日(2023.3.20)

(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 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

請求項の数 1 (全106頁)

(21)出願番号	特願2019-218645(P2019-218645)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年12月3日(2019.12.3)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-87535(P2021-87535A)		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6月10日(2021.6.10)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和3年10月29日(2021.10.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
			株式会社三共内
		(72)発明者	夢沼 太我
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
			株式会社三共内
		(72)発明者	真弓 広太郎
			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	中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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、

遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段と、

可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

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、

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前記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、

可変表示パターンを選択可能な可変表示パターン選択手段と、を含み、

前記状態制御手段は、

前記有利状態が終了した後に第1特別状態に制御可能であり、

前記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第2特別状態に制御可能であり、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合と前記第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、

前記演出制御手段は、前記バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に前記特定表示結果が導出表示されるよりも前に前記特別条件の成立にもとづいて前記状態制御手段により前記第2特別状態に制御されるときと、前記バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に前記特定表示結果が導出表示され、前記有利状態が終了した後、前記特別条件の成立にもとづいて前記状態制御手段により前記第2特別状態に制御されるときと、において前記通常状態における前記特別回数に対応する可変表示中の演出として異なる演出を実行可能であり、

前記可変表示パターン選択手段は、前記第1特別状態に制御されているときと、前記第2特別状態に制御されているときと、で異なる可変表示パターンテーブルから可変表示パターンを選択する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

10

20

30

40

50

態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

そのような遊技機において、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りとな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

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2005-95449号公報（0058、0133など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【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した場合の遊技者の救済度合いが不十分であった。

20

【0009】

そこで、本発明は、遊技者の救済を好適に実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果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、

遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段と、

可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段と、を備え、

30

前記遊技制御手段は、

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、

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前記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、

可変表示パターンを選択可能な可変表示パターン選択手段と、を含み、

前記状態制御手段は、

前記有利状態が終了した後に第1特別状態に制御可能であり、

40

前記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第2特別状態に制御可能であり、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合と前記第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、

前記演出制御手段は、前記バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に前記特定表示結果が導出表示されるよりも前に前記特別条件の成立にもとづいて前記状態制御手段により前記第2特別状態に制御されるときと、前記バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に前記特定表示結果が導出表示され、前記有利状態が終了した後、前記特別条件の成立にもとづいて前記状態制御手段により前記第2特別状態に制御されるときと、において前記通常状態における前記特別回数に対応する可変表示中の演出として異なる

50

演出を実行可能であり、

前記可変表示パターン選択手段は、前記第1特別状態に制御されているときと、前記第2特別状態に制御されているときと、で異なる可変表示パターンテーブルから可変表示パターンを選択する(図8-7、図8-8、図8-19、図8-37)。

また、(手段1A)本発明による遊技機は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示された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8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図8-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、通常状態において第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、通常状態とは異なる状態において第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100IWS71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。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部100IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】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。

【図8-3】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。

【図8-4】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】時短種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-6】時短種別を説明するための説明図である。

【図8-7】特徴部100IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-8】特徴部100IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8-11】特徴部 100IW 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 8-12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8-13】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8-14】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 8-15】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 8-16】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8-17】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8-18】外部出力信号の例を示す説明図である。

【図 8-19】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

10

【図 8-20】特徴部 100IW における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 8-21】特徴部 100IW 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 8-22】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 8-23】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 8-24】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8-25】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8-26】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8-27】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 8-28】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

【図 8-29】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 8-30】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 8-31】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 8-32】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 8-33】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。

30

【図 8-34】変形例 1 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8-35】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 8-36】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 8-37】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。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(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。

【0013】

(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。

【0014】

40

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0015】

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

【0016】

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。

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

10

20

30

40

50

る。

【0023】

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。

【0024】

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

【0025】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口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。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

10

20

30

40

50

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可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2参照）により検出される。

【0039】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン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2参照）により検出される。

【0040】

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

【0041】

（遊技の進行の概略）

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

【0042】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」

10

20

30

40

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1.5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

10

20

30

40

50

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

（演出の進行など）

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

【0061】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中

10

20

30

40

50

」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0062】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当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。

10

【0063】

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

【0064】

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

20

【0065】

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

30

【0066】

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

40

【0067】

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

【0068】

50

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0069】

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

10

【0070】

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

20

【0071】

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

【0072】

（基板構成）

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

30

【0073】

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。

【0074】

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。

40

【0075】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開

50

して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0076】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0077】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0078】

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

【0079】

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。

20

【0080】

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。

30

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

40

【0084】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0085】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character

50

Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0086】

表示制御部123は、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体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C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

20

【0090】

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C P U 1 2 0が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0091】

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

30

【0092】

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

【0093】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0094】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、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3は、主基板11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。

40

【0095】

図3に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（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。

50

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0099】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0100】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0101】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割り込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0102】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中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

10

20

30

40

50

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。

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理

10

20

30

40

50

の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

10

【0110】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0111】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

30

【0112】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【0113】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

40

【0114】

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。

【0115】

50

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”

10

20

30

40

50

に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0121】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

【0122】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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た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、小当たり開放中処理は終了する。

【0123】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

【0124】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

【0125】

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

【0126】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた

10

20

30

40

50

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0127】

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

10

【0128】

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

20

【0129】

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

【0130】

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

30

【0131】

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

【0132】

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

40

【0133】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無

50

やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0134】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0135】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0136】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0137】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0138】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば

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

【0139】

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

【0140】

(基本説明の変形例)

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

【0141】

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。

【0142】

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）。

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

10

20

30

40

50

い。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１４７】

（特徴部１００ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部１００ＩＷについて説明する。本特徴部１００ＩＷでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

10

【０１４８】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当たりとなる確率（大当たり確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【０１４９】

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

20

【０１５０】

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

【０１５１】

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

30

【０１５２】

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

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

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

（ P ＝大当たり確率 ML の分母、 n ＝作動回数、 N ＝時短回数）

40

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

【０１５３】

（盤面構成）

図８－１は、特徴部１００ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部１００ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図１に示したパチンコ遊技機１の盤面構成に加えて、図８－１に示すように、普図保留表示器２５Ｃの下方に右打ちＬＥＤ１００ＩＷ１０が設けられている。また、図８－１に示すように、画像表示装置５の右方に右打ち報知ＬＥＤ１００ＩＷ２０が設けられている。

【０１５４】

50

また、図 8-1 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。

【0155】

また、図 8-1 に示すように、本特徴部 100IW 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 100IW 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 100IW 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 100IW 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。

【0156】

（大当たり確率、時短はずれ確率）

図 8-2 および図 8-3 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 8-2 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 8-3 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 8-2 および図 8-3 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。

【0157】

図 8-2 (A) および図 8-3 (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 1/320）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「328/65536」と最も高く（約 1/200）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0158】

また、図 8-2 (B) および図 8-3 (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「3280/65536」と最も高く（約 1/20）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図 8-2 および図 8-3 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。

【0159】

また、図 8-2 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

10

20

30

40

50

かに関係なく)、時短はずれ確率が「164/65536」と一定である(約1/400)。
また、図8-3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。

【0160】

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8-2および図8-3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。

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

なお、図8-2および図8-3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8-2および図8-3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。

【0164】

(大当り種別判定テーブル)

図8-4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8-4(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8-4(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。

【0165】

図8-4(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。

【0166】

図8-4(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。

【0167】

「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。

【0168】

「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

【0169】

「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。

【0170】

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。

【0171】

図8-4（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8-4（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。

【0172】

（時短種別判定テーブル）

図8-5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8-5（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8-5（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。

【0173】

図8-5（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。

【0174】

図8-5（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。

【0175】

図8-5（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。

【0176】

なお、図8-5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。

【0177】

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。

【0178】

図8-6は、時短種別を説明するための説明図である。図8-6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。

10

【0179】

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。

【0180】

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8-6に示したものにすぎられない。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。

20

【0181】

（変動パターンテーブル）

図8-7および図8-8は、特徴部100IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-7（A）は、大当たり用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図8-7（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8-7（C）は、大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図8-7（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。

30

【0182】

また、図8-8（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8-8（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8-8（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8-8（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。

40

【0183】

また、図8-8（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。

【0184】

図8-7（A）に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン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。

50

【0185】

また、図8-7(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。

【0186】

また、図8-7(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。

10

【0187】

また、図8-7(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。

【0188】

また、図8-8(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。

20

【0189】

図8-7(C)、図8-7(D)、および図8-8(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90%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。

30

【0190】

また、図8-8(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8-8(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

【0191】

また、図8-8(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はない。

【0192】

また、図8-8(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、

50

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

【0193】

図 8 - 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 P A 1 - 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。

【0194】

なお、図 8 - 7 および図 8 - 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つて再び時短状態に制御される場合には、図 8 - 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 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。

【0195】

また、例えば、時短はずれとなつた場合のうち次回大当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 8 - 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 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。

【0196】

また、本例では、図 8 - 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 P A 1 - 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。

【0197】

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 8 - 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。

【0198】

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 8 - 8 (F), (G) 参照) に切り替える場合を示しているが、そのような態様にきぎられない。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。

【0199】

(演出制御コマンド)

図 8 - 9 および図 8 - 10 は、演出制御用 CPU 120 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 9 および図 8 - 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 CPU 120 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。

【0200】

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。

10

20

30

40

50

【0201】

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。

【0202】

コマンド9004(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9005(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9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を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。

【0203】

コマンド95XX(H)は、救済時短となるまでの残りの変動回数(126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EXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数(126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9501(H)が送信され、残りの変動回数が126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957E(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127回以上の回数である場合には、EXTデータに最大値の7F(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957F(H)が送信される。

【0204】

コマンド96XX(H)は、救済時短となるまでの残りの変動回数(100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EXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数(100回単位の回数)に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601(H)が送信され、残りの変動回数が800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9608(H)が送信される。

【0205】

コマンド97XX(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(100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100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9701(H)が送信され、残りの変動回数が701回以上かつ800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9708(H)が送信される。

【0206】

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126回までで、127回以上の残り回数である場合には100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

10

20

30

40

50

ンドを組み合わせて送信して、127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。

【0207】

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

10

【0208】

コマンドA100(H)は、第2特別図柄の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。

【0209】

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。

20

【0210】

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。

【0211】

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。

30

【0212】

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。

40

【0213】

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。

【0214】

50

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

【0215】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 CPU 1 2 0 (具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0) は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 8-9 および図 8-10 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 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 8-9 および図 8-10 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当たり遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド (例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド) も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

10

【0216】

(遊技制御メイン処理)

図 8-11 は、特徴部 1 0 0 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 3 で示したそれらの処理と同様である。

【0217】

本例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU 1 0 3 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 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 0 0 I W S 1 1)。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 0 0 以下である場合には、CPU 1 0 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) 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 7 0 1 以上かつ 8 0 0 以下である場合には、CPU 1 0 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) 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。

20

30

【0218】

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 S 7 で送信される復旧時のコマンド (例えば、電源投入指定コマンド) の E X T データに救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0219】

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 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「9 0 0」をセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 2)。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「9 0 0」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された後、9 0 0 回の変動表示を実行しても大当たりも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップ 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。

40

【0220】

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「9 0 0」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAM クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすこと

50

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。

【0221】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3のY）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4、S5のN）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0222】

（特別図柄通常処理）

図8-12および図8-13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S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ100IWS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ100IWS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ100IWS54）。

【0223】

この特徴部100IWでは、ステップ100IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0224】

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。

【0225】

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。

【0226】

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。

【0227】

10

20

30

40

50

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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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8-2および図8-3参照）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8-2（A）および図8-3（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8-2（B）および図8-3（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8-2および図8-3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。

【0231】

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

【0232】

一方、大当りとする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）。

【0233】

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

10

20

30

40

50

処理の前にステップ100 IWS 66～S 69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ100 IWS 70以降の救済時短までの変動回数のカウンタ処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「900」をセット（ステップ100 IWS 172参照）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。

【0234】

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100 IWS 70）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ100 IWS 79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100 IWS 71）。なお、本例では、ステップ100 IWS 71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100 IWS 71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。

【0235】

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100 IWS 72）。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100 IWS 72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100 IWS 73）。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。

【0236】

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100 IWS 74）。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100 IWS 79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100 IWS 75）。そして、ステップ100 IWS 84に移行する。

【0237】

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100 IWS 72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100 IWS 76）。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100 IWS 77）。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100 IWS 78）。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

10

20

30

40

50

、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。

【0238】

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を実行するように構成してもよい。

【0239】

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（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数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。

【0240】

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。

【0241】

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。

【0242】

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。

【0243】

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。

【0244】

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8-2参照）。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

10

20

30

40

50

の確率で時短はずれとすることに決定する（図 8 - 3 参照）。

【0245】

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。

【0246】

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。

【0247】

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）。

【0248】

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）。

【0249】

（変動パターン設定処理）

図8-14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、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1701）。大当た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8-7（A）に示す大当たり用の変動パターンテーブルAを選択する（ステップ100IWS1702）。

【0250】

大当た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きざらず、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。

【0251】

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8-8（F

10

20

30

40

50

）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100 IWS1705）。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100 IWS1704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8-8（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100 IWS1706）。

【0252】

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100 IWS1703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100 IWS1707）。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8-8（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100 IWS1708）。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8-7（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。

【0253】

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100 IWS1709）。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8-7（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100 IWS1710）。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8-7（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。

【0254】

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100 IWS1711）。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8-7（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100 IWS1712）。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8-7（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。

【0255】

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100 IWS1713）。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8-8（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100 IWS1714）。

【0256】

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8-7（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100 IWS1715）。

【0257】

次に、CPU103は、ステップ100 IWS1702，S1705，S1706，S

10

20

30

40

50

1708, 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8-7および図8-8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。

【0258】

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)。

10

【0259】

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)。

【0260】

20

(特別図柄変動処理)

図8-15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)。

【0261】

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。

30

【0262】

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)。

40

【0263】

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。

【0264】

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、CPU1

50

03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。

【0265】

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。

【0266】

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100IWS1133）。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）。

【0267】

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。

【0268】

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。

【0269】

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。

【0270】

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）。

【0271】

(特別図柄停止処理)

図 8-16 および図 8-17 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 S 113）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、CPU 103 は、まず、図柄確定期間タイマの値を 1 減算し（ステップ 100 IWS 131）、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 100 IWS 132）。

【0272】

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）、CPU 103 は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 100 IWS 133）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 103 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 100 IWS 134）。

【0273】

次いで、CPU 103 は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ 100 IWS 135）。従って、本例では、大当たりを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当たり遊技終了後に 900 回の変動表示を実行しても次の大当たりも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0274】

なお、本例では、ステップ 100 IWS 135 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「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当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「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0275】

次いで、CPU 103 は、右打ち LED 100 IW 10 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 100 IWS 136）。また、CPU 103 は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ 100 IWS 137）。

【0276】

次いで、CPU 103 は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に対して送信する制御を行う（ステップ 100 IWS 138）。次いで、CPU 103 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 100 IWS 139）。そして、CPU 103 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 S 144）に対応した値に更新する（ステップ 100 IWS 140）。

【0277】

大当たりフラグがセットされていなければ（ステップ 100 IWS 133 の N）、CPU 103 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 100 IWS 141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU 103 は、時短終了フラグをリセットする（ステップ 100 IWS 142）。次いで、CPU 103 は、時短フラグ C がセットされているか否かを確認する（ステップ 100 IWS 143）。時短フラグ C がセットされていれば、CPU 103 は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ 100 IWS 144）。

【0278】

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 900 回の時短状態に

10

20

30

40

50

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900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「900」がセットされる。そして、その後、900回の変動表示を実行しても次の大当たりも時短はずれも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。

【0279】

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。

【0280】

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

【0281】

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。

【0282】

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。

【0283】

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。

【0284】

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。

【0285】

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。

【0286】

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100I

10

20

30

40

50

WS 157のY)、時短回数カウンタに「50」をセットする(ステップ100 IWS 158)。そして、ステップ100 IWS 165に移行する。

【0287】

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100 IWS 159)。そして、ステップ100 IWS 165に移行する。

【0288】

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100 IWS 160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100 IWS 161)。そして、ステップ100 IWS 165に移行する。

【0289】

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100 IWS 162のY)、時短回数カウンタに「200」をセットする(ステップ100 IWS 163)。そして、ステップ100 IWS 165に移行する。

【0290】

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100 IWS 164)。そして、ステップ100 IWS 165に移行する。

【0291】

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100 IWS 165)。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100 IWS 166)。

【0292】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする(ステップ100 IWS 167)。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、時短はずれ後に900回の変動表示を実行しても次の大当たりも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0293】

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100 IWS 168)。また、CPU103は、ホールコンピュータなどの外部装置に対して大当たり2信号の外部出力を開始する制御を行う(ステップ100 IWS 169)。

【0294】

ステップ100 IWS 166, 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路の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。また、ステップ100 IWS 169の処理が実行されることによって、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。

【0295】

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100 IWS 153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100 IWS 170)。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100 IWS 171)、時短回数カウンタに「900」をセットする(ステップ100 IWS 172)。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100 IWS 173)。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100 IWS 174)。

【0296】

10

20

30

40

50

なお、本例では、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、900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100 IWS 144参照）場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、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（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【0297】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、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「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【0298】

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。

【0299】

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900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「900」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。

【0300】

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「900」をセットするように構成してもよい。

【0301】

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900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。

【0302】

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）に対応した値に更新する（ステップ100 IWS 175）。

【0303】

（外部出力信号）

図8-18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8-18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

10

20

30

40

50

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。

【0304】

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（ステップ100IWS169参照）。

【0305】

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。

【0306】

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。

【0307】

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。

【0308】

（大当たり終了処理）

図8-19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。

【0309】

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。

【0310】

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）。

【0311】

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10

10

20

30

40

50

0 I W S 5 4 2)。また、CPU 1 0 3は、確変状態指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（ステップ1 0 0 I W S 5 4 3）。

【0 3 1 2】

そして、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ1 1 0）に応じた値に更新する（ステップ1 0 0 I W S 5 4 4）。

【0 3 1 3】

（状態遷移）

次に、本特徴部1 0 0 I Wにおける状態遷移について説明する。図8－2 0は、本特徴部1 0 0 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8－2 0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、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（RAM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9 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 3 1 4】

また、図8－2 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 3 1 5】

また、図8－2 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 3 1 6】

また、図8－2 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 3 1 7】

また、図8－2 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

10

20

30

40

50

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～S539参照）。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く（ステップ100IWS79のY参照）、救済時短となる場合もない。また、時短状態Cにおいて、大当たりが発生することなく900回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100IWS146～S149参照）。

【0318】

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い。

10

【0319】

なお、本例では、時短状態B中に通常大当た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た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。

【0320】

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100IWS79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。

20

【0321】

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。

【0322】

（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8-21は、特徴部100IW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8-21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。

30

【0323】

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087IWS701）。本例では、ステップ087IWS701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。

【0324】

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100IWS702）。本例では、ステップ100IWS702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100IW21a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100IW21bにおいて第4図柄の変動表示が実行される。

40

【0325】

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。

【0326】

50

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100IW21a, 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。

【0327】

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、大当たりとなる場合には大当た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。

10

【0328】

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、大当た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。

【0329】

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、大当た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。

【0330】

（コマンド解析処理）

20

次に、演出制御手段の動作について説明する。図8-22～図8-23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。

【0331】

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。

30

【0332】

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）。

40

【0333】

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）。

【0334】

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

50

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。

【0335】

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100IWS621）、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）。

【0336】

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）。

【0337】

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）。

【0338】

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。

【0339】

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。

【0340】

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

10

20

30

40

50

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100 IWS 632）。

【0341】

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100 IWS 633）、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100 IWS 634）。

【0342】

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）。

【0343】

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）。

【0344】

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。

【0345】

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 IWS 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。

【0346】

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）。

【0347】

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LED100 IW20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LED100 IW20の点灯が開始される。

【0348】

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LED100 IW20の点灯を終了する制御を行う（ステップ100 IWS 644）。

【0349】

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。

【0350】

(可変表示開始設定処理)

図8-24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）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ100IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ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。

10

20

【0351】

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。

【0352】

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。

30

【0353】

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。

40

【0354】

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。

【0355】

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

50

、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。

【0356】

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100IWS808に移行する。

【0357】

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10回以下となっているか否かを確認する（ステップ100IWS805）。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。

【0358】

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を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS806）。例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「0A（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が10回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「10」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が1回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「1」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ100IWS808に移行する。

【0359】

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。

【0360】

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、スーパーリーチ演出を実行しないように構成されているのであるが（図8-8（F），（G）参照）、救済時短回数1指定コマンドなどにもとづいて残りの変動回数が10回以下であることを特定した場合には、予告演出を実行しない（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）ように構成してもよい。また、先読み予告演出を実行可能に構成する場合には、先読み予告演出も実行しないように構成してもよい。

【0361】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達した場合であっても大当り変動となる場合には通常と同様の大当り用の変動パターンを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いて変動表示を実行するように構成してもよい。

【0362】

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100IWS805のN）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS807）。そして、ステップ100IWS808に移行する。

10

【0363】

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100IWS808）。

【0364】

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

20

【0365】

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。

30

【0366】

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ100IWS809）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0367】

なお、この特徴部100IW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。

【0368】

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

50

される変動時間に相当する値を設定する（ステップ100IWS810）。

【0369】

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100IWS811）。

【0370】

（可変表示中演出処理）

図8-25および図8-26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）。

【0371】

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。

【0372】

なお、本例では、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがある。ステップ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。

【0373】

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

のプロセスタータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS853）。また、演出制御用CPU120は、プロセスタータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L，8R）の制御を実行する（ステップ100IWS854）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS855）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0374】

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。

【0375】

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。

【0376】

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タータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS859）。また、演出制御用CPU120は、プロセスタータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L，8R）の制御を実行する（ステップ100IWS860）。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100IWS861）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0377】

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。

【0378】

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）。

【0379】

（特図当り待ち処理）

図8-27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）、プロセスタータn

10

20

30

40

50

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）。

【0380】

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）。

【0381】

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）。

【0382】

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。

【0383】

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れば、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。

【0384】

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）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ100IWS887）。

【0385】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ100IWS888）。

【0386】

大当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）。

【0387】

（演出実行タイミング）

10

20

30

40

50

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8-28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8-28に示すように、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、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078 IWS 1135参照）。また、図柄確定期間において、図8-28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078 IWS 847参照）。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8-28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078 IWS 847参照）。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8-28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078 IWS 638参照）。

【0388】

（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8-29～図8-32は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図8-29～図8-32において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【0389】

図8-29（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100 IW 100が画面中央に表示され、右上に小図柄100 IW 101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100 IW 100および小図柄100 IW 101が停止してはずれ図柄（本例では、「134」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800回転で救済時短開始！」という残り回転数表示100 IW 102が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示100 IW 103により画面の下方に表示される。

【0390】

また、図8-29（B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り700回転のときに、飾り図柄100 IW 100および小図柄100 IW 101が停止してはずれ図柄（本例では、「423」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8-29（A）と同様に、左上方に「あと700回転で救済時短開始！」という残り回転数表示100 IW 102が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示100 IW 103により画面の下方に表示される。

【0391】

なお、本例では、図8-29（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100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数が400回～800回までは煽り演出を実行せず、残り回数が300回以下（従って、残り回数が300回、200回、100回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【0392】

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8-29（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。

【0393】

そして、図8-29（C）～図8-30（F）に示すように、救済時短への移行まで残り

10

20

30

40

50

10回転以降は、図柄の停止時に飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示され、残りの回転数に応じたカウントダウン表示100IW104が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示100IW104では、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「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、「653」「844」「278」「216」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【0394】

そして、図8-30（G）、（H）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、「254」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。

【0395】

そして、図8-31（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、モード移行演出では、飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

【0396】

次いで、図8-31（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8-1参照）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。

【0397】

そして、図8-31（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。

【0398】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図8-31（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8-31（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。

【0399】

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8-8（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8-31（K）に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図8-31（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。

【0400】

また、救済時短に到達した変動が大当たり変動である場合には、例えば、変動時間として

10

20

30

40

50

30秒間を確保し、図31と同様の演出を実行して一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当りを報知する演出を実行してもよい。

【0401】

「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8-30(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。

【0402】

そして、図8-31(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。

【0403】

そして、図8-32(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、「休止時短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態Cに移行し、救済時短が開始される。

【0404】

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。

【0405】

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。

【0406】

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

【0407】

(変形例1)

上記の特徴部100IW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。

【0408】

図8-33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8-33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100IWS114）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100IWS101）は、図5に示し

10

20

30

40

50

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。

【0409】

変形例1において、特別図柄通常処理（ステップ100 IWS110）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 IWS111）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 IWS112）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 IWS113）は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。

【0410】

また、次変動延期処理（ステップ100 IWS114）は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。

10

【0411】

また、大当り開放前処理（ステップ100 IWS115）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 IWS116）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 IWS117）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 IWS118）は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。

【0412】

また、小当り開放前処理（ステップ100 IWS119）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 IWS120）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 IWS121）は、特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。

20

【0413】

変形例1では、特別図柄通常処理（ステップ100 IWS110）および変動パターン設定処理（ステップ100 IWS111）は、図5で示した特別図柄通常処理（ステップS110）および変動パターン設定処理（ステップS111）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 IWS112）および特別図柄停止処理（ステップ100 IWS113）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S112）および特別図柄停止処理（ステップS113）とは異なっている。

30

【0414】

なお、変形例1において、大当り開放前処理（ステップ100 IWS115）～小当り終了処理（ステップ100 IWS121）は、図5に示した大当り開放前処理（ステップS114）～小当り終了処理（ステップS120）の処理と同様である。

【0415】

図8-34は、変形例1における特別図柄停止処理（ステップ100 IWS113）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100 IWS131～S171の処理は、図8-16および図8-17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100 IWS171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100 IWS171A）。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100 IWS114）に対応した値に更新する（ステップ100 IWS171B）。なお、ステップ100 IWS175の処理は、図8-17に示した処理と同様である。

40

【0416】

図8-35は、変形例1における次変動延期処理（ステップ100 IWS114）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

50

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。

【0417】

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「900」をセットする（ステップ100IWS193）。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）。

【0418】

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）。

【0419】

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。

【0420】

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（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、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。

【0421】

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。

【0422】

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。

【0423】

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8-17で示したステップ100IWS154～S169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。

【0424】

図8-36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8-36に示すように、変形例1では、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）において、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、通常と同じ0.5秒間の図

10

20

30

40

50

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8-36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8-36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。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8-36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。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8-36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。

【0425】

（変形例2～4）

また、上記の特徴部100 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8-8（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8-37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。

【0426】

まず、図8-37（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100 IW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）900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）900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8-8（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8-8（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。

【0427】

例えば、図8-37の変形例2で示すように、RAMクリア処理後に900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8-7（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8-7（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。

【0428】

また、例えば、図8-37の変形例3で示すように、大当たりとなった後に900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900回目の変動表示を実行する際に救済時短発動時専用の変動パターンを選択して、変動時間が20秒間の変動表示を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、救済時短発動時専用の変動パターンを選択するように構成すればよい。そして、その20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）。

【0429】

なお、図8-37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。

10

20

30

40

50

【0430】

また、例えば、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（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成した場合に、図8-37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8-7（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8-7（C）参照）を選択して大当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8-8（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。

10

【0431】

また、上記に示した特徴部100IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当り遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り遊技中に役物中の特定領域（V入賞領域）に遊技球が入賞（V入賞）したことにともづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部100IW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。

【0432】

また、上記に示した特徴部100IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が900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。

20

【0433】

なお、上記に示した特徴部100IW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。

【0434】

なお、上記に示した特徴部100IW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際と救済時短の開始間際として同一の報知（図8-31（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。

30

【0435】

なお、上記に示した特徴部100IW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際と救済時短の開始間際として同一の報知（図8-31（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。

40

【0436】

以上に説明したように、本特徴部100IW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。

【0437】

（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とも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

50

、ステップ100IWS173を実行する部分、図8-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（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100IWS71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

【0438】

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

【0439】

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。

【0440】

（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、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100IWS63、ステップ100IWS71、ステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）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

【0441】

（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100IWS173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

【0442】

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

50

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。

【0443】

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。

【0444】

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。

【0445】

（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8-16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。

【0446】

（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8-16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。

【0447】

（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。

【0448】

（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8-16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。

【0449】

（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8-11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8-11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

10

20

30

40

50

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。

【0450】

（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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172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8-37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。

【0451】

（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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172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8-37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。

【0452】

また、本特徴部100IW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。

【0453】

（手段1B-1）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第1経路（例えば、左打ちによる経路）と第2経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ1

00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、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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、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8-33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8-36参照)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。

【0454】

(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、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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、

更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ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8-33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8-36参照）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

【0455】

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

【0456】

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。

【0457】

（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8-16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

【0458】

（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）、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8-16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、図8-14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

【0459】

（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

50

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8-14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 IWS 1714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。

【0460】

（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8-15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 IWS 1128、ステップ100 IWS 1130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。

【0461】

また、本特徴部100 IW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。

【0462】

（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8-24に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100 IWS 807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 166、ステップ100 IWS 173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）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8-12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 IWS 64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し（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71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8-16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 IWS 145、ステップ100 IWS 149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数値とし（例えば、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100 IW

10

20

30

40

50

S 5 3 7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 173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8-10に示す部分、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100 IWS 540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 174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。

【0463】

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、大当り経由の時短状態中や、時短はずれ経由の時短状態中、救済時短経由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。

【0464】

（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100 IWS 166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。

【0465】

（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100 IWS 634，S 638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。

【0466】

（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100 IWS 634とステップ100 IWS 638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。

【0467】

(手段 5 C) 手段 1 C から手段 4 C 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 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 166 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 CPU 120 は、ステップ 100 IWS 636, S 638 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

【0468】

(手段 6 C) 手段 1 C から手段 4 C 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 CPU 120 は、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

【0469】

また、本特徴部 100 IW および各変形例には、以下に示す（手段 1 D）～（手段 4 D）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0470】

(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、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 CPU 120 におけるステップ S 25 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 CPU 120 におけるステップ S 170～S 172 を実行する部分、図 8-24 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 100 IWS 807 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 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 166、ステップ 100 IWS 173 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 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 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）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、RAM 102）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 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し（例えば、図 8-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部

30

40

50

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8-11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8-22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。

【0471】

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。

【0472】

なお、初期化を指定するコマンド(図8-12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。

【0473】

(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8-11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。

【0474】

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。

【0475】

(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8-14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8-24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8-9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8-9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。

【0476】

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

10

20

30

40

50

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。

【0477】

(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8-25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8-31(I)~図8-32(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8-24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8-29(A)~図8-30(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。

【0478】

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。

【0479】

また、本特徴部100IW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。

【0480】

(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8-24に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS807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、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8-14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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図8-13に

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100IWS71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8-37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。

10

【0481】

(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、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8-24に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS807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、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8-14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8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、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8-37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。

20

30

40

【0482】

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

50

テーブルと用いるように構成してもよい。

【0483】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、以下の（手段1a）～（手段4h）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【0484】

（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、

前記状態制御手段は、

可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御可能であり、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合も前記第2識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

前記有利状態は、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前記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前記特別状態の有利度が異なり、

前記特別有利状態に制御された後に制御される前記特別状態の有利度は、前記特定有利状態に制御された後に制御される前記特別状態の有利度よりも高く、

前記特別条件が成立したときに制御される前記特別状態の有利度は、前記特定有利状態に制御された後に制御される前記特別状態の有利度よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【0485】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段1a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。

【0486】

（手段2a）

手段1a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前記有利状態に制御されるときとで、前記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、

前記第1識別情報の可変表示を契機として前記有利状態に制御されるときと、前記第2識別情報の可変表示を契機として前記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は特別回数で共通である

【0487】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段2a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900回の変動回数が共通になるように構成すればよい。

【0488】

（手段3a）

手段1aまたは手段2a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、前記第1確率よりも前記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、

前記不利設定値に設定されている方が、前記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、

前記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、前記有利状態に制御された後に制御される前記特別状態の有利度よりも高い

【0489】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段3a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、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。

【0490】

（手段4a）

手段1aから手段3a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、

前記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は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり、

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

【0491】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段4a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。

【0492】

（手段5a）

手段1aから手段4a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前記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前記有利状態に制御されるかの割合が異なり、

前記第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、前記第2識別情報の可変表示に対応して前記特別条件が成立するときとで、前記特別条件が成立した後に制御される前記特別状態の有利度は共通である

【0493】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段5a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。

【0494】

(手段 6 a)

手段 a 1 から手段 5 a 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、

前記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前記特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、前記短縮可変表示パターンに決定する割合が高い

【0495】

なお、本特徴部 100 IW および各変形例において、手段 6 a の遊技機は、例えば、図 8-37 の変形例 3 にもとづく。

【0496】

(手段 7 a)

手段 1 a から手段 6 a 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、

前記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前記特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、前記特定可変表示パターンに決定する割合が低い

【0497】

なお、本特徴部 100 IW および各変形例において、手段 7 a の遊技機は、例えば、図 8-8 に示す救済時短経由の時短状態では超短縮変動、短縮変動が選択されないが図 8-7 に示す大当り経由の時短状態では超短縮変動が選択されることにもとづく。救済時短経由の時短状態のほうが大当り経由の時短状態よりもリーチ変動に決定する割合を低くすることも可能である。

【0498】

(手段 1 b)

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、

前記始動条件が成立したが前記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、

電力供給が停止しても前記更新手段が更新する数値情報と前記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と、

所定条件が成立したときに、前記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、前記バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて前記更新手段が更新する数値情報と前記保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記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が前記特別回数目の可変表示となったことにもとづいて前記特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

10

20

30

40

50

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合も前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新する

ことを特徴とする遊技機。

【0499】

なお、本特徴部 100IW および各変形例において、手段 1b 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 900 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。

【0500】

(手段 2b)

手段 1b 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前記有利状態に制御されるときとで、前記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、

前記第 1 識別情報の可変表示を契機として前記有利状態に制御されるときと、前記第 2 識別情報の可変表示を契機として前記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は特別回数で共通である

【0501】

なお、本特徴部 100IW および各変形例において、手段 2b 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。

【0502】

(手段 3b)

手段 1b または手段 2b 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、前記第 1 確率よりも前記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、

前記不利設定値に設定されている方が、前記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、

前記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、前記有利状態に制御された後に制御される前記特別状態の有利度よりも高い

【0503】

なお、本特徴部 100IW および各変形例において、手段 3b 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。

【0504】

(手段 4b)

手段 1b から手段 3b 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、

前記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は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり、

10

20

30

40

50

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

【0505】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段4b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。

10

【0506】

（手段5b）

手段1bから手段4b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前記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前記有利状態に制御されるかの割合が異なり、

前記第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、前記第2識別情報の可変表示に対応して前記特別条件が成立するときとで、前記特別条件が成立した後に制御される前記特別状態の有利度は共通である

20

【0507】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段5b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。

【0508】

（手段6b）

手段1bから手段5b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、

30

前記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前記特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、前記短縮可変表示パターンに決定する割合が高い

【0509】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段6bの遊技機は、例えば、図8-8に示す救済時短経由の時短状態で選択可能な極短縮変動が図8-7に示す大当たり経由の時短状態では選択されないことにもとづく。

【0510】

40

（手段7b）

手段1bから手段6b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、

前記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前記特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、前記特定可変表示パターンに決定する割合が低い

【0511】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段7bの遊技機を適用するには、例えば、図8-37の変形例3において、変動パターンテーブルEの方が変動パターン

50

テーブルBよりもリーチとなる割合が低くなるように構成すればよい。

【0512】

(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、

前記状態制御手段は、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合も前記第2識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

前記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、

前記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前記示唆演出を実行するかの割合が異なり、

前記示唆演出の演出態様は、前記特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様であることを特徴とする遊技機。

【0513】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段1c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。

【0514】

(手段2c)

手段1c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

【0515】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段2c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。

【0516】

(手段3c)

手段1cまたは手段2cにおいて、

示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、

前記特定画像は、

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

【0517】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段3cの遊技機を適用するには、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すればよい。

【0518】

(手段4c)

手段1cから手段3c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、

前記始動条件が成立したが前記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

10

20

30

40

50

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前記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、

前記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、前記所定画像が表示されているときに、前記示唆演出を実行する割合が異なる

【0519】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段4c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カウントダウン演出を実行するとともに、救済時短カウンタのカウント値に応じて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。

10

【0520】

(手段5c)

手段1cから手段4c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、

前記始動条件が成立したが前記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前記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、

20

示唆演出実行手段は、

前記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、前記所定画像が表示されているときに、所定態様により前記示唆演出を実行する割合が異なる

【0521】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段5c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カウントダウン演出を実行するとともに、救済時短カウンタのカウント値に応じて所定態様による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。

30

【0522】

(手段6c)

手段1cから手段5c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、

前記始動条件が成立したが前記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前記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、前記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、示唆演出を実行可能である

40

【0523】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段6c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カウントダウン演出を実行するように構成すればよい。

【0524】

(手段7c)

手段1cから手段6c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

50

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

【0525】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段7c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、設定値に応じて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。

10

【0526】

（手段8c）

手段1cから手段7c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

【0527】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段8c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、設定値に応じて特定態様による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。

20

【0528】

（手段9c）

手段1cから手段6c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、

前記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、前記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

30

【0529】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段9c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、いずれの設定値が設定されている場合にもカウントダウン演出の実行割合が共通になるように構成すればよい。

40

【0530】

（手段10c）

手段1から手段6、および手段9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、

前記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、特定態様により前記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

【0531】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段10c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、いずれの設定値が設定されている場合にも特定態様によるカウントダウン演出の実行割合が共通になるように構成すればよい。

【0532】

（手段11c）

手段1cから手段10c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

【0533】

なお、本特徴部100IW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。

【0534】

（手段12c）

手段1cから手段11c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、

前記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、前記特殊可変表示パターンに決定可能であり、

前記特別条件が成立する前において、前記特殊可変表示パターンに決定せず、

前記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、前記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

【0535】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段12cの遊技機を適用するには、例えば、図8-37に示す救済時短発動時変動パターンテーブルにおける変動パターンを特殊可変表示パターンとし、当該変動パターンが実行されているときにモード移行演出を実行可能に構成すればよい。

【0536】

（手段13c）

手段1cから手段12c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、

前記可変表示パターン決定手段は、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、前記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前記特定表示結果となる場合に、前記所定可変表示パターンよりも前記特定可変表示パターンに決定する割合が高く、

前記特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変

10

20

30

40

50

表示の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に、前記特定可変表示パターンに決定する割合が低い

【0537】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段13cの遊技機を適用するには、例えば、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前の所定期間のほうが所定期間より前の期間よりもスーパーリーチの決定割合が低くなるように構成すればよい。

【0538】

(手段14c)

手段1cから手段13c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、

前記予告演出実行手段は、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、前記予告演出を実行可能であり、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合の方が、前記特定表示結果とならない場合よりも、前記予告演出を実行する割合が高く、

特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に、前記予告演出を実行する割合が低い

【0539】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段14cの遊技機を適用するには、例えば、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前の所定期間のほうが所定期間より前の期間よりも大当りの先読み予告演出の実行割合が低くなるように構成すればよい。

【0540】

(手段15c)

手段1cから手段14c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、

前記予告演出実行手段は、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記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前記予告演出を実行可能であり、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合に、前記所定態様よりも前記特定態様により前記予告演出を実行する割合が高く、

特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に、前記特定態様により前記予告演出を実行する割合が低い

【0541】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段15cの遊技機を適用するには、例えば、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前の所定期間のほうが所定期間より前の期間よりも特定態様の大当り先読み予告演出の実行割合が低くなるように構成すればよい。

【0542】

(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、

前記状態制御手段は、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに

10

20

30

40

50

前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合も前記第2識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

可変表示が実行されているときに所定示唆演出を実行可能な所定示唆演出実行手段と、

前記特別条件が成立したことにもとづいて、前記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を実行可能な特別報知演出実行手段と、をさらに備え、

前記所定示唆演出実行手段は、前記特別条件が成立する前の期間において、可変表示の実行回数がいずれの場合にも、前記所定示唆演出を実行する割合が共通である

ことを特徴とする遊技機。

【0543】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段1dの遊技機を適用するには、例えば、変動表示中に当該変動に係る大当り予告演出を実行可能にし、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前は、救済時短カウンタのカウント値がいずれの場合にも大当り予告演出の実行割合が共通になるように構成すればよい。

【0544】

(手段2d)

手段1d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、

前記特別報知演出は、表示手段において前記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

【0545】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段2dの遊技機を適用するには、例えば、モード移行演出が開始される前に表示されている演出表示（背景など）がブラックアウトなどにより視認困難になるように構成すればよい。

【0546】

(手段3d)

手段1d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、特別報知演出を実行可能であり、

前記特別報知演出は、前記演出用識別情報を視認困難とする態様である

【0547】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段3dの遊技機を適用するには、例えば、モード移行演出を実行するときに飾り図柄を消去や半透明などにより視認困難になるように構成すればよい。

【0548】

(手段4d)

手段1d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、

前記特別報知演出は、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

【0549】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段4dの遊技機を適用するには、例えば、モード移行演出を実行するときに背景表示が救済時短の時短状態に対応する背景表示になるように構成すればよい。

10

20

30

40

50

【0550】

(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を備える

【0551】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段5dの遊技機は、例えば、図8-29に示すように、テロップによる説明を行うことにもとづく。

【0552】

(手段6d)

手段1dから手段5d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を備え、

前記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、前記特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定し、

前記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が導出表示された後に、前記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を実行可能な特別報知演出実行手段をさらに備える

【0553】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段6dの遊技機は、例えば、図8-31～図8-32に示すようにモード移行演出を実行することにもとづく。

【0554】

(手段1e)

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、

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と、を備え、

前記状態制御手段は、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合も前記第2識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

前記可変表示パターン決定手段は、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、前記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前記特定表示結果となる場合に、前記所定可変表示パターンよりも前記特定可変表示パターンに決定する割合が高く、

前記特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に、前記特定可変表示パターンに決定する割合が低い

ことを特徴とする遊技機。

【0555】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段1eの遊技機を適用するには、例えば、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前の所定期間のほうが所定期間より前の期間よりもスーパーリーチの決定割合が低くなるように構成

10

20

30

40

50

すればよい。

【0556】

(手段2e)

手段1eにおいて、

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備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、前記示唆演出を実行する割合が高い

【0557】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段2eの遊技機を適用するには、例えば、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前の所定期間のほうが所定期間より前の期間よりもカウントダウン演出の実行割合が高くなるように構成すればよい。

10

【0558】

(手段3e)

手段1eまたは手段2e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

【0559】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段3eの遊技機は、例えば、図8-29に示すように、テロップによる説明を行うことにもとづく。

20

【0560】

(手段4e)

手段1eから手段3e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、

前記予告演出実行手段は、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、前記予告演出を実行可能であり、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合の方が、前記特定表示結果とならない場合よりも、前記予告演出を実行する割合が高く、

30

特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に、前記予告演出を実行する割合が低い

【0561】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段4eの遊技機を適用するには、例えば、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前の所定期間のほうが所定期間より前の期間よりも大当りの先読み予告演出の実行割合が低くなるように構成すればよい。

【0562】

(手段5e)

手段1eから手段4e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、

前記予告演出実行手段は、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記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前記予告演出を実行可能であり、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる場合に、前記所定態様よりも前記特定態様により前記予告演出を実行する割合が高く、

40

特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に、前記特定態様により前記予告演出を実行する割合が低い

50

【0563】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段5eの遊技機を適用するには、例えば、変動回数が900回になって救済時短に制御される条件が成立する前の所定期間のほうが所定期間より前の期間よりも特定態様の大当たり先読み予告演出の実行割合が低くなるように構成すればよい。

【0564】

(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、

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と、を備え、

前記状態制御手段は、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合も前記第2識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記特別条件が成立するときに、前記特殊可変表示パターンに決定可能であり、

前記特別条件が成立する前において、前記特殊可変表示パターンに決定せず、

前記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、前記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たことを特徴とする遊技機。

【0565】

なお、本特徴部100IW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、図8-37に示す救済時短発動時変動パターンテーブルにおける変動パターンを特殊可変表示パターンとし、当該変動パターンが実行されているときにモード移行演出を実行可能に構成すればよい。

【0566】

(手段2f)

手段1f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、

前記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、前記特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、前記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を備える

【0567】

なお、本特徴部100IW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、はずれ時も大当たり時も図8-31に示すモード移行演出を実行し、大当たり時は図8-32(M)の画面に代えて大当たり報知の画面を表示するように構成すればよい。

【0568】

(手段3f)

手段1fまたは手段2f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、前記特別条件が成立する前には実行されない態様により前記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を実行可能な所定報知演出実行手段

を備える

【0569】

なお、本特徴部100IW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、救済時短に制御される条件が成立する900変動目において大当たりになったときは、それまでには実行されない態様による大当たり報知演出を実行するように構成すればよい。

【0570】

(手段4f)

手段1fまたは手段2f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、前記特別条件が成立する前と共通の態様により前記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を備える

10

【0571】

なお、本特徴部100IW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、救済時短に制御される条件が成立する900変動目において大当たりになったときは、それまでと共通の態様による大当たり報知演出を実行するように構成すればよい。

【0572】

(手段5f)

手段1fから手段4f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は、前記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よりも長く、

20

前記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、前記特別状態の制御が開始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を備える

【0573】

なお、本特徴部100IW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、変動パターンテーブルの設定により、救済時短に制御される条件が成立する900変動目の変動時間をそれまでの変動表示における変動時間よりも長くし、救済時短開始前の900変動目においてモード移行演出を実行するように構成すればよい。

【0574】

(手段6f)

手段1fから手段5f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を出力する信号出力手段を備える

30

【0575】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段6fの遊技機を適用するには、例えば、変動パターンテーブルの設定により、救済時短に制御される条件が成立する900変動目の変動表示の図柄確定期間の開始に対応する特定信号を出力し、その後に救済時短の制御に対応する特別信号を出力するように構成すればよい。

【0576】

(手段7f)

手段6f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の開始時に、特別信号を出力する

40

【0577】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段7fの遊技機を適用するには、例えば、図8-33の100IWS114の次変動延期処理の開始時に救済時短の制御に対応する特別信号を出力するように構成すればよい。

【0578】

(手段8f)

50

手段 1 f から手段 6 f のいずれかにおいて、
特定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 通過領域と、
特別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 通過領域と、
識別情報の可変表示として、第 1 始動条件が成立することにもとづく第 1 識別情報の可変表示と、第 2 始動条件が成立することにもとづく第 2 識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段と、
前記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可能な特別出力手段と、を備え、
前記第 1 始動条件は、前記第 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、
前記第 2 始動条件は、前記第 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、
前記特別出力手段は、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実行される特別処理の開始時に、前記特別出力を実行可能である

【0579】

なお、本特徴部 100IW および各変形例において、手段 8 f の遊技機は、例えば、図 8-33 の 100IWS114 の次変動延期処理において右打ち報知を行うことにもとづく。

【0580】

(手段 1 g)

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、
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と、
を備え、

前記状態制御手段は、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合も前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

前記可変表示パターン決定手段は、前記特別条件が成立するときに、前記特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定し、

前記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が導出表示された後に、前記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を実行可能な特別報知演出実行手段をさらに備えた

ことを特徴とする遊技機。

【0581】

なお、本特徴部 100IW および各変形例において、手段 1 g の遊技機は、例えば、図 8-31 ~ 図 8-32 に示すようにモード移行演出を実行することにもとづく。

【0582】

(手段 2 g)

手段 1 g 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、

前記始動条件が成立したが前記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、

前記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を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、

前記先読み予告実行手段は、前記特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応す

10

20

30

40

50

る可変表示のうち、前記特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする前記先読み予告演出を実行可能である一方、前記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前記先読み予告演出の実行を制限する

【0583】

なお、本特徴部100IW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、保留記憶にもとづく先読み予告演出を実行可能とし、救済時短に制御される条件が成立する900変動目の変動表示を予告対象とする保留記憶については先読み予告演出を実行可能とし、901変動目以降（すなわち、救済時短の1変動目以降）の変動表示を予告対象とする保留記憶については先読み予告演出の実行を制限するように構成すればよい。

10

【0584】

（手段3g）

手段1gまたは手段2g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、

前記特別報知演出は、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

【0585】

なお、本特徴部100IW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、モード移行演出を実行するときに背景表示が救済時短の時短状態に対応する背景表示になるように構成すればよい。

20

【0586】

（手段4g）

手段1gから手段3g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を実行可能な示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出実行手段は、前記特別条件が成立する前の所定期間において、前記示唆演出の実行を制限する

【0587】

なお、本特徴部100IW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、救済時短が発生する前の所定期間においてカウントダウン演出の実行を制限するように構成すればよい。

30

【0588】

（手段5g）

手段1gから手段4g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

【0589】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段5gの遊技機は、例えば、図8-29に示すように、テロップによる説明を行うことにもとづく。

【0590】

40

（手段1-1h）

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、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と、を備え、

前記状態制御手段は、

可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて前記

50

有利状態に制御された後に前記特別状態に制御可能であり、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合も前記第2識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

前記可変表示パターン決定手段は、前記特別条件が成立したときに制御される前記特別状態の方が、前記有利状態に制御された後に制御される前記特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、前記短縮可変表示パターンに決定する割合が高いことを特徴とする遊技機。

10

【0591】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段1-1hの遊技機は、例えば、図8-37の変形例3にもとづく。

【0592】

(手段1-2h)

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、

20

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と、を備え、

前記状態制御手段は、

可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御可能であり、

可変表示の実行回数が特別回数となったことにもとづいて特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり、

前記更新手段が更新した数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことにもとづいて前記特別状態に制御し、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合も前記第2識別情報の可変表示が実行される場合も数値情報を更新し、

30

前記可変表示パターン決定手段は、前記特別条件が成立したときに制御される前記特別状態の方が、前記有利状態に制御された後に制御される前記特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、前記特定可変表示パターンに決定する割合が低いことを特徴とする遊技機。

【0593】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段1-2hの遊技機を適用するには、例えば、図8-37の変形例3において、変動パターンテーブルEの方が変動パターンテーブルBよりもリーチとなる割合が低くなるように構成すればよい。

【0594】

40

(手段2h)

手段1h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前記特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段を備える

【0595】

なお、本特徴部100IWおよび各変形例において、手段2hの遊技機を適用するには、例えば、救済時短の時短状態と大当り後の時短状態とで異なる背景表示を表示するように構成すればよい。

【0596】

(手段3h)

50

手段 1 h または手段 2 h 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、

前記始動条件が成立したが前記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、

前記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を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、

前記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前記特別状態とで、前記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前記先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる

10

【0597】

なお、本特徴部 100 IW および各変形例において、手段 3 h の遊技機を適用するには、例えば、救済時短の時短状態と大当り後の時短状態とで先読み予告演出の実行割合と、複数種類の先読み予告演出のいずれを実行するかの割合が異なるように構成すればよい。

【0598】

(手段 4 h)

手段 1 h から手段 3 h 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、

前記始動条件が成立したが前記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、

前記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を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、

前記先読み予告実行手段は、前記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、前記特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする前記先読み予告演出を実行可能である一方、前記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前記先読み予告演出の実行を制限する

20

【0599】

なお、本特徴部 100 IW および各変形例において、手段 4 h の遊技機を適用するには、例えば、保留記憶にもとづく先読み予告演出を実行可能とし、救済時短が発生する 900 変動目の変動表示を予告対象とする保留記憶については先読み予告演出を実行可能とし、901 変動目以降（すなわち、救済時短の 1 変動目以降）の変動表示を予告対象とする保留記憶については先読み予告演出の実行を制限するように構成すればよい。

30

【符号の説明】

【0600】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板

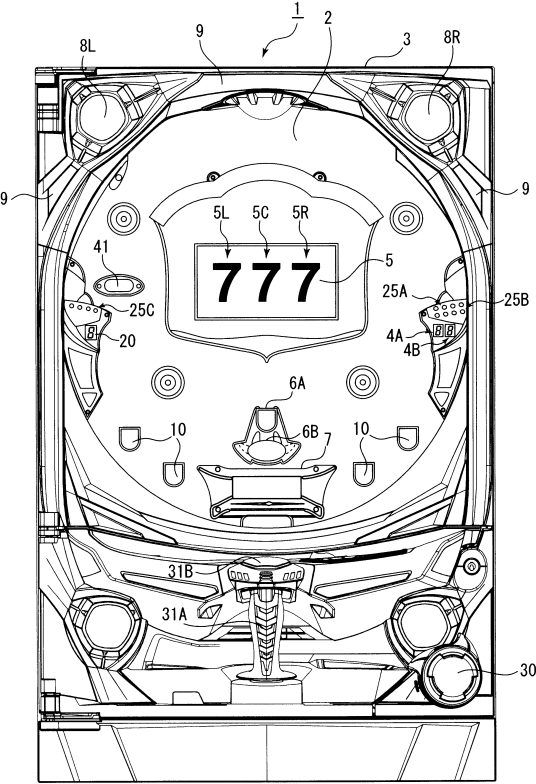
40

50

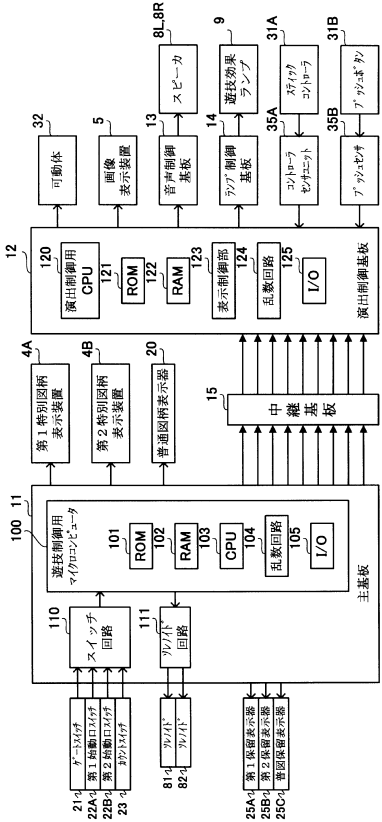
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22A、22B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31A … スティックコントローラ
- 31B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

【図面】

【図1】



【図2】



10

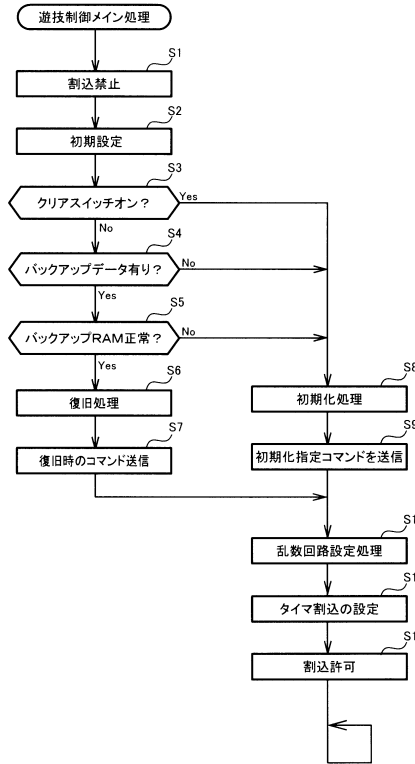
20

30

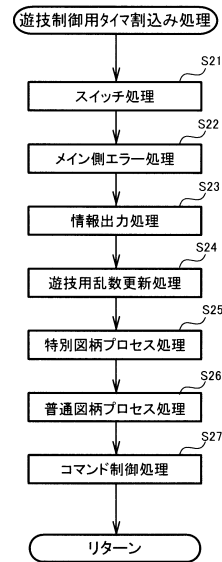
40

50

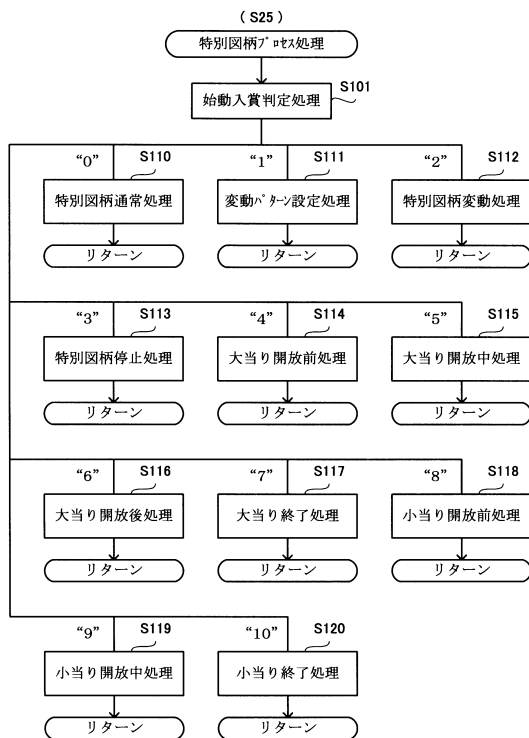
【図 3】



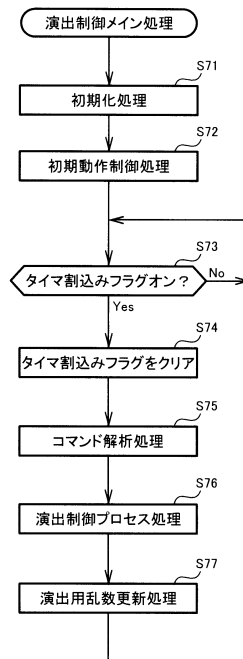
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

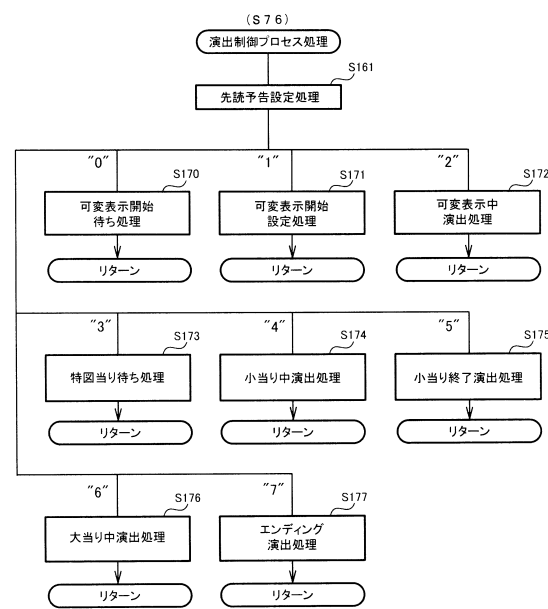
20

30

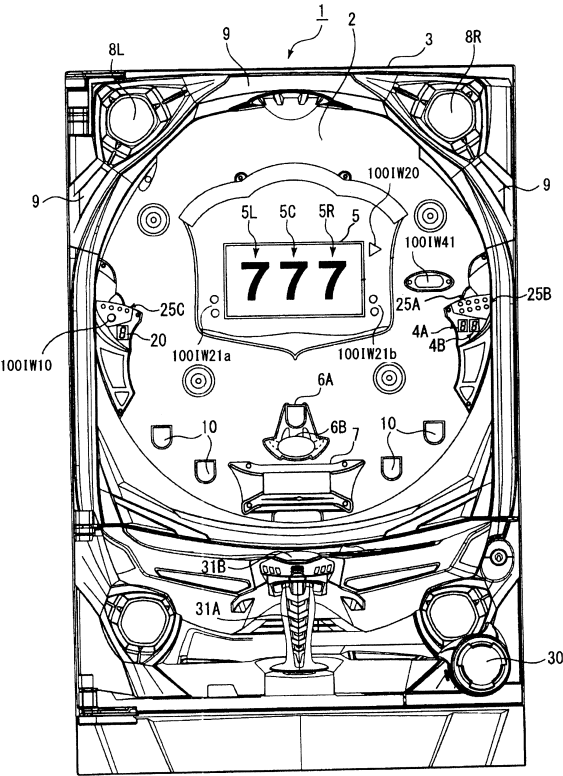
40

50

【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [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」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	65167/65536	65142/65536	65117/65536	65092/65536	65067/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [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」
大当り確率	2050/65536	2300/65536	2550/65536	2800/65536	3050/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	63322/65536	63072/65536	62822/65536	62572/65536	62322/65536

【図 8 - 3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 2 特別図柄]					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	65003/65536	64978/65536	64953/65536	64928/65536	64903/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 2 特別図柄]					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」
大当り確率	2050/65536	2300/65536	2550/65536	2800/65536	3050/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	63158/65536	62908/65536	62658/65536	62408/65536	62158/65536

10

20

30

40

50

【図 8 - 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

【図 8 - 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

10

【図 8 - 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

【図 8 - 7】

(A) 変動パターンテーブル A [大当り用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	20%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	30%
PA2-3	53000	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	12000	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%

20

(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%

30

40

50

【図 8 - 8】

(E) 変動パターンテーブル E [救済時短経由、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	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%

(F) 変動パターンテーブル F [救済時短直前用] (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 [救済時短直前用] (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%

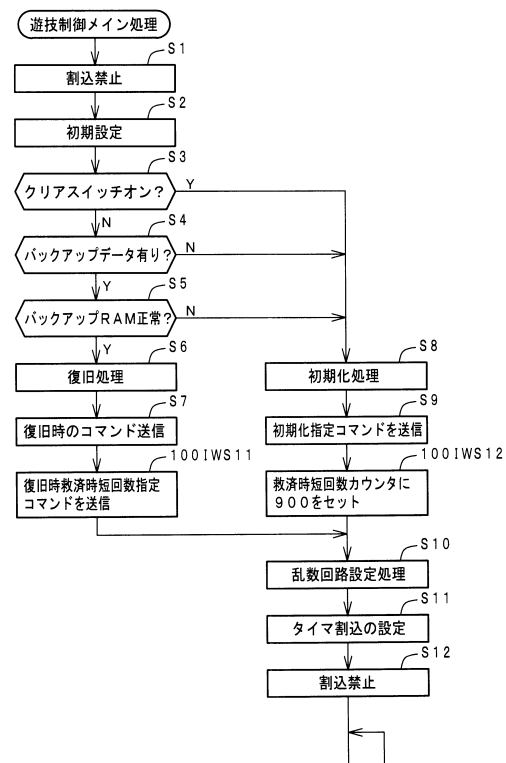
【図 8 - 9】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターン XX 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
90	00	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
90	01	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
90	02	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
90	03	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
90	04	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
90	05	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
90	06	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
95	XX	救済時短回数 1 指定	救済時短まで XX で示す変動回数 (126 以下) であることの指定
96	XX	救済時短回数 2 指定	救済時短まで XX で示す変動回数 (100 回単位の回数) であることの指定
97	XX	復旧時救済時短回数指定	復旧時に救済時短まで XX で示す変動回数以内であることの指定
A0	00	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
A0	01	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
A0	02	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
A1	00	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
A1	01	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
A1	02	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
B0	00	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B0	01	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
B1	XX	大入賞口開放中表示	XX で示すラウンド中の表示指定
B2	XX	大入賞口開放後表示	XX で示すラウンド後の表示指定
B4	00	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

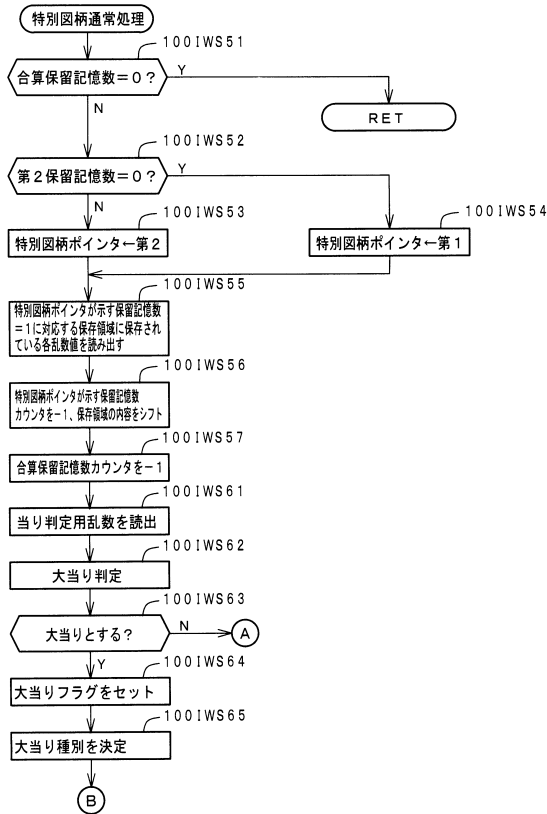
【図 8 - 10】

MODE	EXT	名称	内容
C0	00	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
C0	01	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
C1	00	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
C1	01	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
E0	00	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
E0	01	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
E0	02	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
E0	03	時短状態 C 指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	04	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
E1	00	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E1	01	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定

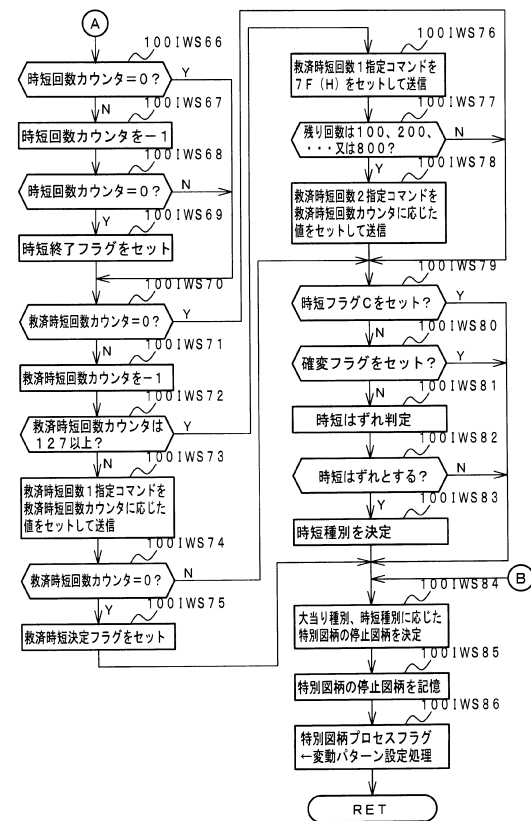
【図 8 - 11】



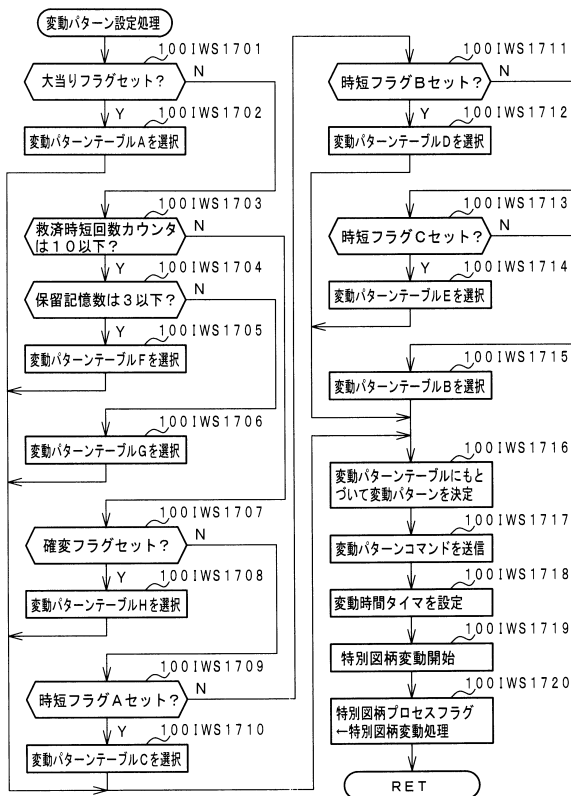
【図 8 - 12】



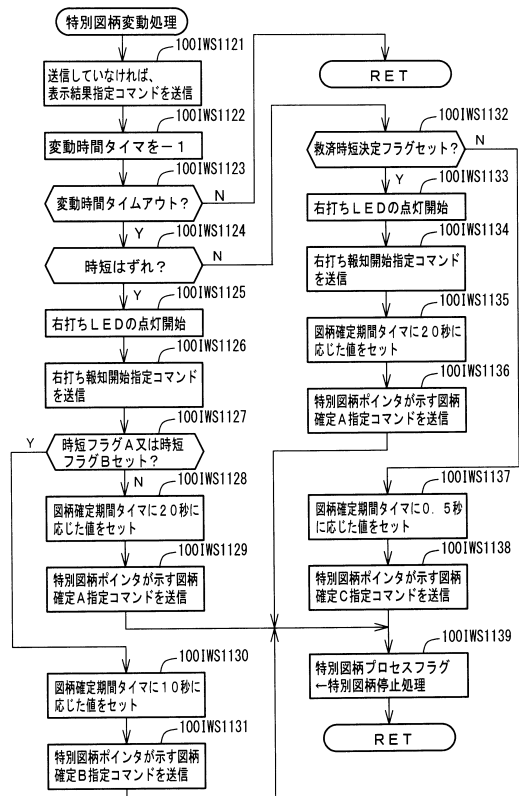
【図 8 - 13】



【図 8 - 14】



【図 8 - 15】



10

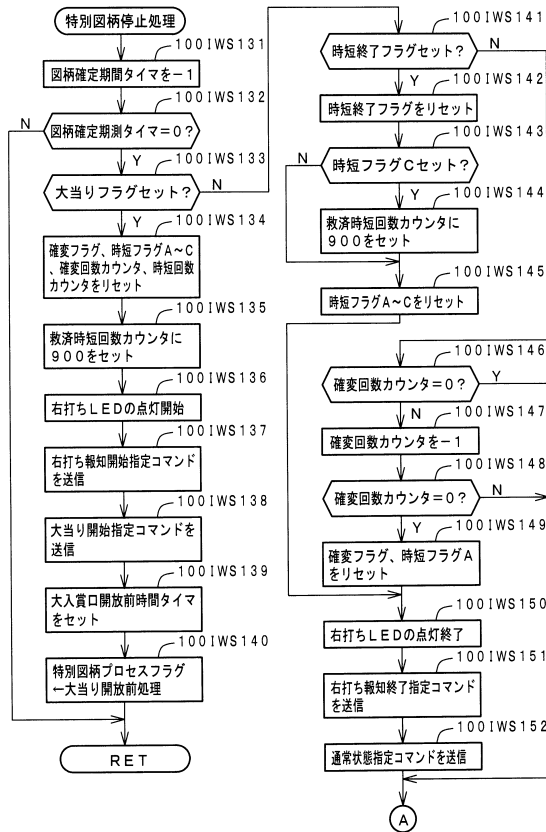
20

30

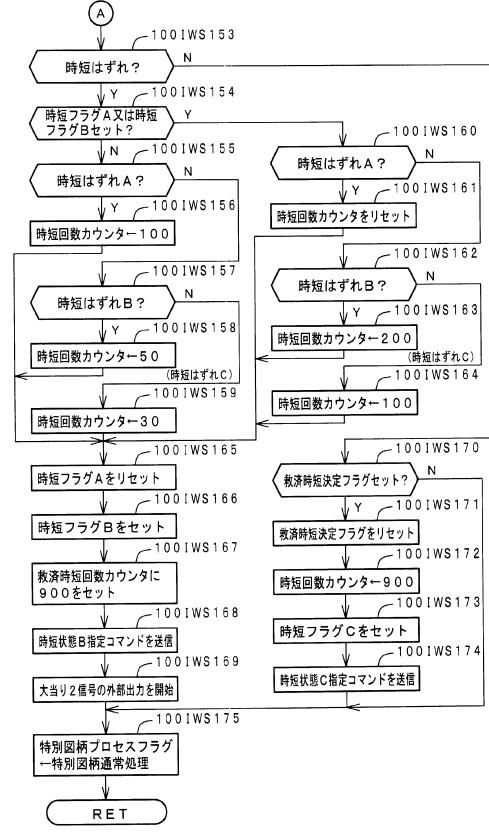
40

50

【図 8 - 16】



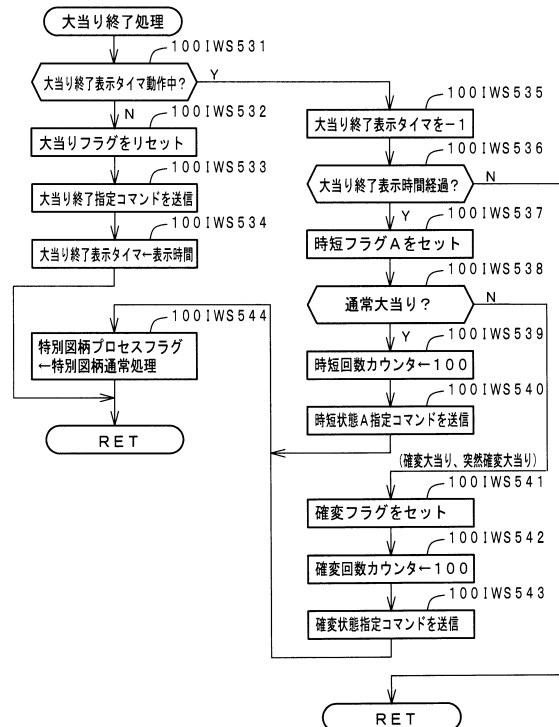
【図 8 - 17】



【図 8 - 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 8 - 19】



10

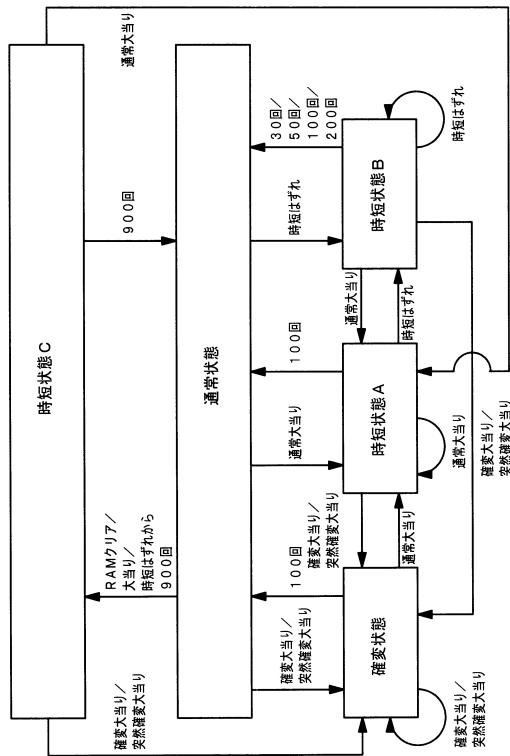
20

30

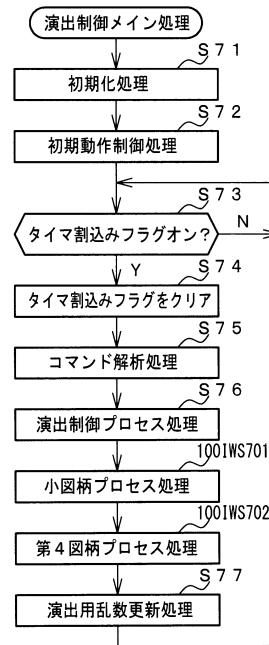
40

50

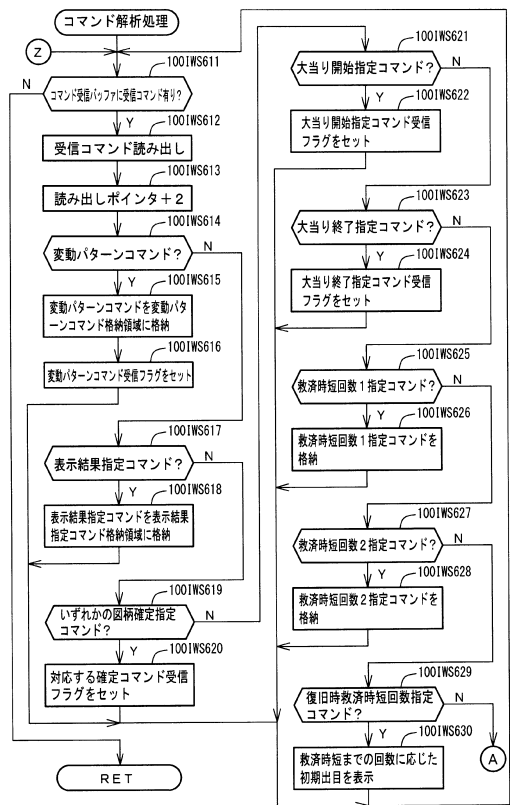
【図 8 - 20】



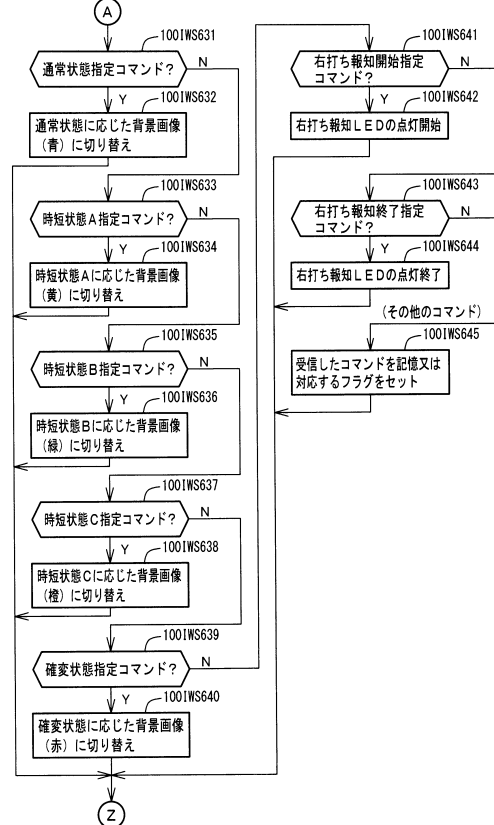
【図 8 - 21】



【図 8 - 22】



【図 8 - 23】



10

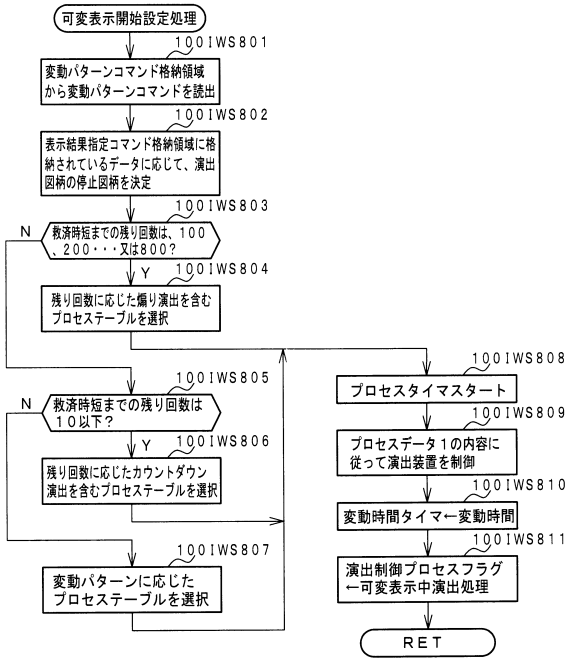
20

30

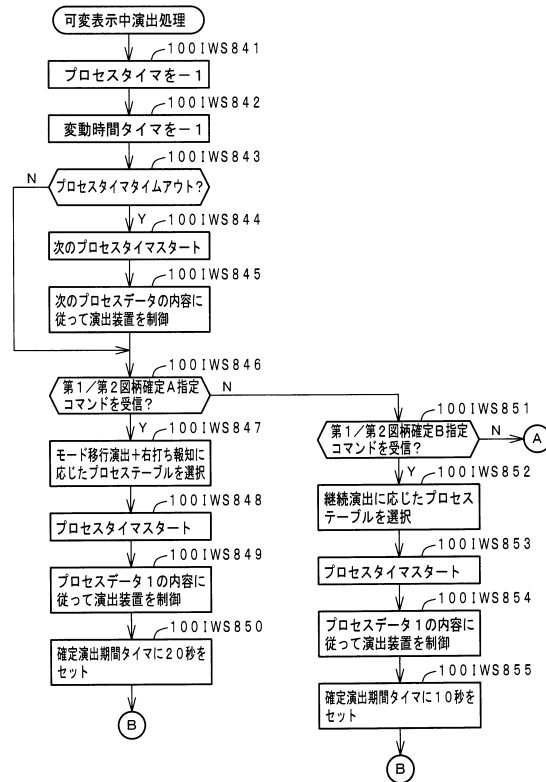
40

50

【図 8 - 24】



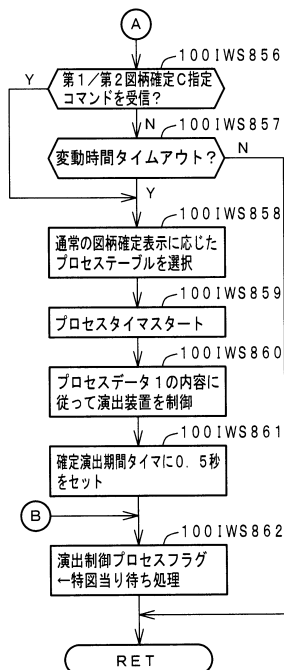
【図 8 - 25】



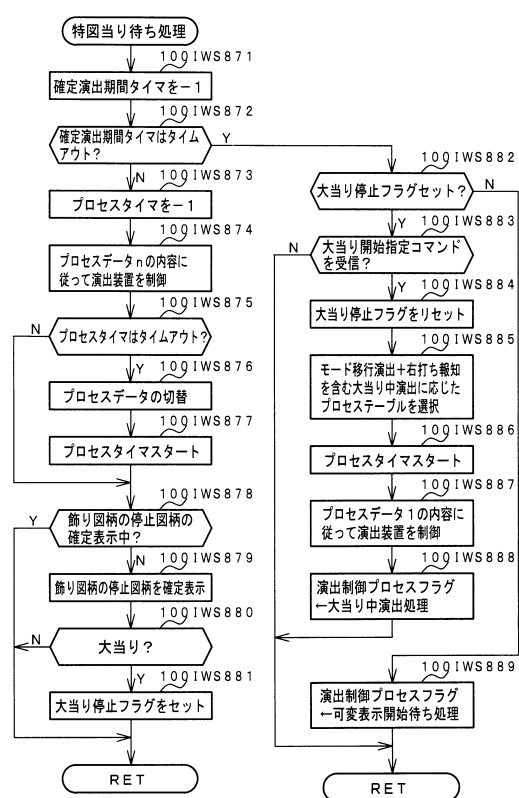
10

20

【図 8 - 26】



【図 8 - 27】

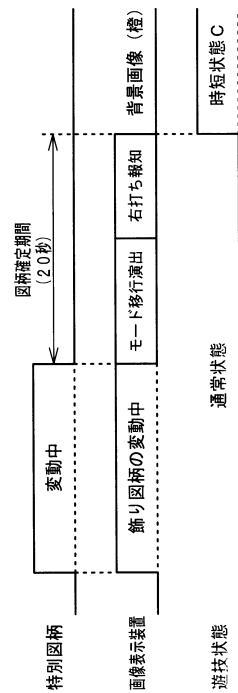


30

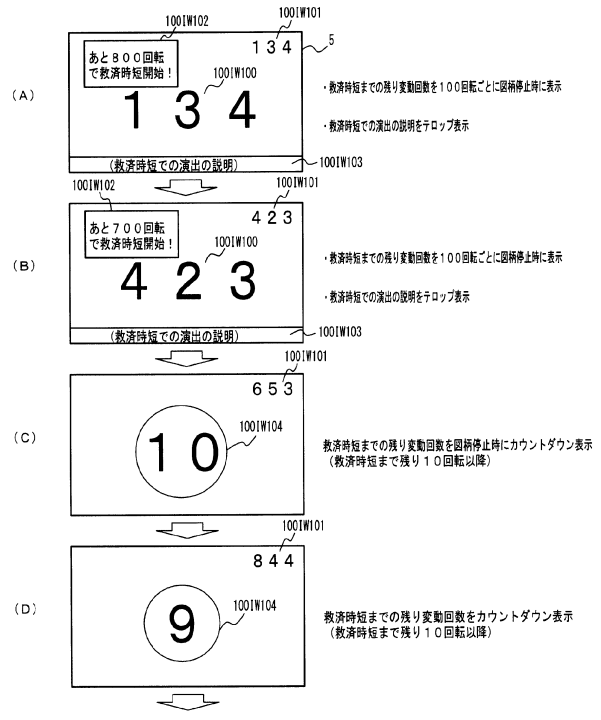
40

50

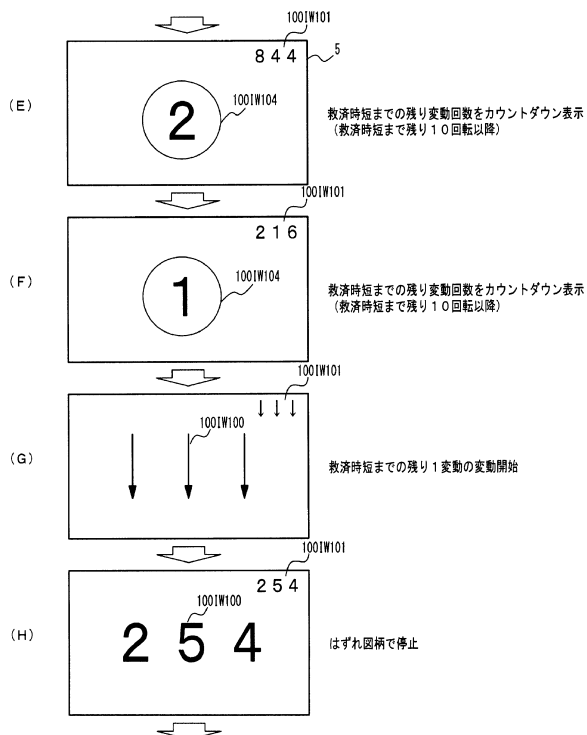
【図 8-28】



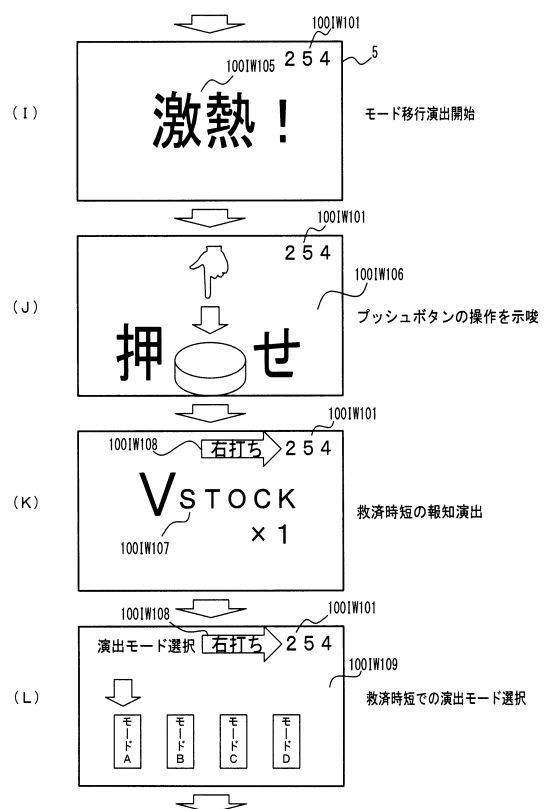
【圖 8-29】



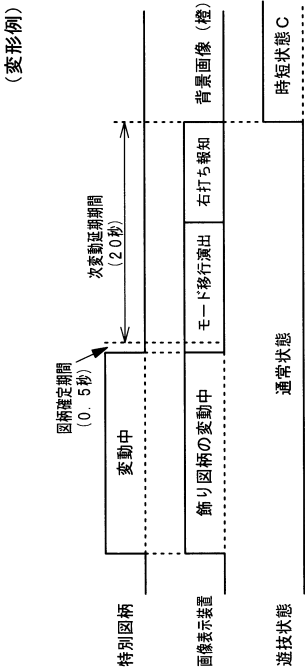
【図 8-30】



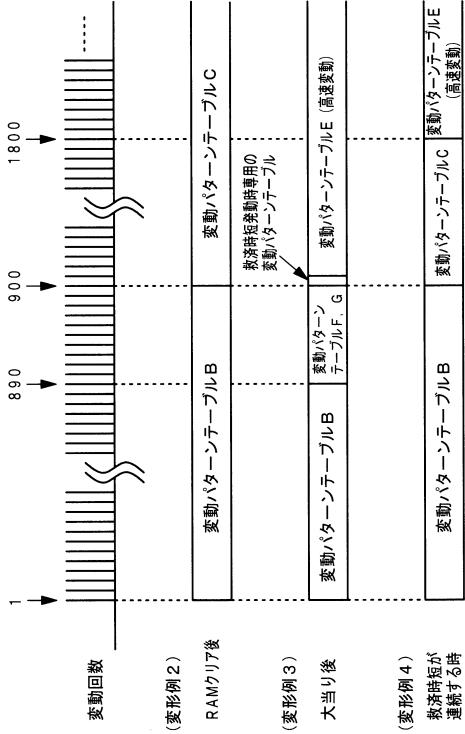
【図 8 - 3 1】



【図 8 - 3 6】



【図 8 - 3 7】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2016-086890 (JP, A)
特開 2012-200408 (JP, A)
特開 2015-202288 (JP, A)
特開 2015-202294 (JP, A)
特許第 7212606 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02