

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7111340号

(P7111340)

(45)発行日 令和4年8月2日(2022.8.2)

(24)登録日 令和4年7月25日(2022.7.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全93頁)

(21)出願番号	特願2018-62178(P2018-62178)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年3月28日(2018.3.28)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-170679(P2019-170679 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和1年10月10日(2019.10.10)	(74)代理人	110000291弁理士法人コスモス国際特 許商標事務所
審査請求日	令和3年3月18日(2021.3.18)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、
 遊技者に有利な特定遊技状態にすることが可能な遊技制御手段と、
 所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
 前記特別遊技には、特定の特別遊技が含まれ、
 前記特定遊技状態の期間には、第1期間と第2期間とが含まれ、
 前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態になっているときに、前記判定の結果に基づいて、前記特定の特別
 遊技が行われる可能性があることを示唆する特別演出を実行することがあり、

10

前記第1期間および前記第2期間の何れにおいても、前記特別演出において前記特定
 の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後、前記特定の特別遊技が行われ
 るか否かを示唆する特定演出を実行することがあり、

前記遊技制御手段は、

前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆された場合、前記
 特定遊技状態を継続させるときと終了させるときとがあり、

前記第1期間における前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示
 唆される場合には、前記特定遊技状態が継続する一方、前記第2期間における前記特定演
 出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆される場合には、前記特定遊技状
 態が終了し、

20

前記第 1 期間における前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後には、前記特定演出が実行されるときと実行されないときとがある一方、前記第 2 期間における前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後には、必ず前記特定演出が実行される、

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、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づいた判定を行い、判定の結果に基づいて、特別遊技（大当たり遊技）を行う。例えば、遊技球が始動口に入賞（入球）することによって判定を行い、特別遊技として、大入賞口の開放を伴うラウンド遊技を行う。大入賞口に遊技球を入賞させることで多数の賞球を得ることができる。判定の結果は、図柄表示手段において、図柄の変動表示を行ってから停止表示させ、図柄の停止態様によって遊技者に示される。

【0003】

また、遊技機では、特別遊技後に高確率状態を生起させ、高確率状態中において、高確率状態から通常状態へと遊技状態を復帰させるための抽選が行われることがあり、その抽選の結果を示唆する演出が行われる。例えば、下記特許文献 1 の遊技機では、高確率状態における保留情報の先読みに基づいて、転落抽選に当選している可能性があることを遊技者に報知するための特定予告表示が表示される演出が行われる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2014 - 42802 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

演出に関して改善の余地がある。改善した演出を搭載することにより、遊技の興趣向上を見込める。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわち、その課題とするところは、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、遊技者に有利な特定遊技状態にすることが可能な遊技制御手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記特別遊技には、特定の特別遊技が含まれ、前記特定遊技状態の期間には、第 1 期間と第 2 期間とが含まれ、前記演出実行手段は、前記特定遊技状態になっているときに、前記判定の結果に基づいて、前記特定の特別遊技が行われる可能性があることを示唆する特別演出を実行することがあり、前記第 1 期間および前記第 2 期間の何れにおいても、前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後、前記特定の特別遊技が行われるか否かを示唆する特定演出を実行することがあり、前記遊技制御手段は、前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆された場合、前記特定遊技状態を継続させるときと終了させるときとがあり、前記第 1 期間における前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆される場合には、前記特定遊技状態が継続する一方、前記第 2 期間における前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆される場合には、

10

20

30

40

50

前記特定遊技状態が終了し、前記第 1 期間における前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後と、前記第 2 期間における前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後とで、前記特定演出が実行される確率が互いに異なる、ことを特徴としている。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

10

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 4】表示器類の正面図である。

【図 5】(A) は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B) は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 8】(A) は普図関係乱数を示す表であり、(B) は特図関係乱数を示す第 1 の表である。

20

【図 9】(A) は当たり判定テーブルであり、(B) は普図変動パターン判定テーブルであり、(C) は補助遊技制御テーブルである。

【図 10】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) は大当たり図柄種別判定テーブルであり、(C) はリーチ判定テーブルである。

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの具体例である。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルの第 1 の具体例である。

【図 13】先読み判定テーブルの第 1 の具体例である。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルの第 1 の具体例である。

【図 15】遊技状態の説明図である。

30

【図 16】演出モードの第 1 の具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

40

【図 26】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】(A) は転落判定テーブルであり、(B) は特図関係乱数を示す第 2 の表示である。

【図 28】大当たり遊技制御テーブルの第 2 の具体例である。

【図 29】時短状態が設定されてからの遊技状態の遷移を示す説明図である。

【図 30】特図 2 変動パターン判定テーブルの第 2 の具体例である。

【図 31】先読み判定テーブルの第 2 の具体例である。

【図 32】時短状態が設定されてからの演出モードの遷移を示す説明図である。

【図 33】特図変動演出の演出フローの具体例を示す説明図である。

【図 34】大当たり確定演出の具体例を示す説明図である。

50

【図 3 5】対決リーチの具体例を示す説明図である。

【図 3 6】復活演出 A の具体例を示す説明図である。

【図 3 7】分岐演出の具体例を示す説明図である。

【図 3 8】復活演出 C の具体例を示す説明図である。

【図 3 9】決着リーチの具体例を示す説明図である。

【図 4 0】リザルト演出の具体例を示す説明図である。

【図 4 1】(A) はセリフ予告選択テーブルであり、(B) は復活煽り演出 A 選択テーブルである。

【図 4 2】復活煽り演出 A の具体例を示す説明図である。

【図 4 3】(A) は保留アイコン選択テーブル A であり、(B) は保留アイコン選択テーブル B であり、(C) は保留アイコン選択テーブル C であり、(D) は保留アイコンの種類を示す説明図である。

10

【図 4 4】超 R U S H モード、R U S H モードにおける保留アイコンの表示例を示す説明図である。

【図 4 5】(A) は傘アイコン選択テーブルである。(B) はカウントダウン選択テーブルである。

【図 4 6】リベンジモードにおける保留アイコンの表示例を示す説明図である。

【図 4 7】通常カウントダウン演出の具体例を示す説明図である。

【図 4 8】特殊カウントダウン演出の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

20

【 0 0 1 0 】

以下、本発明の遊技機の実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

【 0 0 1 1 】

< 基本実施形態 >

30

後に、本発明の遊技機の好適な実施形態を詳細に説明するが、まず、その実施形態の基礎となる基本実施形態を説明する。基本実施形態では、本発明の遊技機を、パチンコ遊技機 P Y 1 に適用している。

【 0 0 1 2 】

1. 遊技機の構造

最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 ~ 図 5 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての(正面視の)左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

40

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、外枠 2 2 と、その外枠 2 2 に対して開閉可能な前扉 2 3 とを備えている。さらに、前扉 2 3 は、後述する遊技盤ユニット Y U が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A にヒンジ 2 B を介して回転自在に支持される前枠 2 3 m と、を備える。前枠 2 3 m は遊技盤取付枠 2 A に対して開閉が可能である。前枠 2 3 m には、透明板 2 3 t が取り付けられている。前枠 2 3 m が閉じられているとき、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられた遊技盤 1 と透明板 2 3 t とは対面する。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤

50

1 に形成された遊技領域 6 を視認することができる。透明板 2 3 t は、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能であればよい。

【 0 0 1 4 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置 7 2 が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 2 3 m の前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

10

【 0 0 1 5 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、操作可能な第 1 入力装置（以下「通常ボタン」）4 0 が設けられている。通常ボタン 4 0 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。特殊ボタン 4 1 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。

20

【 0 0 1 6 】

また、前枠 2 3 m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 3 1 の底面に、音を出力可能なスピーカ 5 2 が設けられている。スピーカ 5 2 は、左側に配置された左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【 0 0 1 7 】

なお、遊技機枠 2 に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【 0 0 1 8 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 2 ～ 図 5 を用いて説明する。遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面側に取り付けられた演出用ユニット 1 U と、を有する。最初に、遊技盤 1 について説明する。遊技盤 1 は透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。開口部 1 A に沿って、遊技球が流下可能な遊技領域 6 を区画するための略リング状の内側壁部 1 B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1 B の外側にも、遊技領域 6 を区画するための略リング状の外側壁部 1 C が前方に突出して形成されている。

40

【 0 0 1 9 】

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1 B、外側壁部 1 C などによって囲まれた遊技領域 6 が形成されている。すなわち、遊技盤 1 の前面が、内側壁部 1 B および外側壁部 1 C によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに仕切られている。

【 0 0 2 0 】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路

50

を構成している。

【 0 0 2 1 】

遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 始動口 1 1 が形成された第 1 始動入賞装置 1 1 D と、第 2 始動口 1 2 への入球を可能または不可能にさせる第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D と、が設けられている。

【 0 0 2 2 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【 0 0 2 3 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開放位置に移動することを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が閉鎖位置にあることを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。また、第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D が「開状態」になることを「電チュー 1 2 D が開放する」ともいい、電チュー 1 2 D が「閉状態」になることを「電チュー 1 2 D が閉鎖する」ともいう。

20

【 0 0 2 4 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口 1 0 が設けられている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。遊技球のゲート 1 3 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー 1 2 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 1 2 D の開放を伴う遊技である。

【 0 0 2 7 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成された第 1 大入賞装置 1 4 D（以下、「通常 A T 1 4 D」ともいう）が設けられている。

40

【 0 0 2 8 】

第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備える。通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動により第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 1 4 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 9 】

50

また、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。なお、誘導ステージ 1 2 g の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 1 2 の方へ向かって流下可能である。

【 0 0 3 0 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D (以下、「V A T 1 5 D」ともいう) が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでおり、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球することは不可能もしくは極めて困難である。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であると遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が容易となる。一方、V A T 開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。

10

【 0 0 3 1 】

ここで、図 3 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 1 5 a が設けられている。

【 0 0 3 2 】

第 2 大入賞口センサ 1 5 a の下流域には、遊技球が通過 (進入) 可能な特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した遊技球は、振分装置 1 6 D によって、特定領域 1 6 か非特定領域 1 7 かに振り分けられる。振分装置 1 6 D は、略矩形状の平板からなる振分部材 1 6 k と、振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s とを備えている。振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

20

【 0 0 3 3 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態 (通過阻止状態: 図 3 (A) の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態) にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能もしくは極めて困難であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを実第 1 のルートという。

30

【 0 0 3 4 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過 (進入) を許容する第 2 状態 (通過許容状態: 図 3 (B) の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態) にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを実第 2 のルートという。

40

【 0 0 3 5 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技 (例えば 1 6 R) においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

【 0 0 3 6 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 を通過 (進入) した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

50

【 0 0 3 7 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

【 0 0 3 8 】

また、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

10

【 0 0 4 0 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 1 1、または、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、または、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

20

【 0 0 4 1 】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 4 2 】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

30

【 0 0 4 3 】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われると実行される。また、特図 2 の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機に特図 2 抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図 1 および特図 2 を総称して特図といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 8 1 a および特図 2 表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

40

【 0 0 4 4 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図

50

柄)である場合には、大入賞口(第1大入賞口14及び第2大入賞口15)を開放させる大当たり遊技(特別遊技の一例)が行われる。

【0045】

特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED(Light Emitting Diode)から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり(後述の複数種類の大当たりのうちの一つ)である場合には、特図表示器81は、「
」(:点灯、 :消灯)というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDの点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器81「

」というように一番右にあるLEDのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応するLEDの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させてもよい。

10

【0046】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の可変表示がなされる。特図の可変表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様である。なお、特図の可変表示の態様は、特に限定されず、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

【0047】

ところで、パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞(入球)があると、特図抽選などを行うための各種乱数(数値情報や判定情報の一例)が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。なお、以下において、第1始動口11への遊技球の入賞(入球)により取得された各種乱数のことを「特図1関係乱数」といい、第2始動口12への遊技球の入賞(入球)により取得された各種乱数のことを「特図2関係乱数」という。ここで、特図1関係乱数は、特図1保留として、特図保留記憶部105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関係乱数は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1保留の数(特図1保留数)および特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2保留の数(特図2保留数)には上限(例えば4個)を設定することが可能である。なお、以下において、特図1保留と特図2保留を総称して「特図保留」といい、特図1保留数と特図2保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図1関係乱数と特図2関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

20

30

【0048】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球が第1始動口11または第2始動口12へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示(あるいは、特図抽選の権利)を留保することができる。特図保留記憶部105に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

40

【0049】

そして、特図保留数は、特図保留表示器83に表示される。特図1保留表示器83aと特図2保留表示器83bのそれぞれは、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留数の分だけLEDを点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【0050】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図(停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図)は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図(所定の停止態様の普図すなわ

50

ち当たり図柄)である場合には、第2始動口12(電チュー12D)を開放させる補助遊技が行われる。

【0051】

普図表示器82は、例えば2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器82は、「 」（：点灯、：消灯）というように両LEDの点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「 」というように右のLEDのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応するLEDの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

10

【0052】

また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の可変表示が行われる。普図の可変表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯するという態様である。なお、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

【0053】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数(数値情報や判定情報の一例)が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部106に記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数(普図保留数)には上限(例えば4個)を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート13を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

20

【0054】

次に、図5を用いて、遊技盤1の背面に取り付けられた演出用ユニット1Uについて説明する。演出用ユニット1Uは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置(以下「盤上可動装置」)55、第2盤可動装置(以下「盤下可動装置」)56が搭載されている。

【0055】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイ、ドット表示器、7セグ表示器等で構成され、図柄等を表示可能な表示部50aを具備する。

30

【0056】

盤上可動装置55は、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤上可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体56kを具備する。

【0057】

図5(A)は、盤上可動体55kおよび盤下可動体56kが作動していない通常の待機状態(初期位置)で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置55の駆動源が駆動すると、盤上可動体55kは下向きに移動(下降)し、盤下可動装置56の駆動源が駆動すると、盤下可動体56kは上向きに移動(上昇)する。このとき、画像表示装置50は下降した盤上可動体55kまたは上昇した盤下可動体56kに覆われ、画像表示装置50は視認困難となる。

40

【0058】

なお、遊技盤ユニットYUに設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0059】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利

50

益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）１００、主制御基板１００による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン４０や特殊ボタン４１の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）１２０、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板１７０等を、遊技盤１の画像表示装置５０よりさらに背面側に備えている。主制御基板１００を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板１２０を、後述する画像制御基板１４０、ランプ制御回路１５１、および音声制御回路１６１とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板１２０を備え、演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、および、可動装置５５，５６等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

10

【００６０】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、電源基板１９０を備えている。電源基板１９０は、主制御基板１００、サブ制御基板１２０、及び払出制御基板１７０に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板１９０には、バックアップ電源回路１９２が設けられている。バックアップ電源回路１９２は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対して電力を供給する。従って、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に記憶されている情報は、パチンコ遊技機ＰＹ１の電断時であっても保持される。また、電源基板１９０には、電源スイッチ１９１が接続されている。電源スイッチ１９１のＯＮ操作またはＯＦＦ操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。なお、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に対するバックアップ電源回路を主制御基板１００に設けたり、サブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板１２０に設けたりしてもよい。

20

【００６１】

図６に示すように、主制御基板１００には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）１０１が実装されている。遊技制御用マイコン１０１には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）１０３、ワークメモリとして使用される遊技用ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）１０４、および遊技用ＲＯＭ１０３に記憶されたプログラムを実行する遊技用ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ）１０２が含まれている。

30

【００６２】

遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ＲＯＭ１０３は外付けであってもよい。また、遊技用ＲＡＭ１０４には、前述した特図保留記憶部１０５や普図保留記憶部１０６などが設けられている。

40

【００６３】

また、主制御基板１００には、データや信号の入出力を行うための遊技用Ｉ／Ｏ（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ）ポート部１１８、および遊技用ＲＡＭ１０４に記憶されている情報を遊技用ＣＰＵ１０２にクリアさせるためのＲＡＭクリアスイッチ１１９が実装されている。

【００６４】

主制御基板１００には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類ＭＳや各種アクチュエータ類ＭＡが接続されている。そのため、主制御基板１００には、各種センサ

50

類MSが出力した信号が入力する。また、主制御基板100は、各種アクチュエータ類MAに信号を出力する。

【0065】

主制御基板100に接続されている各種センサ類MSには、第1始動口11に入賞した遊技球を検知する第1始動口センサ、第2始動口12に入賞した遊技球を検知する第2始動口センサ、一般入賞口10に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート13を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第1大入賞口14に入賞した遊技球を検知する第1大入賞口センサ、第2大入賞口15に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口センサ15a、特定領域16を通過（特定領域16に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ16a、および、非特定領域17を通過（非特定領域17に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ17aが含まれている。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板100に出力する。なお、主制御基板100に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

【0066】

また、主制御基板100に接続されている各種アクチュエータ類MAには、電チュー12Dの電チュー開閉部材12kを駆動する電チューソレノイド、第1大入賞装置14Dの通常AT開閉部材14kを駆動する第1大入賞口ソレノイド、第2大入賞装置15DのVAT開閉部材15kを駆動する第2大入賞口ソレノイド、および、振分装置16Dの振分部材16kを駆動する振分ソレノイド16sが含まれている。なお、主制御基板100に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

20

【0067】

さらに主制御基板100には、表示器類8（特図表示器81、普図表示器82、および、特図保留表示器83）が接続されている。これらの表示器類8の表示制御は、遊技制御用マイコン101によりなされる。

【0068】

また主制御基板100は、払出制御基板170に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板170から信号を受信する。払出制御基板170には、カードユニットCU（パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置73が接続されているとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。なお、発射装置72には、ハンドル72k（図1参照）が含まれる。

30

【0069】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、賞球払出装置73の賞球モータを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサにより検知されて、賞球センサによる検知信号が払出制御基板170に出力される。

【0070】

また、発射装置72には、遊技者などの人のハンドル72k（図1参照）への接触を検知可能なタッチスイッチが設けられている。遊技者によるハンドル72kの操作があった場合には、タッチスイッチが遊技者のハンドル72kへの接触を検知し、検知信号を払出制御基板170に出力する。また、発射装置72には、ハンドル72kの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置72は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル72kの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイドを駆動させる。なお、パチンコ遊技機PY1においては、ハンドル72kへの回転操作が維持されている状態では、約0.6秒毎に1球の遊技球が発射されるようになっている。

40

【0071】

また主制御基板100は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板120に対し、遊技に関

50

する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板 120 は、主制御基板 100 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 100 による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、主制御基板 100 とサブ制御基板 120 との接続は、主制御基板 100 からサブ制御基板 120 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 100 とサブ制御基板 120 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0072】

図 7 に示すように、サブ制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、主制御基板 100 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、および演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 が含まれている。

【0073】

また、演出用 ROM 123 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

【0074】

また、サブ制御基板 120 には、データや信号の入出力を行うための演出用 I/O ポート部 138、および RTC (Real Time Clock) 139 が実装されている。RTC 139 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 190 が備えるバックアップ電源回路 192 から供給される電力によって動作する。このため、RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC 139 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

【0075】

サブ制御基板 120 には、画像制御基板 140 が接続されている。サブ制御基板 120 の演出制御用マイコン 121 は、主制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 100 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 に画像表示装置 50 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 120 と画像制御基板 140 との接続は、サブ制御基板 120 から画像制御基板 140 への信号の送信と、画像制御基板 140 からサブ制御基板 120 への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【0076】

画像制御基板 140 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した CGROM 145、CGROM 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM 145 には、例えば、画像表示装置 50 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【0077】

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 に

10

20

30

40

50

よって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 1 4 5 から画像データを読み出してV R A M 1 4 6 内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してV R A M 1 4 6 内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をR G B 信号として画像表示装置 5 0 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 5 0 a に表示される。

【 0 0 7 8 】

なお、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されている。ディスプレイリストには、描画する画像の種類、画像を描画する位置、表示の優先順位、表示倍率、画像の透過率等の種々のパラメータの情報が含まれている。

【 0 0 7 9 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声、楽曲、効果音等を出力する。

【 0 0 8 0 】

スピーカ 5 2 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装し、その R O M に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音声データを格納してもよい。

【 0 0 8 1 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類 S A、各種ランプ類 S L が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類 S A に信号を出力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 1 5 1 を介して各種ランプ類 S L の点灯制御を行う。

【 0 0 8 2 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a および特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 4 0 a は、通常ボタン 4 0 が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a は、特殊ボタン 4 1 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 4 0 a , 4 1 a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 1 2 0 に出力する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 3 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類 S A には、盤上可動装置 5 5 , 盤下可動装置 5 6 , 枠可動装置 5 8 等を駆動するモータが含まれ、モータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 1 5 1 を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 4 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種ランプ類 S L には、枠ランプ 5 3 , 盤ランプ 5 4 等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 8 5 】

10

20

30

40

50

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 120 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0086】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 15 を用いて説明する。

【0087】

3-1. 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、発射された遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 82 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 13 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【0088】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【0089】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような 1 または複数の当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【0090】

3-1-2. 普図変動

普図変動パターン判定は、図 9（B）に示すような 1 または複数の普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【0091】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる普図変動パター

10

20

30

40

50

ン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 0 9 2 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

10

【 0 0 9 3 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

20

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。

【 0 0 9 4 】

補助遊技は、補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態に基づいて、図 9（C）に示すような 1 または複数の補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

30

【 0 0 9 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0 . 0 8 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが容易な時間（例えば 3 . 0 0 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

【 0 0 9 6 】

40

3 - 2 . 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図 1 抽選を行う。特図 1 抽選が行われると、特図 1 表示器 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 0 9 7 】

50

同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、特図 2 抽選を行う。特図 2 抽選が行われると、特図 2 表示器 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 2 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 0 9 8 】

なお、以下において、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞することを「第 1 始動条件の成立」といい、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞することを「第 2 始動条件の成立」という。また、「第 1 始動条件の成立」と「第 2 始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【 0 0 9 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 8（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報とすることもある。

【 0 1 0 0 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（A）に示すような 1 または複数の大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 0 1 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 0（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 2 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0（B）に示すような 1 または複数的大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【 0 1 0 3 】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別、言い換えれば、当

10

20

30

40

50

該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルとして、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 1 大当たり図柄種別判定テーブル）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 0 4 】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

10

【 0 1 0 5 】

例えば、図 1 0（B）に示すように、特図 1 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 X が 5 0 %、大当たり図柄 Y が 5 0 % にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 Z が 1 0 0 % にすることが可能である。このように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選と、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して行われる特図 2 抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

20

【 0 1 0 6 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 0（C）に示すような 1 または複数のリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【 0 1 0 7 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）と、を区別することが可能である。

30

【 0 1 0 8 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図 1 0（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

40

【 0 1 0 9 】

3 - 2 - 4 . 特図変動

特図変動パターン判定は、図 1 1 ~ 図 1 2 に示すような 1 または複数の特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間

50

や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

【0110】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルとして、特図1の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図1変動パターン判定テ

10

【0111】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、特図1変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（非時短用特図1変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（時短用特図1変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。一方、特図2変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル（非時短用特図2変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図2変動パ

20

【0112】

また、遊技状態に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果またはリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図2変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。同様に、時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび時短用特図2変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。

30

【0113】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図1保留数（U1）が0～2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、特図1保留数（U1）が3～4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。また、各リーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図2保留数（U2）が0～2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、特図2保留数（U2）が3～4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。

40

【0114】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器81で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【0115】

また、各特図変動パターンには、図11～図12の表の右から2番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【0116】

なお、図11～図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特

50

図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＳＰリーチが行われる特図変動パターンのことを「ＳＰハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＬリーチが行われる特図変動パターンのことを「Ｌハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＮリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Ｎハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

【０１１７】

３－２－５．先読み判定

パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した特図関係乱数に基づいて、図１３に示すような１または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、第１始動口１１に入賞した場合の先読み判定テーブル（第１先読み判定テーブル）と、第２始動口１２に入賞した場合の先読み判定テーブル（第２先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【０１１８】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【０１１９】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第１先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第１先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第２先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第２先読み判定テーブルと、を区別することが可能である。なお、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

【０１２０】

３－３．大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第１大入賞口１４または第２大入賞口１５）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、ＯＰやＥＤを設けないようにすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（１回目）のラウンド遊技のことを「１ラウンド（１Ｒ）」といい、１０回目のラウンド遊技のことを「１０ラウンド（１０Ｒ）」という。

【０１２１】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第１大入賞口１４または第２大入賞口１５）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図の停止表示後、図１４に示すような１または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、１種類又は複数種類の大

10

20

30

40

50

当たり遊技を制御することが可能である。

【 0 1 2 2 】

例えば、図 1 4 に示すように、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R (最終ラウンド) では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

10

【 0 1 2 3 】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

【 0 1 2 4 】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k によって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。このように、振分部材 1 6 k が一定の作動態様 (特定領域 1 6 が一定の開閉態様) で制御されるが、振分部材 1 6 k の一定の作動態様 (特定領域 1 6 の一定の開閉態様) と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性 (容易性) が設定されることになる。なお、以下において、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

20

【 0 1 2 5 】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態 (図 3 (B)) に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する (遊技球を特定領域 1 6 に進入させる) ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する (遊技球を特定領域 1 6 に進入させる) ことはほぼ不可能 (困難) である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 の通過 (以下、「V 通過」ともいう) が容易な第 1 開放パターン (V ロング開放パターン) で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン (V ショート開放パターン) で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

30

40

【 0 1 2 6 】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略

50

称することができる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー１２Ｄの開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。

【０１２７】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域１６を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

10

【０１２８】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー１２Ｄの開放時間（例えば０．０８秒）よりも長い開放時間（例えば３．００秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図１１～図１２参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

20

【０１２９】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０秒）よりも短い普図変動時間（５秒）が決定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

30

【０１３０】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば $6600/65536$ ）よりも高い確率（例えば $59936/65536$ ）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

40

【０１３１】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

【０１３２】

パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たり

50

に当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【 0 1 3 3 】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について3つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

【 0 1 3 4 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

【 0 1 3 5 】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 6 ~ 図 2 2 を用いて説明する。

【 0 1 3 6 】

4 - 1. 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

【 0 1 3 7 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 6 (A - 1) に示すように、表示部 5 0 a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン 4 0 が操作されると、図 1 6 (A - 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定（「光量設定」）、実行される演出の頻度設定（「演出設定」）などがある。

【 0 1 3 8 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 1 6 (B - 1) に示すように、表示部 5 0 a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G 1 0 2 ）が表示される第 1 通常演出モードと、図 1 6 (B - 2) に示すように、表示部 5 0 a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G 1 0 3 ）が表示される第 2 通常演出モードと、図 1 6 (B - 3) に示すように、表示部 5 0 a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G 1 0 4 ）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像

10

20

30

40

50

が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【0139】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図16(B-4)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G105)が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部50aにおいて、確変用背景画像G105が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

10

【0140】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(B-5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

20

【0141】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図16(C-1)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図16(C-2)に示すように、表示部50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図16(C-3)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

30

【0142】

なお、演出モードの種類については、適宜に変更または追加することが可能である。

【0143】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出(単に「変動演出」とも言う)について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果(大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果)などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば1~9の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

40

【0144】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55、56、58、通常ボタン40、特殊ボ

50

タン４１などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

【０１４５】

４－２－１．演出図柄表示領域

画像表示装置５０の表示部５０ａには、図１７（Ａ）に示すように、表示部５０ａを水平方向に３つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、および右演出図柄領域５０ｂ３を設けることが可能である。左演出図柄領域５０ｂ１は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄ＥＺ１を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域５０ｂ２および右演出図柄領域５０ｂ３は、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３を表示する領域である。

10

【０１４６】

また、図１７（Ａ）に示すように、表示部５０ａの上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域５０ｃを設けることが可能である。小図柄領域５０ｃは、特図の可変表示が行われているときに小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３を変動表示する領域である。小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３は、例えば、１～９の数字図柄で構成される。

【０１４７】

なお、図１７（Ａ）において、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

20

【０１４８】

４－２－２．通常変動

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【０１４９】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図１７（Ａ）に示すように、表示部５０ａにおいて、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が停止表示されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図１７（Ｂ）に示すように、その開始に伴って演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示が開始されると共に、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３の変動表示が開始される。なお、図１７中の「」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図１７（Ｃ－１）に示すように、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが異なる停止態様で仮停止してから、図１７（Ｄ）に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「１・１・２」や「２・４・６」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Ｎハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図１７（Ｃ－２）に示すように、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄

30

40

【０１５０】

４－２－３．Ｎリーチ

パチンコ遊技機ＰＹ１は、通常変動においてリーチが成立するとＮリーチを行うことが可能である。Ｎリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【０１５１】

50

Nリーチでは、図18(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間(例えば、10秒)維持され、図18(B)に示すように、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図18(C-1)に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様(所謂リーチハズレ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「7・6・7」や「5・3・5」など、左右の図柄が同一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図18(C-2)に示すように、大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0152】

4-2-4. SPリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にSPリーチを行うことが可能である。SPリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0153】

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにSPリーチ専用の背景画像(SPリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にSPリーチが開始されたことを表す画像(SPリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、SPリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、SPリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP大当たり変動」の場合には、図19(C-1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SPハズレ変動」の場合には、図19(C-2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、SPリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0154】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とした場合、SPリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には4%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とすれば、SPリーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、SPリーチとしてSPリーチAとSPリーチBとを実行可能にし、SPリーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%とした場合、SPリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、SPリーチBの大当たり期待度を、SPリーチAの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当

10

20

30

40

50

たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【 0 1 5 5 】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 0 (A) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 5 0 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 5 0 d は、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1、5 0 d 2、5 0 d 3、5 0 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『 1 』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

10

【 0 1 5 6 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 0 (A) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

【 0 1 5 7 】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

20

【 0 1 5 8 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、特図 1 保留または特図 2 保留の数を遊技者に報知することが可能である。

【 0 1 5 9 】

保留演出では、特図 1 保留数が『 0 』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図 2 0 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 2 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 2 0 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『 1 』であることが遊技者に報知される。

30

【 0 1 6 0 】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 8、入力装置 4 0、4 1 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

40

【 0 1 6 1 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 5 5、5 6、5 8 を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置 5 5、5 6、5 8 を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

50

【 0 1 6 2 】

可動体演出では、例えば、NリーチからSリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、遊技者から見て、表示部50a上に重なるように移動して、Sリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56kと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図21(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態(初期位置)に戻ってSリーチに発展する。なお、可動体演出については、Sリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

10

【 0 1 6 3 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン40や特殊ボタン41を操作する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 6 4 】

操作演出では、例えば、Sリーチにおいて、特殊ボタン41の押下操作が有効な期間(ボタン操作有効期間)が発生し、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図22(A)に示すように、特殊ボタン41の操作を促す演出(ボタン操作促進演出)が行われる。ボタン操作促進演出において、表示部50aに、ボタン操作促進画像G3が表示される。ボタン操作促進画像G3は、特殊ボタン41を模した画像(特殊ボタン画像G31)と、特殊ボタン41の操作態様(すなわち、押下操作)を表す画像(押下操作画像G32)と、ボタン操作有効期間の残り時間を表す画像(操作有効期間残り時間画像G33)と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像G33は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、ボタン操作有効期間において特殊ボタン41が押下操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において特殊ボタン41が操作されることなくボタン操作有効期間が経過した後、図22(B)に示すように、盤上可動装置55が作動し、遊技者から見て、盤上可動体55kが表示部50a上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置55の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

20

30

【 0 1 6 5 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、特図抽選が行われていない特図1保留または特図2保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図1保留または特図2保留に対する特図抽選の抽選結果を事前に示唆するための演出として機能する。

【 0 1 6 6 】

先読み演出では、例えば、特図1保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dに通常は「○」で表示される保留アイコンHAを「」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコンHAを「」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図1保留および特図2保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコンHAの表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。例えば、特図変動演出における演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止態様を変化させることも可能である。

40

【 0 1 6 7 】

5 . 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

次に図23~図24に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。

50

【 0 1 6 8 】

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 3 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 0 0 1) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

【 0 1 6 9 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、図 8 (A) および図 8 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【 0 1 7 0 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) が終了すると、割り込みを許可する (S 0 0 4)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 0 0 4) がされてから開始される。

【 0 1 7 1 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) について説明する。図 2 4 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) では、まず出力処理 (S 1 0 1) を実行する。出力処理 (S 1 0 1) では、以下に説明する各処理において主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

【 0 1 7 2 】

出力処理 (S 1 0 1) に次いで行われる入力処理 (S 1 0 2) では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 7 3 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) は、図 2 3 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) と同じである。即ち、図 8 (A) および図 8 (B) に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行期間と、それ以外の期間 (メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

【 0 1 7 4 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) に次いで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理 (S 1 0 4) を行い、続いて普通動作処理 (S 1 0 5) を行い、さらに特別動作処理 (S 1 0 6) を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処

10

20

30

40

50

理については後述する。

【 0 1 7 5 】

特別動作処理 (S 1 0 6) に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う (S 1 0 7) 。

【 0 1 7 6 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 0 8) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 0 8) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S 1 0 8) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。つまり、払出制御基板 1 7 0 は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

10

【 0 1 7 7 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し (図 2 3 参照) 、割り込みパルスが入力されると (約 4 m s e c 後) 、再びメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の出力処理 (S 1 0 1) において、前回のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

20

【 0 1 7 8 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

センサ検出処理 (S 1 0 4) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 7 9 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 0 】

30

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数 (例えば 4 個) 記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 1 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで (n は 2 以上の整数) の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数 (特図 2 保留数) を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

40

【 0 1 8 2 】

50

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図1関係乱数を取得し、取得した特図1関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105aは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図1関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図1関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図1関係乱数は記憶されない。また、取得した特図1関係乱数と第1先読み判定テーブルとを用いて第1先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第1先読み判定の結果を表す第1始動入賞コマンドを含む第1始動口センサ用コマンドを生成する。

10

【0183】

第1大入賞口センサ処理では、第1大入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第1大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0184】

第2大入賞口センサ処理では、第2大入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第2大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0185】

特定領域センサ処理では、特定領域センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

20

【0186】

[2-2. 普通動作処理]

普通動作処理（S105）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0187】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部106に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器82に開始させる。

30

【0188】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

【0189】

40

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【0190】

補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

【0191】

50

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S 1 0 6）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 9 2 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

10

【 0 1 9 3 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

20

【 0 1 9 4 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

30

【 0 1 9 5 】

特図 2 保留記憶部シフト処理は、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 2 保留記憶部シフト処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 2 関係乱数を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b からクリアする。このようにして、特図 2 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンド生成をする。

40

【 0 1 9 6 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

【 0 1 9 7 】

50

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81a に特図 1 の可変表示を開始させる。

10

【0198】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 105a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンドを生成する。

【0199】

なお、本実施形態では、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われないようになっている。

20

【0200】

[2-3-2. 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 81 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

30

【0201】

[2-3-3. 特別図柄確定処理]

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図 2 保留数および特図 1 保留数が「0」の場合には、パチンコ遊技機 P Y 1 が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

40

【0202】

[2-3-4. 大当たり遊技制御処理]

大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技制御テーブルを用いて、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間または閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに応じて、エンディングを開始する。そして、大当

50

たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

【 0 2 0 3 】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に高確率状態を設定する。高確率状態の継続期間を制限する場合には、高確率状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく高確率状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、高確率状態の設定を示す高確率設定コマンドを生成する。また、非時短状態から時短状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に時短状態を設定する。時短状態の継続期間を制限する場合には、時短状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく時短状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、時短状態の設定を示す時短設定コマンドを生成する。

10

【 0 2 0 4 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

【 0 2 0 5 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 2 5 および図 2 6 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

20

【 0 2 0 6 】

[1 . サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 2 5 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（ S 4 0 0 1 ）。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

30

【 0 2 0 7 】

次に、割り込みを禁止し（ S 4 0 0 2 ）、乱数シード更新処理を実行する（ S 4 0 0 3 ）。乱数シード更新処理（ S 4 0 0 3 ）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板 1 0 0 が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板 1 0 0 が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理においても同様である。

【 0 2 0 8 】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（ S 4 0 0 4 ）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。また、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置 5 5、5 6、5 8 を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。

40

【 0 2 0 9 】

50

演出制御用マイコン 121 は続いて、割り込みを許可する (S4005)。以降、ステップ S4002 ~ ステップ S4005 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 (S4010)、および、サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) の実行が可能となる。

【0210】

受信割り込み処理 (S4010) は、主制御基板 100 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 121 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S4010) では、演出制御用マイコン 121 は主制御基板 100 の出力処理 (S101) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 RAM 124 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S4011) に優先して実行される。

10

【0211】

[2. サブ側タイマ割り込み処理]

サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に所定の周期 (例えば、1 msec 周期) の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 26 に示すように、入力処理 (S4101)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、ウォッチドッグタイマ処理 (S4104)、受信コマンド解析処理 (S4105)、演出タイマ更新処理 (S4106)、音声制御処理 (S4107)、演出用データ作成処理 (S4108) を順次行う。

【0212】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 40a や特殊ボタン検出スイッチ 41a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 53、および盤ランプ 54 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 151 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 121 は、発光データに従って枠ランプ 53、および盤ランプ 54 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 55、56、58 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 121 は、駆動データに従って、可動装置 55、56、58 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

20

30

【0213】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S4010) によって演出用 RAM 124 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等) を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ (スピーカ 52 からの音声の出力を制御するデータ) の作成と音声制御回路 161 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【0214】

< 第 1 実施形態 >

以下、第 1 実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機 PY1 が第 1 実施形態にも適用される。

40

【0215】

最初に、遊技制御用マイコン 101 が行う大当たり判定について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、遊技状態が高確率状態のときにおいて大当たり判定を行う場合、高確率状態から通常確率状態に切り替えるか否かを判定する転落判定を行うことが可能である。遊技用 ROM 103 には、図 27 (A) に示す転落判定テーブルが格納されている。遊技制御用マイコン 101 は、遊技球が第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 に入賞すると、図 8 (B) に示す特図関係乱数の他に転落乱数を取得し、遊技用 RAM 104 の特図 1 保留記憶部 105a または特図 2 保留記憶部 105b に特図 1 保留または特図 2 保留とし

50

て記憶する。具体的には、遊技球が第1始動口11に入賞することによって取得された特図関係乱数および転落乱数は、特図1保留記憶部105aに記憶され、遊技球が第2始動口12に入賞することによって取得された特図関係乱数および転落乱数は、特図2保留記憶部105bに記憶される。第1実施形態では、特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1保留数の上限は「4」であり、特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2保留数の上限は「4」である。

【0216】

転落乱数は、転落判定を行うための乱数であり、図27(B)に示すように、0～79の判定値から成る。遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理または特図2判定処理において大当たり判定を行う直前に、転落判定テーブルを用いて転落判定を行う。なお、遊技状態が通常確率状態のときには転落判定は行われない。

10

【0217】

転落判定テーブルは、転落判定の結果である「転落当選」および「転落非当選」に、転落乱数の判定値が振り分けられている。遊技制御用マイコン101は、転落判定において、特図1保留記憶部105aまたは特図2保留記憶部105bに記憶されている転落乱数を転落判定テーブルに照合して、「転落当選」および「転落非当選」の何れであるかを判定する。遊技制御用マイコン101は、「転落当選」であると判定した場合（転落乱数値が「7」の場合）には、遊技状態を高確率状態から通常確率状態に切り替え、「転落非当選」であると判定した場合（転落乱数値が「7」以外の場合）には、遊技状態を高確率状態から通常確率状態に切り替えない。つまり、「転落当選」と判定された場合は、通常確率用大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定が行われ、「転落非当選」と判定された場合は、高確率用大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定が行われる。なお、転落当選確率については、適宜に変更することが可能である。

20

【0218】

次に、遊技制御用マイコン101が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技用ROM103には、図28に示す大当たり遊技制御テーブルが格納されている。遊技制御用マイコン101は、図28に示す大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を実行可能である。第1実施形態では、図28に示す大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を実行することとするが、図14に示す大当たり遊技制御テーブルを併用して用いることも可能である。

30

【0219】

遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄1」および「大当たり図柄2」の何れかを決定可能である。一方、特図2判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄3」および「大当たり図柄4」の何れかを決定可能である。

【0220】

遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄1」を70%、「大当たり図柄2」を30%の割合で、大当たり図柄の種別を決定する。一方、特図2判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄3」を70%、「大当たり図柄4」を30%の割合で、大当たり図柄の種別を決定する。遊技制御用マイコン101は、図28に示すように、決定された大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。なお、大当たり図柄の種別の決定割合については、適宜に変更することが可能である。

40

【0221】

ここで、大当たり遊技について詳細に説明する。「大当たり図柄1」が決定された場合に実行される「大当たり遊技1」、および、「大当たり図柄2」が決定された場合に実行される「大当たり遊技2」では、図28に示すように、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1ラウンドから8ラウンドまでは1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放し、9ラウンドから16ラウンドまでは1回のラウンド遊技当たり最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放する。この大当たり遊技の

50

9 R から 16 R までは、第 1 大入賞口 14 の開放時間が極めて短く、現実的には第 1 大入賞口 14 への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は 16 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 8 回である。

【0222】

また、「大当たり図柄 3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 3」、および、「大当たり図柄 4」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 4」では、図 28 に示すように、ラウンド遊技が 16 回行われる。そして、1 ラウンドから 16 ラウンドまでの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 が開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も 16 回である。

10

【0223】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が 16 回である「大当たり遊技 3」または「大当たり遊技 4」は、実質的なラウンド遊技の回数が 8 回である「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」よりも遊技者に有利な大当たり遊技と言え、「大当たり遊技 3」または「大当たり遊技 4」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【0224】

次に、遊技制御用マイコン 101 が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、「大当たり遊技 1」、「大当たり遊技 2」、「大当たり遊技 3」および「大当たり遊技 4」の何れの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後であっても、時短状態を設定する。また、「大当たり遊技 1」および「大当たり遊技 3」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、高確率状態を設定する一方、「大当たり遊技 2」および「大当たり遊技 4」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、高確率状態を設定しない（通常確率状態を設定する）。従って、「大当たり遊技 1」および「大当たり遊技 3」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、高確率状態且つ時短状態が設定される「高確率高ベース遊技状態」になり、「大当たり遊技 2」および「大当たり遊技 4」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、通常確率状態且つ時短状態が設定される「低確率高ベース遊技状態」になる。第 1 実施形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、転落判定で「転落当選」であると判定されるまで、および、大当たり判定で大当たりと判定されるまで、の何れかまで継続可能である。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が 100 回となるまで継続可能である。

20

30

【0225】

従って、その後に高確率状態が設定される「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 3」は、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技 2」または「大当たり遊技 4」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 3」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 2」または「大当たり遊技 4」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【0226】

ここで、「高確率高ベース遊技状態」のときに、転落判定で「転落当選」であると判定された場合の時短状態と、大当たり判定で大当たりと判定された場合の時短状態と、について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、「高確率高ベース遊技状態」になってからの特図の可変表示の回数が 100 回となるまでにおいては、転落判定で「転落当選」であると判定しても時短状態から非時短状態に切り替えない。例えば、50 回目の特図の可変表示に係る転落判定で「転落当選」であると判定された場合、図 29 (A) に示すように、高確率状態から通常確率状態に切り替えられるが、時短状態から非時短状態には切り替えられない。その後、100 回目の特図の可変表示と停止表示とが終了すると、時短状態から非時短状態に切り替えられる。この場合、特図の可変表示が、1 回目～49 回目までが「高確率高ベース遊技状態」となり、50 回目～100 回目までが「低確率高ベース遊技状態」となり、101 回目以降が「低確率低ベース遊技状態」となる。

40

50

【 0 2 2 7 】

一方、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「高確率高ベース遊技状態」になってからの特図の可変表示の回数が 1 0 0 回となっても転落判定で「転落当選」であると判定しなかった場合においては、それ以降も時短状態を継続する。そして、その後の転落判定で「転落当選」であると判定すると、特図の可変表示を開始する際に、時短状態から非時短状態に切り替える。例えば、1 2 0 回目の特図の可変表示に係る転落判定で「転落当選」であると判定された場合、図 2 9 (B) に示すように、1 2 0 回目の特図の可変表示の開始タイミングで、高確率状態から通常確率状態に切り替えられるとともに、時短状態から非時短状態に切り替えられる。この場合、特図の可変表示が、1 回目 ~ 1 1 9 回目までが「高確率高ベース遊技状態」となり、1 2 0 回目以降が「低確率低ベース遊技状態」となる。

10

【 0 2 2 8 】

また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「高確率高ベース遊技状態」になってからの特図の可変表示の回数が 1 0 0 回となるまでにおいては、大当たり判定で「大当たり」であると判定すると、その判定に基づく特図の可変表示と停止表示とが終了するまで時短状態を継続する。一方、「高確率高ベース遊技状態」になってからの特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目以降においては、大当たり判定で「大当たり」であると判定すると、その判定に基づく特図の可変表示を開始する際に、時短状態から非時短状態に切り替える。例えば、1 2 0 回目の特図の可変表示に係る大当たり判定で「大当たり」であると判定された場合、図 2 9 (C) に示すように、1 2 0 回目の特図の可変表示の開始タイミングで、時短状態から非時短状態に切り替えられる。つまり、時短状態における特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目以降においては、転落判定で「転落当選」であると判定された場合であっても、大当たり判定で「大当たり」であると判定された場合であっても、同じタイミング（特図の可変表示の開始）で時短状態から非時短状態に切り替えられる。そのため、時短状態から非時短状態への切り替えによっては、転落判定で「転落当選」であると判定されたのか大当たり判定で「大当たり」であると判定されたのかを判別できない。この場合、特図の可変表示が、1 回目 ~ 1 1 9 回目までが「高確率高ベース遊技状態」となり、1 2 0 回目が「高確率低ベース遊技状態」となる。

20

【 0 2 2 9 】

また、遊技用 R A M 1 0 4 には、特図の可変表示の回数を記憶する回数記憶部（図示なし）が設けられ、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態を設定してからの特図の可変表示の開始に応じて、回数記憶部に記憶されている回数を更新することによって、時短状態を設定してからの特図の可変表示の回数を計数することが可能である。なお、回数記憶部に記憶されている回数は、次回の大当たり遊技が行われることによってリセットされる。

30

【 0 2 3 0 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が決定可能な特図 2 変動パターンについて説明する。遊技用 R O M 1 0 3 には、図 3 0 (A) に示す特図 2 変動パターン判定テーブル A と、図 3 0 (B) に示す特図 2 変動パターン判定テーブル B と、図 3 0 (C) に示す特図 2 変動パターン判定テーブル C と、図 3 0 (D) に示す特図 2 変動パターン判定テーブル D と、図 3 0 (E) に示す特図 2 変動パターン判定テーブル E と、が格納されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 3 0 (A) ~ 図 3 0 (E) に示す、特図 2 変動パターン判定テーブル A、特図 2 変動パターン判定テーブル B、特図 2 変動パターン判定テーブル C、特図 2 変動パターン判定テーブル D または特図 2 変動パターン判定テーブル E を用いて特図 2 変動パターンを決定可能である。第 1 実施形態では、図 3 0 (A) ~ 図 3 0 (E) に示す、特図 2 変動パターン判定テーブル A ~ E を用いることとするが、図 1 2 に示す特図 2 変動パターン判定テーブルを併用して用いることも可能である。

40

【 0 2 3 1 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態における特図 2 変動パターン判定処理において、大当たり確率の状態、大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、特図変動パターン乱数および特図の可変表示の回数に基づいて、特図 2 変動パターンを決定する。図 3 0 (A) ~ 図 3 0 (E) に示すように、特図 2 変動パターンとして、「T H P 0 0 1」~「T H P

50

「009」,「THP011」~「THP018」,「THP021」~「THP022」の19種類の特図2変動パターンを決定することが可能である。何れの特図2変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって異なる。

【0232】

特図2変動パターン判定テーブルAは、「大当たり遊技1」,「大当たり遊技2」,「大当たり遊技3」,「大当たり遊技4」が実行された後の時短状態における特図の可変表示の回数が1回目~99回の場合に用いられ、特図2変動パターン判定テーブルBは、「大当たり遊技1」,「大当たり遊技3」が実行された後の時短状態における特図の可変表示の回数が100回の場合に用いられ、特図2変動パターン判定テーブルCは、「大当たり遊技1」,「大当たり遊技3」が実行された後の時短状態における特図の可変表示の回数が101回目以降の場合に用いられ、特図2変動パターン判定テーブルDは、「大当たり遊技2」,「大当たり遊技4」が実行された後の時短状態における特図の可変表示の回数が100回の場合に用いられる。特図2変動パターン判定テーブルEは、「大当たり遊技1」,「大当たり遊技2」,「大当たり遊技3」,「大当たり遊技4」が実行された後であって時短状態から非時短状態に切り替えられた後における特図の可変表示の回数が1回目~10回の場合に用いられる。なお、各特図2変動パターン判定テーブルが用いられる特図の可変表示の回数については、適宜に変更することが可能である。

10

【0233】

特図2変動パターン判定テーブルAでは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合は、大当たり確率の状態に関わらず、特図2変動パターンとして、「THP001」~「THP003」の3種類のうち何れかが決定される。3種類の特図1変動パターンのうち「THP002」が、他の特図2変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「THP001」を「即大当たり変動」といい、「THP002」を「対決大当たり変動」といい、「THP003」を「対決/復活大当たり変動」という。

20

【0234】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であった場合は、大当たり確率の状態に関わらず、特図2変動パターンとして、「THP011」~「THP012」の2種類のうち何れかが決定される。2種類の特図2変動パターンのうち、「THP012」よりも「THP011」が決定され易くなっている。なお、「THP011」を「対決ハズレ変動」といい、「THP012」を「対決/復活ハズレ変動」という。

30

【0235】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」であった場合は、大当たり確率の状態に関わらず、特図2変動パターンとして、「THP021」~「THP022」の2種類のうち何れかが決定される。2種類の特図2変動パターンのうち何れに決定されるかは、特図2保留数によって割り振りが異なる。特図2保留数が0~1個の場合には、特図変動時間が比較的長い13000msの「THP021」が決定され易く、特図2保留数が2~4個の場合には、特図変動時間が比較的短い4000msの「THP022」が決定され易くなっている。なお、「THP021」を「通常Aハズレ変動」といい、「THP022」を「通常Bハズレ変動」という。

40

【0236】

特図2変動パターン判定テーブルBでは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合は、大当たり確率の状態に関わらず、特図2変動パターンとして、「THP004」~「THP005」の2種類のうち何れかが決定される。2種類の特図2変動パターンのうち、「THP004」よりも「THP005」が決定され易くなっている。なお、「THP004」を「分岐大当たり変動」といい、「THP005」を「分岐/復活大当たり変動」という。

【0237】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、現在の大当たり確率が高確率状態であった場合(100回分の転落判定の全てで「転落非当選」であると判定された場合)は、

50

特図2変動パターンとして、「THP013」～「THP014」の2種類のうち何れかが決定される。2種類の特図2変動パターンのうち、「THP013」よりも「THP014」が決定され易くなっている。なお、「THP013」を「分岐/成功ハズレ変動」といい、「THP014」を「分岐/復活/成功ハズレ変動」という。

【0238】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、現在の大当たり確率が通常確率状態であった場合（100回分の転落判定の何れかで「転落当選」とであると判定された場合）は、特図2変動パターンとして、「THP015」だけが決定される。なお、「THP015」を「分岐/復活/失敗ハズレ変動」という。

【0239】

特図2変動パターン判定テーブルCでは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合は、大当たり確率の状態に関わらず、特図2変動パターンとして、「THP001」、「THP006」～「THP007」の3種類のうち何れかが決定される。3種類の特図1変動パターンのうち「THP007」が、他の特図2変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「THP006」を「決着大当たり変動」といい、「THP007」を「決着/復活大当たり変動」という。

【0240】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、現在の大当たり確率が通常確率状態であった場合（転落判定で「転落当選」とであると判定された場合）は、特図2変動パターンとして、「THP016」だけが決定される。なお、「THP016」を「決着/復活/失敗ハズレ変動」という。

【0241】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、現在の大当たり確率が高確率状態であった場合（転落判定で「転落非当選」とであると判定された場合）は、特図2変動パターンとして、「THP021」～「THP022」の2種類のうち何れかが決定される。2種類の特図2変動パターンのうち何れに決定されるかは、特図2保留数によって割り振りが異なる。特図2保留数が0～1個の場合には、「THP021」が決定され易く、特図2保留数が2～4個の場合には、「THP022」が決定され易くなっている。

【0242】

特図2変動パターン判定テーブルDでは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合は、特図2変動パターンとして「THP008」が決定され、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合は、特図2変動パターンとして「THP017」が決定される。なお、「THP008」を「リザルト大当たり変動」といい、「THP017」を「リザルトハズレ変動」という。

【0243】

特図2変動パターン判定テーブルEでは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合は、特図2変動パターンとして「THP009」が決定され、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合は、特図2変動パターンとして「THP018」が決定される。なお、「THP009」を「リベンジ大当たり変動」といい、「THP018」を「リベンジハズレ変動」という。

【0244】

次に、遊技制御用マイコン101が行う先読み判定について説明する。遊技用ROM103には、図31(A)に示す先読み判定テーブルAと、図31(B)に示す先読み判定テーブルBと、が格納されている。遊技制御用マイコン101は、図31(A)、図31(B)に示す先読み判定テーブルAまたは先読み判定テーブルBを用いて先読み判定を行うことが可能である。この先読み判定には、取得された特別図柄乱数が大当たり判定で「大当たり」とであると判定されるか否かの先読み判定と、取得された特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの変動パターン先読み判定と、取得された転落乱数が転落判定で「転落当選」とであると判定されるか否かの転落先読み判定と、が含まれる。遊技制御用マイコン101は、先読み判定の結果に

10

20

30

40

50

基づいて、始動入賞コマンドを決定する。第1実施形態では、図31(A)、図31(B)に示す先読み判定テーブルAと先読み判定テーブルBとを用いることとするが、図13に示す先読み判定テーブルを併用して用いることも可能である。

【0245】

遊技制御用マイコン101は、時短状態を設定しているときの第2始動口センサ処理において、大当たり先読み判定の結果、変動パターン先読み判定の結果、転落先読み判定の結果および特図の可変表示の回数に基づいて、始動入賞コマンドを決定する。図31(A)、図31(B)に示すように、始動入賞コマンドとして、「コマンド001」～「コマンド008」、「コマンド011」～「コマンド017」、「コマンド021」～「コマンド022」の17種類の始動入賞コマンドを決定可能である。

10

【0246】

また、遊技制御用マイコン101は、時短状態において特図2保留が発生すると、時短状態における特図の可変表示の回数と特図2保留数とに基づいて、その特図2保留に基づく特図の可変表示が、時短状態における何回目の特図の可変表示に相当するかを判断することが可能である。例えば、時短状態における特図の可変表示の回数が50回目のときに特図2保留数が「2」となる特図2保留が発生すると、その特図2保留に基づく特図の可変表示は、52回目の特図の可変表示に相当すると判断する。そして、遊技制御用マイコン101は、発生した特図2保留に基づく特図の可変表示が、何回目の特図の可変表示に相当するかの判断に応じて、始動入賞コマンドを決定可能である。

【0247】

20

また、遊技制御用マイコン101は、時短状態における特図の可変表示の回数が101回目以降において特図2保留が発生すると、それ以前に発生した特図2保留に対する転落先読み判定で既に「転落当選」とであると判定されているか否かに基づいて、その特図2保留に基づく特図の可変表示が、非時短状態で行われる特図の可変表示に相当するか否かを判断することが可能である。例えば、時短状態における120回目の特図の可変表示に相当する特図2保留に対する転落先読み判定で「転落当選」とであると判定された場合、121回目以降の特図の可変表示に相当する特図2保留が発生すると、その特図2保留に基づく特図の可変表示は、非時短状態で行われると判断する。そして、遊技制御用マイコン101は、発生した特図2保留に基づく特図の可変表示が、非時短状態で行われる特図の可変表示に相当するか否かの判断に応じて、始動入賞コマンドを決定可能である。

30

【0248】

先読み判定テーブルAは、時短状態における現在の特図の可変表示の回数が1回目～100回目の場合に用いられ、先読み判定テーブルBは、時短状態における現在の特図の可変表示の回数が101回目以降の場合に用いられる。

【0249】

先読み判定テーブルAでは、大当たり先読み判定の結果が「大当たり」であった場合は、転落先読み判定の結果に関わらず、変動パターン先読み判定の結果に応じて、始動入賞コマンドが決定される。変動パターン先読み判定の結果が、「即大当たり変動」であった場合は「コマンド001」が決定され、「対決大当たり変動」であった場合は「コマンド002」が決定され、「対決/復活大当たり変動」であった場合は「コマンド003」が決定され、「分岐大当たり変動」であった場合は「コマンド004」が決定され、「分岐/復活大当たり変動」であった場合は「コマンド005」が決定される。なお、特図の可変表示の回数が101回目～104回目に相当する場合は、変動パターン先読み判定の結果に関わらず、「コマンド008」が決定される。

40

【0250】

また、先読み判定テーブルAでは、大当たり先読み判定の結果が「ハズレ」であった場合、先読み判定の対象となる特図2保留に基づく特図の可変表示が、時短状態における100回目の特図の可変表示以外に相当するときには、転落先読み判定の結果に関わらず、変動パターン先読み判定の結果に応じて、始動入賞コマンドが決定される。変動パターン先読み判定の結果が、「対決ハズレ変動」であった場合は「コマンド011」が決定され

50

、「対決／復活ハズレ変動」であった場合は「コマンド 0 1 2」が決定され、「通常 A ハズレ変動」であった場合は「コマンド 0 2 1」が決定され、「通常 B ハズレ変動」であった場合は「コマンド 0 2 2」が決定される。一方、先読み判定の対象となる特図 2 保留に基づく特図の可変表示が、時短状態における 1 0 0 回目の特図の可変表示に相当するときには、転落先読み判定の結果または変動パターン先読み判定の結果に応じて、始動入賞コマンドが決定される。転落先読み判定の結果が「転落非当選」且つ変動パターン先読み判定の結果が「分岐／成功ハズレ変動」であった場合は「コマンド 0 1 3」が決定され、転落先読み判定の結果が「転落非当選」且つ変動パターン先読み判定の結果が「分岐／復活成功ハズレ変動」であった場合は「コマンド 0 1 4」が決定され、転落先読み判定の結果が「転落当選」であった場合は「コマンド 0 1 5」が決定される。なお、特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目～1 0 4 回目に相当する場合には、変動パターン先読み判定の結果に関わらず、「コマンド 0 1 7」が決定される。

10

【 0 2 5 1 】

ここで、先読み判定テーブル A によって決定される始動入賞コマンドについて説明する。「コマンド 0 0 8」, 「コマンド 0 1 7」は、特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目～1 0 4 回目に相当する特図 2 保留に対して決定されるため、その特図 2 保留に基づく特図の可変表示が、時短状態から非時短状態に切り替えられた状態で行われる場合と、時短状態が継続した状態で行われる場合と、ある(図 2 9 (A), 図 2 9 (B) 参照)。時短状態から非時短状態に切り替えられた場合と時短状態が継続した場合とでは、用いられる特図 2 変動パターン判定テーブルが異なるため(図 3 0 (C), 図 3 0 (E) 参照)、特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目～1 0 4 回目に相当する特図 2 保留に対する先読み判定では、変動パターン先読み判定の結果は参照されず、大当たり先読み判定の結果のみに基づいて、「コマンド 0 0 8」または「コマンド 0 1 7」が決定されるようになっている。

20

【 0 2 5 2 】

また「コマンド 0 1 3」, 「コマンド 0 1 4」, 「コマンド 0 1 5」は、先読み判定の対象となる特図 2 保留に基づく特図の可変表示が、時短状態における 1 0 0 回目の特図の可変表示に相当するときにはしか決定されない。前述したように、時短状態における 1 0 0 回目の特図の可変表示では、大当たり判定の結果がハズレであった場合、特図 2 変動パターンとして「分岐／成功ハズレ変動」、「分岐／復活／成功ハズレ変動」または「分岐／復活／失敗ハズレ変動」しか決定されない(図 3 0 (B) 参照)。そのため、時短状態における 1 0 0 回目の特図の可変表示に相当する特図 2 保留に対する先読み判定では、「コマンド 0 1 1」, 「コマンド 0 1 2」, 「コマンド 0 2 1」, 「コマンド 0 2 2」は決定されず、「コマンド 0 1 3」, 「コマンド 0 1 4」, 「コマンド 0 1 5」が決定されるようになっている。

30

【 0 2 5 3 】

先読み判定テーブル B では、大当たり先読み判定の結果が「大当たり」であった場合は、転落先読み判定の結果に関わらず、変動パターン先読み判定の結果に応じた始動入賞コマンドが決定される。変動パターン先読み判定の結果が、「即大当たり変動」であった場合は「コマンド 0 0 1」が決定され、「決着大当たり変動」であった場合は「コマンド 0 0 6」が決定され、「決着／復活大当たり変動」であった場合は「コマンド 0 0 7」が決定される。なお、非時短状態で行われる特図の可変表示に相当する場合(既に転落先読み判定で「転落当選」であると判定されている場合)には、変動パターン先読み判定の結果に関わらず、「コマンド 0 0 8」が決定される。

40

【 0 2 5 4 】

また、先読み判定テーブル B では、大当たり先読み判定の結果が「ハズレ」であった場合は、転落先読み判定の結果または変動パターン先読み判定の結果に応じて、始動入賞コマンドが決定される。転落先読み判定の結果が「転落非当選」且つ変動パターン先読み判定の結果が「通常 A ハズレ変動」であった場合は「コマンド 0 2 1」が決定され、転落先読み判定の結果が「転落非当選」且つ変動パターン先読み判定の結果が「通常 B ハズレ変動」であった場合は「コマンド 0 2 2」が決定され、転落先読み判定の結果が「転落当選

50

」であった場合は「コマンド 0 1 6」が決定される。なお、非時短状態で行われる特図の可変表示に相当する場合（既に転落先読み判定で「転落当選」であると判定されている場合）には、変動パターン先読み判定の結果に関わらず、「コマンド 0 1 7」が決定される。

【 0 2 5 5 】

ここで、先読み判定テーブル B によって決定される始動入賞コマンドについて説明する。「コマンド 0 0 8」、「コマンド 0 1 7」は、非時短状態に切り替えられた後に行われる特図の可変表示に係る特図 2 保留に対して決定される。非時短状態に切り替えられた場合では、特図 2 変動パターン判定テーブル E が用いられるため（図 3 0（E）参照）、非時短状態に切り替えられた後に行われる特図の可変表示に係る特図 2 保留に対する先読み判定では、変動パターン先読み判定の結果は参照されず、大当たり先読み判定の結果のみ

10

【 0 2 5 6 】

また、「コマンド 0 1 6」は、先読み判定の対象となる特図 2 保留に対する転落判定で「転落当選」であると判定されるときにしか決定されない。前述したように、転落判定で「転落当選」であると判定されると、通常確率状態に切り替えられた状態で大当たり判定が行われる。この場合、特図 2 変動パターンとして「決着 / 復活 / 失敗ハズレ変動」しか決定されない（図 3 0（C）参照）。そのため、転落判定で「転落当選」であると判定される特図 2 保留に対する先読み判定では、「コマンド 0 2 1」、「コマンド 0 2 2」は決定されず、「コマンド 0 1 6」が決定されるようになっている。

20

【 0 2 5 7 】

次に、図 3 2 を用いて、演出制御用マイコン 1 2 1 が設定可能な演出モードについて説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たり遊技状態後において、「超 R U S H モード」、「R U S H モード」または「リベンジモード」を設定可能である。

【 0 2 5 8 】

「超 R U S H モード」は、「高確率高ベース遊技状態」を示唆する演出モードであり、「高確率高ベース遊技状態」の開始に応じて設定される。「R U S H モード」は、「低確率高ベース遊技状態」を示唆する演出モードであり、「低確率高ベース遊技状態」の開始に応じて設定される。「リベンジモード」は、「低確率低ベース遊技状態」を示唆する演出モードであり、「高確率高ベース遊技状態」から「低確率低ベース遊技状態」になることに応じて、または、「低確率高ベース遊技状態」から「低確率低ベース遊技状態」になることに応じて設定される。各演出モードは、表示部 5 0 a の表示によって区別される。「超 R U S H モード」が設定されているときは、表示部 5 0 a の上部に、「超 R U S H モード」の文字が付された帯画像が表示され（図 3 4（A）参照）、「R U S H モード」が設定されているときは、表示部 5 0 a の上部に、「R U S H モード」の文字が付された帯画像が表示され（図 4 0（A）参照）、「リベンジモード」が設定されているときは、表示部 5 0 a の上部に、「リベンジモード」の文字が付された帯画像が表示される（図 4 6（B）参照）。

30

【 0 2 5 9 】

図 3 2（A）は、大当たり遊技状態後に「高確率高ベース遊技状態」になり、1 0 0 + 回目（は 1 以上の整数）の特図の可変表示以降に転落判定で「転落当選」であると判定される場合の演出モードの遷移 A を示す図である。「高確率高ベース遊技状態」が開始されると「超 R U S H モード」が設定される。「超 R U S H モード」は、1 0 0 回分の特図の可変表示が行われるまで継続可能である。「超 R U S H モード」中の 1 0 0 回分の特図の可変表示に係る全ての転落判定によって通常確率状態には切り替えられずに「高確率高ベース遊技状態」が維持されていると、1 0 1 回目の特図の可変表示以降も「超 R U S H モード」が継続する。この「超 R U S H モード」は、転落判定で「転落当選」であると判定されるまで、または、大当たり判定で「大当たり」であると判定されるまで、継続する。1 0 0 + 回目の特図の可変表示の「超 R U S H モード」中に、転落判定で「転落当選」であると判定された場合、「高確率高ベース遊技状態」から「低確率低ベース遊技状

40

50

態」になるが（図 29（B）参照）、この「低確率低ベース遊技状態」においても「超 R U S H モード」が継続する。そして、今回の特図の可変表示の終了に応じて「リベンジモード」が設定される。「リベンジモード」は、10 回分の特図の可変表示が行われるまで、または、次回の大当たり遊技が実行されるまで、継続する。なお、「超 R U S H モード」は、転落判定で「転落当選」とであると判定されることに応じて終了するようにしても良い。

【0260】

図 32（B）は、大当たり遊技状態後に「高確率高ベース遊技状態」になり、100 + 回目の特図の可変表示以降に大当たり判定で「大当たり」とであると判定される場合の演出モードの遷移 B を示す図である。「高確率高ベース遊技状態」が開始されると「超 R U S H モード」が設定される。「超 R U S H モード」中の 100 回分の特図の可変表示に係る全ての転落判定によって通常確率状態に切り替えられずに「高確率高ベース遊技状態」が維持されていると、101 回目の特図の可変表示以降も「超 R U S H モード」が継続する。その後、100 + 回目の特図の可変表示の「超 R U S H モード」中に、大当たり判定で「大当たり」とであると判定された場合、「高確率高ベース遊技状態」から「高確率低ベース遊技状態」になるが（図 29（C）参照）、この「高確率低ベース遊技状態」においても「超 R U S H モード」が継続する。そして、大当たり遊技状態の開始に応じて大当たり演出モードが設定される。なお、「超 R U S H モード」は、大当たり判定で「大当たり」とであると判定されることに応じて終了するようにしても良い。

【0261】

図 32（C）は、大当たり遊技状態後に「高確率高ベース遊技状態」になり、100 回分の特図の可変表示が行われる前に転落判定で「転落当選」とであると判定される場合の演出モードの遷移 C を示す図である。「高確率高ベース遊技状態」が開始されると「超 R U S H モード」が設定される。「超 R U S H モード」中の 100 回分の特図の可変表示に係る何れかの転落判定によって通常確率状態に切り替えられて「低確率高ベース遊技状態」になっていると、100 回目の特図の可変表示の終了（「低確率低ベース遊技状態」になること）に応じて「リベンジモード」が設定される。「リベンジモード」は、10 回分の特図の可変表示が行われるまで、または、次回の大当たり遊技が実行されるまで、継続する。なお、「超 R U S H モード」は、100 回目の特図の可変表示に係る大当たり判定で「ハズレ」とであると判定されることに応じて終了するようにしても良い。

【0262】

図 32（D）は、大当たり遊技状態後に「低確率高ベース遊技状態」になり、100 回分の特図の可変表示に係る全ての大当たり判定で「ハズレ」とであると判定される場合の演出モードの遷移 D を示す図である。「低確率高ベース遊技状態」が開始されると「R U S H モード」が設定される。「R U S H モード」は、100 回分の特図の可変表示が行われるまで継続可能である。「R U S H モード」中の 100 回分の特図の可変表示が行われても大当たり遊技が行われないと、100 回目の特図の可変表示の終了（「低確率低ベース遊技状態」になること）に応じて「リベンジモード」が設定される。「リベンジモード」は、10 回分の特図の可変表示が行われるまで、または、次回の大当たり遊技が実行されるまで、継続する。なお、「R U S H モード」は、100 回目の特図の可変表示に係る大当たり判定で「ハズレ」とであると判定されることに応じて終了するようにしても良い。

【0263】

なお、「リベンジモード」中に 10 回分の特図の可変表示が行われても大当たり遊技が行われない場合は、11 回目の特図の可変表示の開始に応じて通常演出モードが設定される。

【0264】

< 第 1 実施形態の効果 >

以下、第 1 実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の効果について説明する。

【0265】

（1）「高確率高ベース遊技状態」になってからにおいて、特図の可変表示の回数が 10

10

20

30

40

50

0 回になるまでは、転落判定の結果に関わらず、時短状態が継続するので、直ぐに有利な遊技状態を終了させることがなく、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0266】

(2)「高確率高ベース遊技状態」になってからにおいて、特図の可変表示の回数が100回になっても、転落判定で「転落当選」であると判定されていなければ、時短状態が継続するので、有利な遊技状態を長く継続させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0267】

(3)「高確率高ベース遊技状態」における特図の可変表示の回数が100回を超えた後において、転落判定で「転落当選」であると判定された場合と、大当たり判定で「大当たり」であると判定された場合とで、同じタイミングで時短状態が終了するので、転落判定で「転落当選」であると判定されたのか、大当たり判定で「大当たり」であると判定されたのかを、判別し難くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0268】

(4)「高確率高ベース遊技状態」における特図の可変表示の回数が100回を超えた後において、転落判定で「転落当選」であると判定された場合と、大当たり判定で「大当たり」であると判定された場合とで、共通の「決着リーチ」が行われることがあるので、転落判定で「転落当選」であると判定されたのか、大当たり判定で「大当たり」であると判定されたのかを、判別し難くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0269】

(5)時短状態である「超RUSHモード」,「RUSHモード」における100回目の特図の可変表示が終了して非時短状態になったときと、時短状態である「超RUSHモード」における転落判定で「転落当選」であると判定されて非時短状態になったときとで、共通の「リベンジモード」に移行するので、非時短状態になったことを分かり易くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0270】

<第2実施形態>

以下、第2実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態および第1実施形態のパチンコ遊技機PY1が第2実施形態にも適用される。

【0271】

最初に、図33～図42を用いて、遊技制御用マイコン101が決定した特図2変動パターンに応じて、演出制御用マイコン121が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動演出において以下の演出を実行可能である。

【0272】

A.通常変動

特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出である。特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【0273】

B.リーチ

「通常変動」の後に、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同一の図柄で仮停止表示する演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、その後に「対決リーチ」,「決着リーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

【0274】

C.大当たり確定演出

「超RUSHモード」,「RUSHモード」における「通常変動」の後に、「リーチ」が成立することなく、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが表示部50a上に移動する演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合にのみ行われることがあるため、大当たり遊技が行われることを示唆する演出として機能する。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 5 】

D . 対決リーチ

「超 R U S H モード」, 「R U S H モード」における 1 回目 ~ 9 9 回目の特図変動演出において、「リーチ」の後に行われることがある演出であり、主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルするリーチ演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【 0 2 7 6 】

E . 決着リーチ

「超 R U S H モード」における 1 0 1 回目以降の特図変動演出において、「リーチ」の後に行われることがある演出であり、主人公キャラクタが強敵キャラクタとバトルするリーチ演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、転落判定の結果が「転落当選」であった場合に行われることがあるため、高確率状態から通常確率状態に切り替わる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

10

【 0 2 7 7 】

F . 分岐演出

「超 R U S H モード」における 1 0 0 回目の特図変動演出において行われることがある演出であり、主人公キャラクタがミッションに挑戦する演出である。その後に、時短状態が継続することがあるため、時短状態が継続する可能性があることを示唆する演出として機能する。また、その後に、時短状態が終了することがあるため、時短状態が終了する可能性があることを示唆する演出としても機能する。また、その後に、大当たり遊技が行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

20

【 0 2 7 8 】

G . リザルト演出

「R U S H モード」における 1 0 0 回目の特図変動演出において行われることがある演出であり、「R U S H モード」の終了を示唆する演出である。その後に、時短状態から非時短状態に切り替わる可能性があるため、時短状態が終了することまたは非時短状態が開始することを示唆する演出として機能する。また、その後に、「リベンジモード」に移行することがあるため、「リベンジモード」に移行することを示唆する演出としても機能する。

30

【 0 2 7 9 】

H . セリフ予告

「超 R U S H モード」における「通常変動」中に行われることがある演出であり、主人公キャラクタがセリフを発する予告演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【 0 2 8 0 】

I . 復活演出 A

「対決リーチ」で主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北した後に行われることがある演出であり、通常ボタン 4 0 の連打操作によって、主人公キャラクタが復活しようとする演出である。その後に、大当たり遊技が行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

40

【 0 2 8 1 】

J . 復活演出 B

「決着リーチ」で主人公キャラクタが強敵キャラクタに敗北した後に行われることがある演出であり、通常ボタン 4 0 の連打操作によって、主人公キャラクタが復活しようとする演出である。その後に、大当たり遊技が行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

50

【 0 2 8 2 】

K . 復活演出 C

「分岐演出」で主人公キャラクタがミッションに失敗した後に行われることがある演出であり、通常ボタン 4 0 の連打操作によって、主人公キャラクタがミッションに再挑戦する演出である。その後に、時短状態が継続することがあるため、時短状態が継続する可能性があることを示唆する演出として機能する。また、その後に、大当たり遊技が行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

【 0 2 8 3 】

L . 大当たり告知演出

「分岐演出」または「復活演出 C」で主人公キャラクタがミッションに成功した後に行われることがある演出である。その後に、大当たり遊技が行われるため、大当たり遊技が行われることを示唆する演出として機能する。

【 0 2 8 4 】

M . 復活煽り演出 A

「対決リーチ」で主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北した後に行われることがある演出であり、通常ボタン 4 0 の画像がフェードイン表示する演出である。その後に、「復活演出 A」が行われることがあるため、「復活演出 A」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【 0 2 8 5 】

N . 復活煽り演出 B

「決着リーチ」で主人公キャラクタが強敵キャラクタに敗北した後に行われることがある演出であり、通常ボタン 4 0 の画像がフェードイン表示する演出である。その後に、「復活演出 B」が行われることがあるため、「復活演出 B」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【 0 2 8 6 】

次に、主要な特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出フローを構成する各演出において、表示部 5 0 a に演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 を用いた発光演出と、スピーカ 5 2 を用いた音演出と、を実行可能である。

【 0 2 8 7 】

特図 2 変動パターンが「即大当たり変動」の特図変動演出では、図 3 3 (A) に示すように、「通常変動」「大当たり確定演出」で構成される演出フローが実行される。

【 0 2 8 8 】

特図 2 変動パターンが「対決大当たり変動」, 「対決ハズレ変動」の特図変動演出では、図 3 3 (B) に示すように、「通常変動」「リーチ」「対決リーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、詳細は後述するが、「対決ハズレ変動」の「対決リーチ」において、「復活煽り演出 A」が行われることがある。

【 0 2 8 9 】

特図 2 変動パターンが「対決 / 復活大当たり変動」, 「対決 / 復活ハズレ変動」の特図変動演出では、図 3 3 (C) に示すように、「通常変動」「リーチ」「対決リーチ」「復活演出 A」で構成される演出フローが実行される。なお、詳細は後述するが、「対決 / 復活ハズレ変動」, 「対決 / 復活ハズレ変動」の「対決リーチ」において、「復活煽り演出 A」が行われることがある。

【 0 2 9 0 】

特図 2 変動パターンが「分岐大当たり変動」, 「分岐 / 成功ハズレ変動」の特図変動演出では、図 3 3 (D) に示すように、「分岐演出」のみで構成される演出フローが実行される。

【 0 2 9 1 】

特図 2 変動パターンが「分岐 / 復活大当たり変動」, 「分岐 / 復活 / 成功ハズレ変動」

10

20

30

40

50

、「分岐／復活／失敗ハズレ変動」の特図変動演出では、図33(E)に示すように、「分岐演出」「復活演出C」で構成される演出フローが実行される。

【0292】

特図2変動パターンが「決着大当たり変動」の特図変動演出では、図33(F)に示すように、「通常変動」「リーチ」「決着リーチ」で構成される演出フローが実行される。

【0293】

特図2変動パターンが「決着／復活大当たり変動」,「決着／復活／失敗ハズレ変動」の特図変動演出では、図33(G)に示すように、「通常変動」「リーチ」「決着リーチ」「復活演出B」で構成される演出フローが実行される。なお、詳細は後述するが、「決着／復活大当たり変動」,「決着／復活／失敗ハズレ変動」の「決着リーチ」において、「復活煽り演出B」が行われることがある。

10

【0294】

特図2変動パターンが「リザルト大当たり変動」,「リザルトハズレ変動」の特図変動演出では、図33(H)に示すように、「リザルト演出」のみで構成される演出フローが実行される。

【0295】

特図2変動パターンが「通常Aハズレ変動」,「通常Bハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される(図示なし)。

【0296】

次に、特図変動演出において実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する特図変動演出において、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示とともに、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示も行われるが、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の図示は省略する。また、以下に説明する特図変動演出において、保留アイコンHAの表示も並行して行われるが、保留アイコンHAの図示は省略する。

20

【0297】

最初に、「大当たり確定演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、特図2変動パターンが「即大当たり変動」の場合に「大当たり確定演出」を実行可能である。「大当たり確定演出」は、「超RUSHモード」または「RUSHモード」における100回目の特図変動演出以外で行われることがある。「大当たり確定演出」では、「大当たり遊技3」の実行が示唆される。

30

【0298】

図34(A)~図34(C)は、「大当たり確定演出」が行われる様子を示す図である。特図変動演出において「通常変動」が開始されると、図34(A)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上で変動表示する。その後、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されてから所定時間(例えば5秒)が経過すると、「大当たり確定演出」が行われる。

【0299】

「大当たり確定演出」では、図34(B)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の全てが変動表示しているときに、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、表示部50a上に出現する。具体的には、盤上可動体55kが通常の待機状態から下降し、盤下可動体56kが通常の待機状態から上昇する。その後、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが通常の待機状態に戻り、図34(C)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する態様(例えば『7・7・7』のゾロ目)で停止表示する。

40

【0300】

次に、「対決リーチ」,「復活演出A」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、特図2変動パターンが「対決大当たり変動」,「対決／復活大当たり変動」,「対決ハズレ変動」,「対決／復活ハズレ変動」の場合に「対決リーチ」を実行可能であり、特図2変動パターンが「対決／復活大当たり変動」,「対決／復活ハズレ変動」の場合に「復活演出A」を実行可能である。「対決リーチ」,「復活演出A」は、「超RU

50

ＳＨモード」または「ＲＵＳＨモード」における１回目～９９回目の特図変動演出で行われることがあるが、それ以外では行われない。「対決リーチ」，「復活演出Ａ」では、「大当たり遊技３」の実行の可能性が示唆される。

【０３０１】

図３５（Ａ）～図３５（Ｅ）は、「対決リーチ」が行われる様子を示す図である。特図変動演出において「通常変動」が開始されると、図３５（Ａ）に示すように、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が表示部５０ａ上で変動表示する。その後、図３５（Ｂ）に示すように、「リーチ」が成立すると「対決リーチ」が行われる。

【０３０２】

「対決リーチ」では、図３５（Ｃ）に示すように、主人公キャラクタ画像Ｇ１０と敵キャラクタ画像Ｇ１１とが表示部５０ａに表示され、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする場面が表示される。その後、特図２変動パターンが「対決大当たり変動」であった場合には、図３５（Ｄ）に示すように、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利した場面が表示部５０ａに表示され、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が大当たりを示唆する態様（例えば『５・５・５』のゾロ目）で停止表示する。一方、特図２変動パターンが「対決／復活大当たり変動」，「対決ハズレ変動」，「対決／復活ハズレ変動」であった場合には、図３５（Ｅ）に示すように、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面（主人公キャラクタが倒れる場面）が表示部５０ａに表示され、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がハズレを示唆する態様（例えば『５・６・５』のリーチハズレ目）で停止表示する。その後、特図２変動パターンが「対決ハズレ変動」であった場合には、このまま特図変動演出は終了するが、特図２変動パターンが「対決／復活大当たり変動」，「対決／復活ハズレ変動」であった場合には、「復活演出Ａ」が行われる。

【０３０３】

図３６（Ａ）～図３６（Ｅ）は、「復活演出Ａ」が行われる様子を示す図である。「対決リーチ」で、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面が表示部５０ａに表示され、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がハズレを示唆する態様で停止表示すると（図３５（Ｅ）参照）、「復活演出Ａ」が行われる前に「復活煽り演出Ａ」が行われる。なお、「復活煽り演出Ａ」は、「対決ハズレ変動」の特図変動演出においても行われることがあり、詳細については後述する。

【０３０４】

「復活煽り演出Ａ」では、図３６（Ａ）に示すように、通常ボタン４０を模した半透明のボタン画像Ｇ１２ａ，Ｇ１２ｂが表示部５０ａの左右からそれぞれ出現し、２つのボタン画像Ｇ１２ａ，Ｇ１２ｂが中央に向かって移動するフェードイン表示が行われる。その後、図３６（Ｂ）に示すように、２つのボタン画像Ｇ１２ａ，Ｇ１２ｂが表示部５０ａの中央で重なると、「復活演出Ａ」が行われる。

【０３０５】

「復活演出Ａ」では、通常ボタン４０のボタン操作有効期間が発生し、図３６（Ｃ）に示すように、半透明でないボタン画像Ｇ１２ｃが表示部５０ａに表示されるとともに、ボタン画像Ｇ１２ｃの下部に、通常ボタン４０の連打操作を促す操作促進画像Ｇ１３が表示される。その後、ボタン操作有効期間において通常ボタン４０が連打操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において通常ボタン４０が連打操作されことなくボタン操作有効期間が経過した後、特図２変動パターンが「対決／復活大当たり変動」であった場合には、図３６（Ｄ）に示すように、主人公キャラクタが立ち上がる場面が表示部５０ａに表示され、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が大当たりを示唆する態様（例えば『５・５・５』のゾロ目）に変化して停止表示する。一方、特図２変動パターンが「対決／復活ハズレ変動」であった場合には、図３６（Ｅ）に示すように、主人公キャラクタが立ち上がれない場面が表示部５０ａに表示され、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がハズレを示唆する態様（例えば『５・６・５』のリーチハズレ目）のまま停止表示する。

【０３０６】

次に、「分岐演出」，「復活演出Ｃ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン

10

20

30

40

50

1 2 1 は、特図 2 変動パターンが「分岐大当たり変動」，「分岐／復活大当たり変動」，「分岐／成功ハズレ変動」，「分岐／復活／成功ハズレ変動」，「分岐／復活／失敗ハズレ変動」の場合に「分岐演出」を実行可能であり、特図 2 変動パターンが「分岐／復活大当たり変動」，「分岐／復活／成功ハズレ変動」，「分岐／復活／失敗ハズレ変動」の場合に「復活演出 C」を実行可能である。「分岐演出」，「復活演出 C」は、「超 R U S H モード」における 1 0 0 回目の特図変動演出で行われることがあるが、それ以外では行われない。「分岐演出」，「復活演出 C」では、「超 R U S H モード」の継続、「超 R U S H モード」の終了または「大当たり遊技 3」の実行が示唆される。

【 0 3 0 7 】

図 3 7 (A) ~ 図 3 7 (D) は、「分岐演出」が行われる様子を示す図である。「分岐演出」は、特図変動演出の開始に応じて行われる。「分岐演出」では、図 3 7 (A) に示すように、主人公キャラクタ画像 G 1 0 と扉画像 G 1 4 とが表示部 5 0 a に表示され、主人公キャラクタが扉を開放するミッションに挑戦する場面が表示される。その後、特図 2 変動パターンが「分岐大当たり変動」であった場合には、図 3 7 (B) に示すように、主人公キャラクタが扉を開放してミッションに成功する場面が表示部 5 0 a に表示され、大当たり遊技が行われることを示唆する大当たり示唆画像 G 1 5 (ここでは「大当たり」の文字画像)が表示される「大当たり告知演出」が行われる。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 は大当たりを示唆する態様(例えば『 5 ・ 5 ・ 5 』のゾロ目)で停止表示する。また、特図 2 変動パターンが「分岐／成功ハズレ変動」であった場合には、図 3 7 (C) に示すように、主人公キャラクタが扉を開放してミッションに成功する場面が表示部 5 0 a に表示され、「超 R U S H モード」が継続することを示唆する継続示唆画像 G 1 6 (ここでは「継続」の文字画像)が表示される。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 はハズレを示唆する態様(例えば『 1 ・ 2 ・ 3 』のバラケ目)で停止表示する。一方、特図 2 変動パターンが「分岐／復活大当たり変動」，「分岐／復活／成功ハズレ変動」，「分岐／復活／失敗ハズレ変動」であった場合には、図 3 7 (D) に示すように、主人公キャラクタが扉を開放できずミッションに失敗する場面が表示部 5 0 a に表示されて「復活演出 C」が行われる。なお、ミッションに失敗する場面は、「超 R U S H モード」の終了を示唆する演出である。

【 0 3 0 8 】

図 3 8 (A) ~ 図 3 8 (D) は、「復活演出 C」が行われる様子を示す図である。「復活演出 C」では、通常ボタン 4 0 のボタン操作有効期間が発生し、図 3 8 (A) に示すように、ボタン画像 G 1 2 c と操作促進画像 G 1 3 とが表示部 5 0 a に表示されるとともに、主人公キャラクタが扉を開放するミッションに再挑戦する場面が表示される。その後、ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が連打操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が連打操作されることなくボタン操作有効期間が経過した後、特図 2 変動パターンが「分岐／復活大当たり変動」であった場合には、図 3 8 (B) に示すように、主人公キャラクタが扉を開放してミッションに成功する場面とともに大当たり示唆画像 G 1 5 が表示部 5 0 a に表示される「大当たり告知演出」が行われる。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 は大当たりを示唆する態様(例えば『 5 ・ 5 ・ 5 』のゾロ目)で停止表示する。一方、特図 2 変動パターンが「分岐／復活／成功ハズレ変動」であった場合には、図 3 8 (C) に示すように、主人公キャラクタが扉を開放してミッションに成功する場面とともに継続示唆画像 G 1 6 が表示部 5 0 a に表示される。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 はハズレを示唆する態様(例えば『 1 ・ 2 ・ 3 』のバラケ目)で停止表示する。また、特図 2 変動パターンが「分岐／復活／失敗ハズレ変動」であった場合には、図 3 8 (D) に示すように、主人公キャラクタが扉を開放できずミッションに失敗する場面が表示部 5 0 a に表示され、「超 R U S H モード」が終了することを示唆する超 R U S H 終了示唆画像 G 1 7 (ここでは「終了」の文字画像)が表示される。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 はハズレを示唆する態様(例えば『 1 ・ 2 ・ 3 』のバラケ目)で停止表示する。

【 0 3 0 9 】

10

20

30

40

50

次に、「決着リーチ」，「復活演出 B」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 121 は、特図 2 変動パターンが「決着大当たり変動」，「決着／復活大当たり変動」，「決着／復活／失敗ハズレ変動」の場合に「決着リーチ」を実行可能であり、特図 2 変動パターンが「決着／復活大当たり変動」，「決着／復活／失敗ハズレ変動」の場合に「復活演出 B」を実行可能である。「決着リーチ」，「復活演出 B」は、「超 R U S H モード」における 101 回目以降の特図変動演出で行われることがあるが、それ以外では行われない。「決着リーチ」，「復活演出 B」では、「大当たり遊技 3」の実行または「超 R U S H モード」の終了が示唆される。

【0310】

図 39 (A)～図 39 (E) は、「決着リーチ」が行われる様子を示す図である。「通常変動」が開始されると、図 39 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が表示部 50 a 上で変動表示する。その後、図 39 (B) に示すように、「リーチ」が成立すると「決着リーチ」が行われる。

10

【0311】

「決着リーチ」では、図 39 (C) に示すように、主人公キャラクタ画像 G 10 と強敵キャラクタ画像 G 18 とが表示部 50 a に表示され、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする場面が表示される。その後、特図 2 変動パターンが「決着大当たり変動」であった場合には、図 39 (D) に示すように、主人公キャラクタが強敵キャラクタに勝利した場面が表示部 50 a に表示され、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が大当たりを示唆する態様（例えば『5・5・5』のゾロ目）で停止表示する。一方、特図 2 変動パターンが「決着／復活大当たり変動」，「決着／復活／失敗ハズレ変動」であった場合には、図 39 (E) に示すように、主人公キャラクタが強敵キャラクタに敗北した場面が表示部 50 a に表示され、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 がハズレを示唆する態様（例えば『5・6・5』のリーチハズレ目）で停止表示する。その後「復活煽り演出 B」を介して「復活演出 B」が行われる。

20

【0312】

「復活煽り演出 B」では、「復活煽り演出 A」と同様に、通常ボタン 40 を模した半透明のボタン画像 G 12 a，G 12 b が表示部 50 a の左右からそれぞれ出現し、2 つのボタン画像 G 12 a，G 12 b が中央に向かって移動するフェードイン表示が行われる（図 36 (A) 参照）。その後、2 つのボタン画像 G 12 a，G 12 b が表示部 50 a の中央で重なると（図 36 (B) 参照）、「復活演出 B」が行われる。

30

【0313】

「復活演出 B」では、通常ボタン 40 のボタン操作有効期間が発生し、「復活演出 A」と同様に、半透明でないボタン画像 G 12 c が表示部 50 a に表示されるとともに、ボタン画像 G 12 c の下部に、通常ボタン 40 の連打操作を促す操作促進画像 G 13 が表示される（図 36 (C) 参照）。その後、ボタン操作有効期間において通常ボタン 40 が連打操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において通常ボタン 40 が連打操作されことなくボタン操作有効期間が経過した後、特図 2 変動パターンが「決着／復活大当たり変動」であった場合には、主人公キャラクタが立ち上がる場面が表示部 50 a に表示され、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が大当たりを示唆する態様（例えば『5・5・5』のゾロ目）に変化して停止表示する（図 36 (D) 参照）。一方、特図 2 変動パターンが「決着／復活／失敗ハズレ変動」であった場合には、主人公キャラクタが立ち上がれない場面が表示部 50 a に表示され、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 がハズレを示唆する態様（例えば『5・6・5』のリーチハズレ目）のまま停止表示する（図 36 (E) 参照）。

40

【0314】

次に、「リザルト演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 121 は、演出制御用マイコン 121 は、特図 2 変動パターンが「リザルト大当たり変動」，「リザルトハズレ変動」の場合に「リザルト演出」を実行可能である。「リザルト演出」は、「R U S H モード」における 100 回目の特図変動演出で行われることがあるが、それ以外で

50

は行われない。「リザルト演出」では、「RUSHモード」の終了または「大当たり遊技3」の実行が示唆される。

【0315】

図40(A)～図40(C)は、「リザルト演出」が行われる様子を示す図である。「リザルト演出」は、特図変動演出の開始に応じて行われる。「リザルト演出」では、図40(A)に示すように、「RUSHモード」が終了することを示唆するRUSH終了示唆画像G19(ここでは「RUSH終了」の文字画像)が表示部50aに表示される。その後、特図2変動パターンが「リザルト大当たり変動」であった場合には、図40(B)に示すように、RUSH終了示唆画像G19が、大当たり遊技が行われることを示唆する祝福画像G20(ここでは「おめでとう」の文字画像)に変化する。このとき、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3は大当たりを示唆する態様(例えば『5・5・5』のゾロ目)で停止表示する。一方、特図2変動パターンが「リザルトハズレ変動」であった場合には、図40(C)に示すように、RUSH終了示唆画像G19が変化することなく、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する態様(例えば『1・2・3』のバラケ目)で停止表示し、特図変動演出は終了する。

10

【0316】

次に、「セリフ予告」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、「超RUSHモード」において「セリフ予告」を実行可能である。「セリフ予告」には、セリフ文字が白色で表示される演出態様Aと、セリフ文字が赤色で表示される演出態様Bと、がある。演出制御用マイコン121は、図41(A)に示すセリフ予告選択テーブルを用いて、「セリフ予告」を実行するか否か、および、演出態様Aおよび演出態様Bの何れで「セリフ予告」を実行するか、を選択可能である。第2実施形態では、特図2変動パターンが「対決ハズレ変動」よりも「対決/復活ハズレ変動」の方が、演出態様Aよりも演出態様Bが選択され易くなっており、演出態様Aの「セリフ予告」よりも演出態様Bの「セリフ予告」の方が、「復活演出A」が行われる可能性が高くなるように設定されている。なお、図41(A)に示すセリフ予告選択テーブルの選択割合については、適宜に変更することが可能である。

20

【0317】

演出制御用マイコン121は、セリフ予告選択テーブルを用いて選択した「セリフ予告」を実行する。具体的には、「通常変動」中に、表示部50aの所定の表示領域にセリフ文字が表示される。「セリフ予告」は、公知の演出であるため、詳細な説明は省略する。

30

【0318】

次に、「復活煽り演出A」について詳細に説明する。「復活煽り演出A」は、その後に「復活演出A」が行われない「対決ハズレ変動」の特図変動演出においても行われることがある。演出制御用マイコン121は、図41(B)に示す復活煽り演出A選択テーブルを用いて、「対決ハズレ変動」の特図変動演出において「復活煽り演出A」を実行するか否かを選択可能である。選択に際しては、図41(A)に示すセリフ予告選択テーブルを用いて選択された「セリフ予告」の演出態様が参照される。第2実施形態では、「セリフ予告」の演出態様が演出態様Aよりも演出態様Bの方が、「復活煽り演出A」の実行が選択され易くなっている。具体的には、「セリフ予告」の演出態様が演出態様Aの場合には、「復活煽り演出A」の実行を20%、非実行を80%の割合で選択し、「セリフ予告」の演出態様が演出態様Bの場合には、「復活煽り演出A」の実行を60%、非実行を40%の割合で選択し、「セリフ予告」が非実行の場合には、「復活煽り演出A」の実行を10%、非実行を90%の割合で選択する。なお、選択割合については、適宜に変更することが可能である。

40

【0319】

演出制御用マイコン121は、復活煽り演出A選択テーブルに示される実行割合で「復活煽り演出A」を実行する。この「復活煽り演出A」は、その後に「復活演出A」が行われる場合の「復活煽り演出A」(図36(A)～図36(B)参照)と一部が異なる。

【0320】

50

図 4 2 (A) ~ 図 4 2 (B) は、「対決ハズレ変動」の特図変動演出において「復活煽り演出 A」が行われる様子を示す図である。「対決リーチ」において、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面が表示部 5 0 a に表示され、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様（所謂リーチハズレ目）で停止表示した後（図 3 5 (E) 参照）、図 4 2 (A) に示すように、通常ボタン 4 0 を模した半透明のボタン画像 G 1 2 a , G 1 2 b が表示部 5 0 a の左右からそれぞれ出現し、2 つのボタン画像 G 1 2 a , G 1 2 b が中央に向かって移動するフェードイン表示が行われる。その後、図 4 2 (B) に示すように、2 つのボタン画像 G 1 2 a , G 1 2 b が表示部 5 0 a の中央で重なることなく、中央から左右に向かって移動するフェードアウト表示が行われる。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 はハズレを示唆する態様（例えば『5・6・5』のリーチハズレ目）のまま停止表示する。

10

【0321】

次に、「対決リーチ」と「超 R U S H モード」との関係および「決着リーチ」と「超 R U S H モード」との関係について説明する。「対決リーチ」は、「超 R U S H モード」における 1 回目 ~ 1 0 0 回目の特図変動演出で行われることがあるが、「対決リーチ」において主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北しても（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様で停止表示しても）、「超 R U S H モード」が終了することはない。一方、「決着リーチ」は、「超 R U S H モード」における 1 0 1 回目以降の特図変動演出で行われることがあるが、「決着リーチ」において主人公キャラクタが強敵キャラクタに敗北すると（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様で停止表示すると）、その後の「復活演出 B」で主人公キャラクタが立ち上がらなければ（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示唆する態様に変化しなければ）、「超 R U S H モード」が終了する。つまり、「対決リーチ」後にハズレとなった場合と、「決着リーチ」後にハズレとなった場合とで、時短状態の終了のし易さが異なる。第 2 実施形態では、「対決リーチ」後にハズレとなった場合よりも「決着リーチ」後にハズレとなった場合の方が、時短状態が終了され易くなっている。そのため、「対決リーチ」は、時短状態の終了に対する不安感が比較的低いと言え、「決着リーチ」は、時短状態の終了に対する不安感が比較的高いと言える。

20

【0322】

次に、「復活演出 A」と「超 R U S H モード」との関係および「復活演出 B」と「超 R U S H モード」との関係について説明する。「復活演出 A」は、「超 R U S H モード」における 1 回目 ~ 1 0 0 回目の特図変動演出で行われることがあるが、「復活演出 A」において主人公キャラクタが立ち上がれなくても（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様のままで停止表示しても）、「超 R U S H モード」が終了することはない。一方、「復活演出 B」は、「超 R U S H モード」における 1 0 1 回目以降の特図変動演出で行われることがあるが、「復活演出 B」において主人公キャラクタが立ち上がれないと（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様のままで停止表示すると）、「超 R U S H モード」が終了する。つまり、「復活演出 A」後にハズレとなった場合と、「復活演出 B」後にハズレとなった場合とで、時短状態の終了のし易さが異なる。第 2 実施形態では、「復活演出 A」後にハズレとなった場合よりも「復活演出 B」後にハズレとなった場合の方が、時短状態が終了され易くなっている。そのため、「復活演出 A」は、時短状態の終了に対する不安感が比較的低いと言え、「復活演出 B」は、時短状態の終了に対する不安感が比較的高いと言える。

30

40

【0323】

次に、「復活煽り演出 A」と「復活演出 A」との関係および「復活煽り演出 B」と「復活演出 B」との関係について説明する。「復活煽り演出 A」は、「超 R U S H モード」における 1 回目 ~ 1 0 0 回目の特図変動演出で行われることがあるが、「復活煽り演出 A」の後には、「復活演出 A」が行われるときと行われなるときとがある。一方、「復活煽り演出 B」は、「超 R U S H モード」における 1 0 1 回目以降の特図変動演出で行われることがあるが、「復活煽り演出 B」の後には、必ず「復活演出 B」が行われる。つまり、「

50

復活煽り演出 A」が行われた場合と、「復活煽り演出 B」が行われた場合とで、その後に「復活演出 A」または「復活演出 B」が実行される確率が異なる。第 2 実施形態では、「復活煽り演出 A」後よりも「復活煽り演出 B」後の方が、実行確率が高くなっている。そのため、「復活煽り演出 A」は、「復活演出 A」に対する期待感が比較的低いと言え、「復活煽り演出 B」は、「復活演出 B」に対する期待感が比較的高いと言える。

【 0 3 2 4 】

次に、「セリフ予告」と「復活煽り演出 A」との関係について説明する。「セリフ予告」は、その後に行われる「対決リーチ」において主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北する場合（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様で停止表示する場合）に行われることがあるが、演出態様 A の「セリフ予告」が行われた場合には、「復活煽り演出 A」が行われることが少なく、演出態様 B の「セリフ予告」が行われた場合には、「復活煽り演出 A」が行われることが多い。つまり、演出態様 A の「セリフ予告」が行われた場合と、演出態様 B の「セリフ予告」が行われた場合とで、その後に「復活煽り演出 A」が実行される確率が異なる。第 2 実施形態では、演出態様 A の「セリフ予告」後よりも演出態様 B の「セリフ予告」後の方が、実行確率が高くなっている。そのため、演出態様 A の「セリフ予告」は、「復活煽り演出 A」に対する期待感が比較的低いと言え、演出態様 B の「セリフ予告」は、「復活煽り演出 A」に対する期待感が比較的高いと言える。

【 0 3 2 5 】

次に、「大当たり告知演出」と「分岐演出」, 「復活演出 C」との関係について説明する。「大当たり告知演出」は、「分岐演出」または「復活演出 C」において行われることがあるが、「分岐演出」においては行われ難く、「復活演出 C」においては行われ易い。つまり、「分岐演出」と「復活演出 C」とで、「大当たり告知演出」が行われる確率が異なる。第 2 実施形態では、「分岐演出」よりも「復活演出 C」の方が、実行確率が高くなっている。そのため、「分岐演出」は、「大当たり告知演出」に対する期待感が比較的低いと言え、「復活演出 C」は、「大当たり告知演出」に対する期待感が比較的高いと言える。

【 0 3 2 6 】

次に、「対決リーチ」と「復活演出 A」との関係および「決着リーチ」と「復活演出 B」との関係について説明する。「対決リーチ」は、「超 R U S H モード」における 1 回目 ~ 1 0 0 回目の特図変動演出で行われることがあるが、「対決リーチ」において主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北すると（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様で停止表示すると）、その後に「復活演出 A」が行われるときと行われないときとがある。一方、「決着リーチ」は、「超 R U S H モード」における 1 0 1 回目以降の特図変動演出で行われることがあるが、「決着リーチ」において主人公キャラクタが強敵キャラクタに敗北しても（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様で停止表示しても）、その後に「復活演出 B」が必ず行われる。つまり、「対決リーチ」でハズレが示唆された場合と、「決着リーチ」でハズレが示唆された場合とで、「復活演出 A」または「復活演出 B」が実行される確率が異なる。第 2 実施形態では、「対決リーチ」でハズレが示唆された場合よりも「決着リーチ」でハズレが示唆された場合の方が、実行確率が高くなっている。そのため、「対決リーチ」は、「復活演出 A」に対する期待感が比較的低いと言え、「決着リーチ」は、「復活演出 B」に対する期待感が比較的高いと言える。

【 0 3 2 7 】

次に、「対決リーチ」と「決着リーチ」との関係について説明する。「対決リーチ」は、「超 R U S H モード」における 1 回目 ~ 1 0 0 回目の特図変動演出で行われることがあるが、転落判定の結果が「転落当選」であっても「転落非当選」であっても、「対決リーチ」が行われることがある。一方、「決着リーチ」は、「超 R U S H モード」における 1 0 1 回目以降の特図変動演出で行われるが、転落判定の結果が「転落非当選」であった場合には「決着リーチ」が行われることはなく、転落判定の結果が「転落当選」であった場合にだけ「決着リーチ」が行われる。つまり、「超 R U S H モード」における 1 回目 ~ 1

10

20

30

40

50

00回目の特図変動演出に係る転落判定で「転落当選」とであると判定された場合と、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出に係る転落判定で「転落当選」とであると判定された場合とで、リーチ演出が実行される確率が異なる。第2実施形態では、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出に係る転落判定で「転落当選」とであると判定された場合よりも、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出に係る転落判定で「転落当選」とであると判定された場合の方が、実行確率が高くなっている。そのため、「対決リーチ」は、通常確率状態への切り替えに対する不安感が比較的低いと言え、「決着リーチ」は、通常確率状態への切り替えに対する不安感が比較的高いと言える。

【0328】

10

<第2実施形態の効果>

以下、第2実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の効果について説明する。

【0329】

(6)「対決リーチ」、「決着リーチ」でハズレが示唆された場合でも、その後に、大当たり遊技が行われるか否かを示唆する演出である「復活演出A」、「復活演出B」が行われることがあるので、最後まで特図変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0330】

(7)「対決リーチ」、「決着リーチ」でハズレが示唆された後に、「復活演出A」、「復活演出B」が行われる場合、「復活演出A」、「復活演出B」が行われる可能性があることを示唆する演出である「復活煽り演出A」、「復活煽り演出B」が行われるので、「復活煽り演出A」、「復活煽り演出B」によって「復活演出A」、「復活演出B」が行われることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

20

【0331】

(8)「対決リーチ」でハズレが示唆された後に、「復活演出A」が行われない場合でも、「復活演出A」が行われる可能性があることを示唆する演出である「復活煽り演出A」が行われることがあるので、「復活煽り演出A」によって「復活演出A」が行われることを期待させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0332】

(9)時短状態である「超RUSHモード」において、特図の可変表示の回数が1回目～100回目の期間で「復活煽り演出A」が行われた場合と、特図の可変表示の回数が101回目以降の期間で「復活煽り演出B」が行われた場合とで、その後に、大当たり遊技が行われるか否かを示唆する演出である「復活演出A」または「復活演出B」が行われる確率が異なるので、特図の可変表示の回数によって、「復活演出A」または「復活演出B」が行われることへの期待感を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

30

【0333】

(10)時短状態である「超RUSHモード」において、リーチ演出である「決着リーチ」でハズレが示唆された場合、「超RUSHモード」が終了することがあるので、「決着リーチ」によって大当たり遊技に対する期待感と時短状態の終了に対する不安感とを与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

40

【0334】

(11)時短状態である「超RUSHモード」において、リーチ演出である「対決リーチ」でハズレが示唆された場合と、リーチ演出である「決着リーチ」でハズレが示唆された場合とで、「超RUSHモード」が継続する確率が異なるので、リーチ演出の種類によって時短状態の継続に対する期待感を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0335】

(12)「対決リーチ」でハズレが示唆された場合よりも、「決着リーチ」でハズレが示唆された場合の方が、時短状態である「超RUSHモード」が終了し易い状況下において

50

、「復活煽り演出 A」後に大当たりか否かを示唆する演出である「復活演出 A」が行われる確率よりも、「復活煽り演出 B」後に大当たりか否かを示唆する演出である「復活演出 B」が行われる確率の方が高いため、「復活煽り演出 B」後の「復活演出 B」によって時短状態の終了を回避できる機会を多く与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0336】

(13) 時短状態である「超 RUSHモード」において、特図の可変表示の回数が1回目～100回目の期間で行われた「復活演出 A」でハズレが示唆された場合と、特図の可変表示の回数が101回目以降の期間で行われた「復活演出 B」でハズレが示唆された場合とで、「超 RUSHモード」が継続する確率が異なるので、特図の可変表示の回数によって時短状態の継続に対する期待感を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

10

【0337】

(14) 時短状態である「超 RUSHモード」において、大当たりか否かを示唆する演出である「復活演出 B」でハズレが示唆された場合、「超 RUSHモード」が終了することがあるので、「復活演出 B」によって大当たり遊技に対する期待感と時短状態の終了に対する不安感とを与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0338】

(15) 時短状態である「超 RUSHモード」における特図の可変表示の回数が100回目のときに行われる特図変動演出において、「超 RUSHモード」の継続を示唆する継続示唆画像 G16が表示されるときと、「超 RUSHモード」の終了を示唆する超 RUSH終了示唆画像 G17が表示されるときと、「大当たり遊技3」の実行を示唆する大当たり示唆画像 G15が表示されるときと、があるので、「超 RUSHモード」における100回目の特図変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

20

【0339】

(16) 時短状態である「超 RUSHモード」における特図の可変表示の回数が100回目のときに行われる特図変動演出において、「分岐演出」で「超 RUSHモード」の終了が示唆された後に、「復活演出 C」で、「超 RUSHモード」の継続を示唆する継続示唆画像 G16が表示されるときと、「大当たり遊技3」の実行を示唆する大当たり示唆画像 G15が表示されるときと、があるので、「復活演出 C」によって、時短状態が継続することと大当たり遊技が行われることとの両方を期待させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

30

【0340】

(17) 時短状態である「超 RUSHモード」における特図の可変表示の回数が100回目のときに行われる特図変動演出において、「分岐演出」で「超 RUSHモード」の終了が示唆された後、「復活演出 C」で、「大当たり遊技3」の実行を示唆する大当たり示唆画像 G15が表示されるときと、「分岐演出」で「超 RUSHモード」の終了が示唆されずに大当たり示唆画像 G15が表示されるときと、があるので、「分岐演出」と「復活演出 C」との両方で、大当たり遊技が行われることを期待させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

40

【0341】

(18) 時短状態である「超 RUSHモード」における特図の可変表示の回数が100回目のときに行われる特図変動演出において、「分岐演出」よりも「復活演出 C」で「大当たり遊技3」の実行を示唆する大当たり示唆画像 G15が表示され易いので、「分岐演出」で大当たり示唆画像 G15が表示されなくても、大当たり遊技が行われることへの期待感を低下させないようにすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0342】

(19) 高確率状態である「超 RUSHモード」において、特図の可変表示の回数が1回目～100回目の期間で行われた転落判定で「転落当選」であると判定された場合と、特図の可変表示の回数が101回目以降の期間で行われた転落判定で「転落当選」であると

50

判定された場合とで、リーチ演出である「対決リーチ」，「決着リーチ」が実行される確率が異なるので、特図の可変表示の回数によって、リーチ演出が行われたときの通常確率状態への切り替わりへの不安感を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0343】

< 第3実施形態 >

以下、第3実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態、第1実施形態および第2実施形態のパチンコ遊技機PY1が第3実施形態にも適用される。

【0344】

最初に、演出制御用マイコン121が表示可能な保留アイコンHAについて説明する。演出制御用マイコン121は、「超RUSHモード」，「RUSHモード」，「リベンジモード」を設定しているときの保留演出においては、特図2保留数を示唆する保留アイコンHAを保留アイコン表示領域50dに表示可能であり、「通常演出モード」を設定しているときの保留演出においては、特図1保留数を示唆する保留アイコンHAを保留アイコン表示領域50dに表示可能である（図20（A）参照）。保留アイコンHAには、図43（D）に示すように、太陽アイコンA～C（第1の保留図柄に相当）と、傘アイコンA～B（第2の保留図柄に相当）と、雲アイコンの6種類の保留アイコンHAがある。

【0345】

太陽アイコンA～Cは、「超RUSHモード」，「RUSHモード」において表示される特図2保留数を示唆する保留アイコンHAであり、通常は太陽アイコンAが表示される。太陽アイコンAは黄色で表示され、太陽アイコンBは赤色で表示され、太陽アイコンCは虹色で表示される。また、傘アイコンA～Bは、「リベンジモード」において表示される保留アイコンHAであり、通常は傘アイコンAが表示される。傘アイコンAは青色で表示され、傘アイコンBは虹色で表示される。また、雲アイコンは、「通常演出モード」において表示される特図1保留数を示唆する保留アイコンHAであり、白色で表示される。

【0346】

演出用RAM124には、遊技制御用マイコン101が決定した始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド記憶部（図示なし）が設けられ、演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンド記憶部に記憶されている始動入賞コマンドに基づいて、保留アイコンHAを表示可能である。なお、始動入賞コマンド記憶部に記憶された始動入賞コマンドは、その始動入賞コマンドが決定されることとなった特図2保留に基づく特図の可変表示が行われることによって消去される。

【0347】

次に、図43～図48を用いて、遊技制御用マイコン101が決定した始動入賞コマンドに応じて、演出制御用マイコン121が実行可能な演出について説明する。演出制御用マイコン121は、「超RUSHモード」，「RUSHモード」，「リベンジモード」において以下の演出を実行可能である。

【0348】

O．RUSH保留変化演出

「超RUSHモード」，「RUSHモード」において、特図2保留数を示唆する保留アイコンHAとして、太陽アイコンB，太陽アイコンCが表示される先読み演出である。大当たり先読み判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、特図変動パターン先読み判定の結果が「対決大当たり変動」，「対決／復活大当たり変動」，「対決ハズレ変動」，「対決／復活ハズレ変動」，「決着大当たり変動」，「決着／復活大当たり変動」，「決着／復活／失敗ハズレ変動」であった場合に行われることがあるため、リーチ演出である「対決リーチ」，「決着リーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

【0349】

P．リベンジ保留変化演出

「リベンジモード」において、特図 2 保留数を示唆する保留アイコン H A として、傘アイコン B が表示される先読み演出である。大当たり先読み判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【 0 3 5 0 】

Q . 通常カウントダウン演出

「超 R U S H モード」における 9 7 回目 ~ 9 9 回目の特図変動演出において行われることがある演出であり、「分岐演出」が行われるまでの特図の可変表示の回数をカウントダウンしていく演出である。その後、「分岐演出」が行われるため、「分岐演出」が行われることを示唆する演出として機能する。

10

【 0 3 5 1 】

R . 特殊カウントダウン演出

「超 R U S H モード」における 9 7 回目 ~ 9 9 回目の特図変動演出において行われることがある演出であり、「カウントダウン演出」とは異なる演出態様で、「分岐演出」が行われるまでの特図の可変表示の回数をカウントダウンしていく先読み演出である。その後、「分岐演出」が行われるため、「分岐演出」が行われることを示唆する演出として機能する。また、大当たり先読み判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。また、「分岐演出」または「復活演出 C」において「大当たり告知演出」が行われる場合に行われるため、「大当たり告知演出」が行われることを示唆する演出としても機能する。

20

【 0 3 5 2 】

次に、「超 R U S H モード」、「R U S H モード」、「リベンジモード」において実行される各種演出について具体的に説明する。最初に、「R U S H 保留変化演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、「超 R U S H モード」、「R U S H モード」を設定しているときに、「R U S H 保留変化演出」を実行可能である。「R U S H 保留変化演出」では、「大当たり遊技 3」の実行の可能性が示唆される。

【 0 3 5 3 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、「超 R U S H モード」、「R U S H モード」を設定しているときには、図 4 3 (A) に示す保留アイコン選択テーブル A、図 4 3 (B) に示す保留アイコン選択テーブル B、または、図 4 3 (C) に示す保留アイコン選択テーブル C、を用いて、特図 2 保留数を示唆する保留アイコン H A の種類を決定可能である。

30

【 0 3 5 4 】

保留アイコン選択テーブル A は、「超 R U S H モード」または「R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 回目 ~ 9 0 回目の場合に用いられ、保留アイコン選択テーブル B は、「超 R U S H モード」または「R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 9 1 回目 ~ 1 0 0 回目の場合、または、「超 R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目以降且つ「コマンド 0 0 1」、「コマンド 0 0 6」、「コマンド 0 0 7」、「コマンド 0 1 6」の始動入賞コマンドが決定（大当たり先読み判定で大当たりであると判定または転落先読み判定で「転落当選」とであると判定）された以降の場合、に用いられ、保留アイコン選択テーブル C は、「超 R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目から、「コマンド 0 0 1」、「コマンド 0 0 6」、「コマンド 0 0 7」、「コマンド 0 1 6」の始動入賞コマンドが決定（大当たり先読み判定で大当たりであると判定、または、転落先読み判定で「転落当選」とであると判定）されるまでの場合に用いられる。なお、第 3 実施形態では、「コマンド 0 0 1」、「コマンド 0 0 6」、「コマンド 0 0 7」、「コマンド 0 1 6」の始動入賞コマンドが決定された特図 2 保留に対する保留アイコン H A の種類を、保留アイコン選択テーブル C を用いて選択することとするが、保留アイコン選択テーブル B を用いて選択しても良い。

40

【 0 3 5 5 】

保留アイコン選択テーブル A は、「超 R U S H モード」または「R U S H モード」が設

50

定されてからの特図の可変表示の回数が1回目～90回目で用いられるため、遊技制御用マイコン101は、「コマンド001」～「コマンド003」、「コマンド011」、「コマンド012」、「コマンド021」、「コマンド022」の7種類の始動入賞コマンドしか決定しない(図31(A)参照)。そのため、保留アイコン選択テーブルAでは、これら7種類の始動入賞コマンドに基づいて保留アイコンHAの種類が選択される。具体的には、始動入賞コマンドが「コマンド001」、「コマンド002」、「コマンド003」であった場合は、太陽アイコンAが50%、太陽アイコンBが30%、太陽アイコンCが20%の割合で選択される。また、始動入賞コマンドが「コマンド011」、「コマンド012」であった場合は、太陽アイコンAが60%、太陽アイコンBが40%、の割合で選択され、太陽アイコンCは選択されない。また、始動入賞コマンドが「コマンド021」、「コマンド022」であった場合は、太陽アイコンAが90%、太陽アイコンBが10%の割合で選択され、太陽アイコンCは選択されない。従って、太陽アイコンA<太陽アイコンB<太陽アイコンCの順で、当たり期待度が高くなる。

10

【0356】

保留アイコン選択テーブルBでは、始動入賞コマンドの種類に関わらず、太陽アイコンAしか選択されない。ここで、保留アイコン選択テーブルBでは、太陽アイコンAしか選択されない理由について説明する。保留アイコン選択テーブルBは、「超RUSHモード」または「RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が91回～100回目の場合、または、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が101回目以降かつ「コマンド001」、「コマンド006」、「コマンド007」、「コマンド016」の始動入賞コマンドが決定(当たり先読み判定で「当たり」であると判定または転落先読み判定で「転落当選」であると判定)された以降の場合、に用いられるが、例えば、特図の可変表示の回数が98回目のときの特図2保留数が「4」の場合、2つの特図2保留が100回目の特図の可変表示までに消化されない。つまり、この2つの特図2保留は、「リベンジモード」で消化される可能性がある(図32(C)、図32(D)参照)。また、例えば、特図の可変表示に回数が101回目以降に転落判定で「転落当選」であると判定されたときの特図2保留数が「4」の場合、この4つの特図2保留は、「リベンジモード」で消化される(図32(A)参照)。詳細は後述するが、「リベンジモード」では、保留アイコンHAを用いた「リベンジ保留変化演出」が行われることがある。この「リベンジ保留変化演出」が常に同じ状況下で行われるようにするために、「リベンジモード」で消化される可能性がある特図2保留については、全て太陽アイコンAが表示されるようになっている。なお、第3実施形態では、保留アイコン選択テーブルBによって、必ず太陽アイコンAが選択されるが、保留アイコン選択テーブルAまたは保留アイコン選択テーブルCよりも、太陽アイコンAが選択され易ければ、太陽アイコンB、Cが選択されるようにしても良い。

20

30

【0357】

保留アイコン選択テーブルCは、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が101回目以降で用いられるため、遊技制御用マイコン101は、「コマンド001」、「コマンド006」、「コマンド007」、「コマンド016」、「コマンド021」、「コマンド022」の6種類の始動入賞コマンドしか決定しない(図31(B)参照)。そのため、保留アイコン選択テーブルCでは、これら6種類の始動入賞コマンドに基づいて保留アイコンHAの種類が選択される。具体的には、始動入賞コマンドが「コマンド001」であった場合は、太陽アイコンAが70%、太陽アイコンBが20%、太陽アイコンCが10%の割合で選択される。また、始動入賞コマンドが「コマンド006」、「コマンド007」、「コマンド016」であった場合は、太陽アイコンAが80%、太陽アイコンBが20%、の割合で選択され、太陽アイコンCは選択されない。また、始動入賞コマンドが「コマンド021」、「コマンド022」であった場合は、太陽アイコンAが90%、太陽アイコンBが10%の割合で選択され、太陽アイコンCは選択されない。従って、太陽アイコンA<太陽アイコンB<太陽アイコンCの順で、当たり期待度が高くなる。なお、保留アイコン選択テーブルCは、保留アイコン選択テーブルA

40

50

よりも太陽アイコン B , 太陽アイコン C が選択され難くなっている。

【 0 3 5 8 】

ここで、保留アイコン選択テーブル C が、保留アイコン選択テーブル A よりも太陽アイコン B , 太陽アイコン C が選択され難くなっている理由について説明する。保留アイコン選択テーブル A は、「超 R U S H モード」または「R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 回目 ~ 9 0 回目の場合に用いられるが、「超 R U S H モード」または「R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 回目 ~ 9 0 回目では、転落判定の結果に関わらずに「対決リーチ」が行われ（図 3 0 (A) 参照）、たとえば転落判定で「転落当選」であると判定され且つ「対決リーチ」でハズレとなっても、「超 R U S H モード」は継続する（図 3 2 (C) 参照）。一方、保留アイコン選択テーブル C は、「超 R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目以降の場合に用いられるが、「超 R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目以降では、大当たり判定で「大当たり」であると判定された場合および転落判定で「転落当選」であると判定された場合にのみ「決着リーチ」が行われる（図 3 0 (C) 参照）。つまり、「決着リーチ」が行われた場合には、大当たりとなって大当たり演出モードに移行するかハズレとなって「リベンジモード」に移行するかの 2 択である（図 3 2 (A) , 図 3 2 (B) 参照）。そのため、「超 R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 0 1 回目以降では、大当たり先読み判定で「大当たり」であると判定されても、太陽アイコン B , 太陽アイコン C の選択を制限して、「決着リーチ」後に、大当たりとなって大当たり演出モードに移行するかハズレとなって「リベンジモード」に移行するかを判別し難くしている。

10

20

【 0 3 5 9 】

なお、保留アイコン H A の種類を選択する選択割合については、適宜に変更することが可能である。

【 0 3 6 0 】

「R U S H 保留変化演出」が行われる保留アイコン表示領域 5 0 d は、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成され、特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1 , 5 0 d 2 , 5 0 d 3 , 5 0 d 4 に、保留アイコン H A が表示される。特図 2 保留数が「1」の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 2 保留数が「2」の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 2 保留数が「3」の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 と第 3 表示領域 5 0 d 3 とに保留アイコン H A が表示され、特図 2 保留数が「4」の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 と第 3 表示領域 5 0 d 3 と第 4 表示領域 5 0 d 4 とに保留アイコン H A が表示される。また、保留アイコン表示領域 5 0 d の右側には、当該アイコン表示領域 5 0 e（図 2 0 (A) 参照）が設けられ、特図変動演出が開始されることに応じて、第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されている保留アイコン H A が、当該アイコン T A として当該アイコン表示領域 5 0 e に表示される。

30

【 0 3 6 1 】

図 4 4 (A) は、「超 R U S H モード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が 1 回目 ~ 9 0 回目の場合に、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞したときに表示される保留アイコン H A の種類を示す図である。遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞して特図 2 保留数が「1」になると、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示される。この保留アイコン H A の種類は、保留アイコン選択テーブル A によって選択されるため、太陽アイコン A、太陽アイコン B および太陽アイコン C の何れかが表示される。その後、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞して特図 2 保留数が「2」になると、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が表示される。この保留アイコン H A の種類も、保留アイコン選択テーブル A によって選択されるため、太陽アイコン A、太陽アイコン B および太陽アイコン C の何れかが表示される。その後、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞して特図 2 保留数が「3」になると、第 3 表示領域 5 0 d 3 に保留アイコン H A が表示される。この保留アイコン H A の種類も

40

50

、保留アイコン選択テーブルAによって選択されるため、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れかが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「4」になると、第4表示領域50d4に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルAによって選択されるため、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れかが表示される。このように、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が1回目～90回目の場合には、保留アイコンHAとして、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れもが表示される。つまり、特図2保留数の上限が「4」であることから、最大で、特図の可変表示の回数が2回目～94回目に相当する特図2保留までが、保留アイコンHAとして、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れかが表示されることになる。

10

【0362】

図44(B)は、「超RUSHモード」または「RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が91回～100回目の場合に、遊技球が第2始動口12に入賞したときに表示される保留アイコンHAの種類を示す図である。遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「1」になると、第1表示領域50d1に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類は、保留アイコン選択テーブルBによって選択される。前述したように、保留アイコン選択テーブルBでは太陽アイコンAしか選択されないため、太陽アイコンAが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「2」になると、第2表示領域50d2に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルBによって選択されるため、太陽アイコンAが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「3」になると、第3表示領域50d3に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルBによって選択されるため、太陽アイコンAが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「4」になると、第4表示領域50d4に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルBによって選択されるため、太陽アイコンAが表示される。このように、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が91回目～100回目の場合には、保留アイコンHAとして、太陽アイコンAだけが表示される。つまり、特図2保留数の上限が「4」であることから、最大で、特図の可変表示の回数が92回目～104回目に相当する特図2保留までが、保留アイコンHAとして、太陽アイコンAだけが表示されることになる。

20

30

【0363】

図44(C)は、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が101回目から、「コマンド001」、「コマンド006」、「コマンド007」、「コマンド016」の始動入賞コマンドが決定されるまでの場合に、遊技球が第2始動口12に入賞したときに表示される保留アイコンHAの種類を示す図である。遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「1」になると、第1表示領域50d1に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類は、保留アイコン選択テーブルCによって選択されるため、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れかが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「2」になると、第2表示領域50d2に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類は、保留アイコン選択テーブルCによって選択されるため、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れかが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「3」になると、第3表示領域50d3に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルCによって選択されるため、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れかが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「4」になると、第4表示領域50d4に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルCによって選択されるため、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽

40

50

アイコンCの何れかが表示される。このように、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が101回目から「コマンド001」、「コマンド006」、「コマンド007」、「コマンド016」の始動入賞コマンドが決定されるまでの場合には、保留アイコンHAとして、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れもが表示される。つまり、最大で、特図の可変表示の回数が102回目に相当する特図2保留から大当たり判定で「大当たり」であると判定または転落判定で「転落当選」であると判定されることとなる特図2保留までが、保留アイコンHAとして、太陽アイコンA、太陽アイコンBおよび太陽アイコンCの何れかが表示されることになる。

【0364】

図44(D)は、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が101回目以降かつ「コマンド001」、「コマンド006」、「コマンド007」、「コマンド016」の始動入賞コマンドが決定された以降の場合に、遊技球が第2始動口12に入賞したときに表示される保留アイコンHAの種類を示す図である。ここでは、現在の特図2保留数が「1」であり、第1表示領域50d1に太陽アイコンAが表示されていることとする。遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「2」になると、第2表示領域50d3に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類は、保留アイコン選択テーブルBによって選択される。前述したように、保留アイコン選択テーブルBでは太陽アイコンAしか選択されないため、太陽アイコンAが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「3」になると、第3表示領域50d3に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルBによって選択されるため、太陽アイコンAが表示される。その後、遊技球が第2始動口12に入賞して特図2保留数が「4」になると、第4表示領域50d4に保留アイコンHAが表示される。この保留アイコンHAの種類も、保留アイコン選択テーブルBによって選択されるため、太陽アイコンAが表示される。このように、「超RUSHモード」が設定されてからの特図の可変表示の回数が101回目以降かつ「コマンド001」、「コマンド006」、「コマンド007」、「コマンド016」の始動入賞コマンドが決定された以降の場合には、保留アイコンHAとして、太陽アイコンAだけが表示される。つまり、特図2保留数の上限が「4」であることから、最大で、大当たり判定で「大当たり」であると判定または転落判定で「転落当選」であると判定されることとなる特図2保留以降4つの特図2保留が、保留アイコンHAとして、太陽アイコンAだけが表示されることになる。

【0365】

次に、「リベンジ保留変化演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、「リベンジモード」を設定しているときに、特図2保留数を示唆する保留アイコンHAを用いて、「リベンジ保留変化演出」を実行可能である。「リベンジ保留変化演出」では、「大当たり遊技3」の実行が示唆される。

【0366】

演出制御用マイコン121は、「リベンジモード」を設定しているときに、特図2保留数を示唆する保留アイコンHAを、「超RUSHモード」、「RUSHモード」を設定しているときと同じ保留アイコン表示領域50d(図20(A)参照)に表示可能である。

【0367】

また、演出制御用マイコン121は、「超RUSHモード」または「RUSHモード」から「リベンジモード」に移行することに応じて、第1表示領域50d1～第4表示領域50d4に表示されている太陽アイコンAを、傘アイコンAまたは傘アイコンBに変更することが可能である。演出制御用マイコン121は、図45(A)に示す傘アイコン選択テーブルを用いて、太陽アイコンAを傘アイコンAに変更するか傘アイコンBに変更するかを選択可能である。選択に際しては、始動入賞コマンド記憶部に記憶されている始動入賞コマンドが参照される。具体的には、太陽アイコンAが表示されることとなった始動入賞コマンドが、「コマンド017」である場合(大当たり先読み判定の結果が「ハズレ」の場合)には、傘アイコンAが100%の割合で選択され、「コマンド008」である場

10

20

30

40

50

合（大当たり先読み判定の結果が「大当たり」の場合）には、傘アイコン A が 30 %、傘アイコン B が 70 % の割合で選択される。なお、第 3 実施形態では、時短状態における 100 回目の特図の可変表示の終了（第 1 の終了条件に相当）によって「リベンジモード」に移行した場合と、転落判定で「転落当選」とであると判定されること（第 2 の終了条件に相当）によって「リベンジモード」に移行した場合とで、太陽アイコン A が傘アイコン B に変更される確率を同じとしているが、異なる確率としても良い。また、選択割合については、適宜に変更することが可能である。

【0368】

図 46（A）～図 46（B）は、「リベンジモード」に移行する際の保留アイコン H A を示す図である。「超 R U S H モード」または「R U S H モード」における最終回目の特図の可変表示（100 回目の特図の可変表示または転落判定で「転落当選」とであると判定された特図の可変表示）が終了すると、非時短状態である「リベンジモード」に移行する。このとき、図 46（A）に示すように、第 1 表示領域 50 d 1～第 4 表示領域 50 d 4 に太陽アイコン A が表示されていたとすると、傘アイコン A に変更することが選択されていた場合には、太陽アイコン A が傘アイコン A に変更される一方、傘アイコン B に変更することが選択されていた場合には、太陽アイコン A が傘アイコン B に変更される。図 46（B）は、第 3 表示領域 50 d 3 に表示されている太陽アイコン A に対してだけ、傘アイコン B に変更することが選択された場合を示す図である。

【0369】

次に、「通常カウントダウン演出」、「特殊カウントダウン演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 121 は、特図 2 変動パターンに関わらず、「超 R U S H モード」における 97 回目～99 回目の特図変動演出で「通常カウントダウン演出」または「特殊カウントダウン演出」を実行可能である。演出制御用マイコン 121 は、図 45（B）に示すカウントダウン選択テーブルを用いて、「通常カウントダウン演出」を実行するのか「特殊カウントダウン演出」を実行するのかを選択可能である。選択に際しては、特図の可変表示が 100 回目に相当する特図 2 保留に対する先読み判定の結果が参照される。第 3 実施形態では、特図の可変表示の回数が 100 回目に相当する特図 2 保留に対する大当たり先読み判定の結果が「大当たり」の場合にのみ、「特殊カウントダウン演出」を選択することが可能になっている。具体的には、始動入賞コマンドが「コマンド 004」の場合には、「通常カウントダウン演出」を 70 % の割合で選択し、「特殊カウントダウン演出」を 30 % の割合で選択する。また、始動入賞コマンドが「コマンド 005」の場合には、「通常カウントダウン演出」を 30 % の割合で選択し、「特殊カウントダウン演出」を 70 % の割合で選択する。また、始動入賞コマンドが「コマンド 013」、「コマンド 014」、「コマンド 015」の場合には、「通常カウントダウン演出」を 100 % の割合で選択する。また、97 回目の特図変動演出の開始の際に、特図の可変表示が 100 回目に相当する特図 2 保留が発生していない場合には、「通常カウントダウン演出」を 100 % の割合で選択する。なお、図 45（B）に示すカウントダウン選択テーブルの選択割合については、適宜に変更することが可能である。

【0370】

図 47（A）～図 47（C）は、「通常カウントダウン演出」が行われる様子を示す図である。「超 R U S H モード」における 97 回目の特図変動演出で「通常変動」が開始されると、図 47（A）に示すように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が表示部 50 a 上で変動表示するとともに、表示部 50 a の中央に、「分岐演出」までの特図の可変表示回数を示唆するカウント画像 G 2 1 a（『3』の数字画像）が表示される。その後、「超 R U S H モード」における 98 回目の特図変動演出で「通常変動」が開始されると、図 47（B）に示すように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が表示部 50 a 上で変動表示するとともに、表示部 50 a の中央に、カウント画像 G 2 1 b（『2』の数字画像）が表示される。その後、「超 R U S H モード」における 99 回目の特図変動演出で「通常変動」が開始されると、図 47（C）に示すように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が表示部 50 a 上で変動表示するとともに、表示部 50 a の中央に、カウント画像 G 2 1 c（『1』

の数字画像)が表示される。その後、「超RUSHモード」における100回目の特図変動演出の開始に応じて「分岐演出」が行われる(図37(A)参照)。この「分岐演出」または「分岐演出」後の「復活演出C」では、大当たり示唆画像G15が表示される「大当たり告知演出」が行われるときと(図37(B), 図38(B)参照)、「大当たり告知演出」が行われないときと(図37(C), 図38(C), 図38(D)参照)、がある。

【0371】

図48(A)~図48(C)は、演出態様Bの「カウントダウン演出」が行われる様子を示す図である。「超RUSHモード」における97回目の特図変動演出で「通常変動」が開始されると、図48(A)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上で変動表示するとともに、表示部50aの中央に、カウント画像G21aと、大当たり示唆画像G15の半透明画像である擬似大当たり示唆画像G15gと、が表示される。その後、「超RUSHモード」における98回目の特図変動演出で「通常変動」が開始されると、図48(B)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上で変動表示するとともに、表示部50aの中央に、カウント画像G21bと擬似大当たり示唆画像G15gとが表示される。その後、「超RUSHモード」における99回目の特図変動演出で「通常変動」が開始されると、図48(C)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上で変動表示するとともに、表示部50aの中央に、カウント画像G21cと擬似大当たり示唆画像G15gとが表示される。その後、「超RUSHモード」における100回目の特図変動演出の開始に応じて「分岐演出」が行われる(図37(A)参照)。この「分岐演出」または「分岐演出」後の「復活演出C」では、大当たり示唆画像G15が表示される「大当たり告知演出」が必ず行われる(図37(B), 図38(B)参照)。そのため、擬似大当たり示唆画像G15gの表示は、大当たり示唆画像G15が表示される「大当たり告知演出」が行われることを示唆する演出として機能する。

【0372】

次に、「RUSH保留変化演出」と「リベンジ保留変化演出」との関係について説明する。「RUSH保留変化演出」では、大当たり先読み判定の結果が「大当たり」であっても「ハズレ」であっても、太陽アイコンBまたは太陽アイコンCが表示されることがある(図45参照)。一方、「リベンジ保留変化演出」では、大当たり先読み判定の結果が「大当たり」であったときにだけ、傘アイコンBが表示される。つまり、「RUSH保留変化演出」と「リベンジ保留変化演出」とで大当たり期待度が異なる。第3実施形態では、「RUSH保留変化演出」よりも「リベンジ保留変化演出」の方が、大当たり期待度が高くなっている。そのため、「RUSH保留変化演出」は、大当たり遊技が行われることに対する期待感が比較的低いと言え、「リベンジ保留変化演出」は、大当たり遊技が行われることに対する期待感が比較的高いと言える。

【0373】

次に、「超RUSHモード」, 「RUSHモード」における100回目の特図変動演出の終了によって移行した「リベンジモード」での「リベンジ保留変化演出」と、「超RUSHモード」における転落判定で「転落当選」であると判定されることによって移行した「リベンジモード」での「リベンジ保留変化演出」と、の関係について説明する。前者の「リベンジモード」であっても後者の「リベンジモード」であっても、「リベンジ保留変化演出」で傘アイコンBが表示される確率は同じである。そのため、どのような状況によって「リベンジモード」に移行したとしても、「リベンジ保留変化演出」に対する期待感と同じと言える。

【0374】

次に、「通常カウントダウン演出」, 「特殊カウントダウン演出」と「大当たり告知演出」との関係について説明する。「通常カウントダウン演出」, 「特殊カウントダウン演出」は、「分岐演出」の開始前に行われることがあるが、「通常カウントダウン演出」が行われた場合には、「分岐演出」または「復活演出C」において「大当たり告知演出」が

行われるときと行われないうときとがある一方、「特殊カウントダウン演出」が行われた場合には、「分岐演出」または「復活演出C」において「大当たり告知演出」が必ず行われる。つまり、「通常カウントダウン演出」が行われた場合と、「特殊カウントダウン演出」が行われた場合とで、その後に「大当たり告知演出」が実行される確率が異なる。第3実施形態では、「通常カウントダウン演出」後よりも「特殊カウントダウン演出」後の方が、実行確率が高くなっている。そのため、「通常カウントダウン演出」は、「大当たり告知演出」に対する期待感が比較的低いと言え、「特殊カウントダウン演出」は、「大当たり告知演出」に対する期待感が比較的高いと言える。

【0375】

次に、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出で行われる「RUSH保留変化演出」と、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出で行われる「RUSH保留変化演出」と、の関係について説明する。「RUSH保留変化演出」は、大当たり先読み判定の結果または転落先読み判定で「転落当選」であると判定されたことに基づいて行われることがあるが、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出においては、転落先読み判定が行われることなく、「RUSH保留変化演出」が行われる一方、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出においては、転落先読み判定で「転落当選」であると判定された場合に、「RUSH保留変化演出」が行われる。つまり、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出において転落先読み判定の結果に基づく「RUSH保留変化演出」が行われる確率と、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出において転落先読み判定の結果に基づく「RUSH保留変化演出」が行われる確率とが異なる。第3実施形態では、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出においてよりも「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出においての方が、転落先読み判定の結果に基づく「RUSH保留変化演出」の実行確率が高くなっている。そのため、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出において行われる「RUSH保留変化演出」は、転落判定で「転落当選」であると判定されることに対する不安感が比較的低いと言え、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出において行われる「RUSH保留変化演出」は、転落判定で「転落当選」であると判定されることに対する不安感が比較的高いと言える。

【0376】

<第3実施形態の効果>

以下、第3実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の効果について説明する。

【0377】

(20)時短状態である「超RUSHモード」,「RUSHモード」において発生した特図2保留に対して、非時短状態である「リベンジモード」に移行した後に、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出である「リベンジ保留変化演出」が行われることがあるので、「リベンジモード」に移行しても「リベンジ保留変化演出」に対する期待感を持たせることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0378】

(21)時短状態である「超RUSHモード」,「RUSHモード」において発生した特図2保留が、非時短状態である「リベンジモード」に移行した後に消化される場合、その特図2保留に対して「RUSH保留変化演出」が行われないので、「リベンジモード」を常に同じ状況下で行うことができ、「リベンジモード」の演出効果が低下しないようにすることが可能である。

【0379】

(22)「RUSH保留変化演出」では太陽アイコンBまたは太陽アイコンCが表示され、「リベンジ保留変化演出」では傘アイコンBが表示されるので、「RUSH保留変化演出」と「リベンジ保留変化演出」とで演出態様を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0380】

(23)「RUSH保留変化演出」では、「リベンジ保留変化演出」で表示される傘アイコンBが表示されないので、「リベンジ保留変化演出」を特別な演出として位置付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0381】

(24)「RUSH保留変化演出」が行われたときよりも「リベンジ保留変化演出」が行われたときの方が、大当たり期待度が高いので、「リベンジ保留変化演出」を価値のある演出として位置付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0382】

(25)時短状態である「超RUSHモード」,「RUSHモード」における100回目の特図の可変表示が終了して非時短状態になったときと、時短状態である「超RUSHモード」における転落判定で「転落当選」であると判定されて非時短状態になったときとで、「リベンジモード」における「リベンジ保留変化演出」の実行確率が同じなので、「リベンジ保留変化演出」に対する期待度が変化しないようにすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0383】

(26)時短状態である「超RUSHモード」の終了が近づくと、「通常カウントダウン演出」または「特殊カウントダウン演出」が行われるので、「通常カウントダウン演出」,「特殊カウントダウン演出」によって、「超RUSHモード」の終了タイミングを分かり易くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0384】

(27)時短状態である「超RUSHモード」が終了する可能性がある100回目の特図変動演出において「大当たり遊技3」の実行を示唆する大当たり示唆画像G15が表示される場合に、「特殊カウントダウン演出」が行われることがあるので、「特殊カウントダウン演出」によって、「大当たり遊技3」が行われることを期待させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0385】

(28)高確率状態である「超RUSHモード」において、特図の可変表示の回数が1回~100回目の期間で行われる転落判定によって通常確率状態に切り替わる場合と、特図の可変表示の回数が101回目以降の期間で行われる転落判定によって通常確率状態に切り替わる場合とで、転落先読み判定に基づく「RUSH保留変化演出」が行われる確率が異なるので、特図の可変表示の回数によって、「RUSH保留変化演出」が行われたときの通常確率状態への切り替わりに対する不安感を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0386】

(29)高確率状態である「超RUSHモード」における特図の可変表示の回数が101回目以降の期間では、大当たり先読み判定で「大当たり」とであると判定された場合に、「決着リーチ」の実行を示唆する「RUSH保留変化演出」の実行が制限されるので、「RUSH保留変化演出」によって、大当たり遊技が実行される大当たり演出モードに移行するのか通常確率状態である「リベンジモード」に移行するのかを判り難くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0387】

<基本実施形態、第1実施形態、第2実施形態および第3実施形態の変更例>

以下、基本実施形態、第1実施形態、第2実施形態および第3実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0388】

第1実施形態では、「超RUSHモード」における特図の可変表示の回数が1回目~99回目までにおいては、転落判定で「転落当選」とであると判定されても、時短状態が継続するようにしているが、時短状態が終了するようにしても良い。この場合、特図の可変表

10

20

30

40

50

示の回数が1回目～99回までにおいて、図30(C)に示すような特図2変動パターン判定テーブルCを用いて特図2変動パターンを決定し、転落判定で「転落当選」とであると判定された場合には、リーチ演出が行われるようにするのが好ましい。

【0389】

また、第1実施形態では、「超RUSHモード」において用いられる特図2変動パターン判定テーブルとして、特図の可変表示の回数が1回目～99回目のとき用の特図2変動パターン判定テーブルAと、特図の可変表示の回数が100回目のとき用の特図2変動パターン判定テーブルBと、特図の可変表示の回数が101回目以降のとき用の特図2変動パターン判定テーブルCと、の3種類が用いられるようにしているが、1種類または4種類以上としても良い。

10

【0390】

また、第1実施形態では、高確率状態を、転落判定で「転落当選」とであると判定された場合に通常確率状態に切り替えているが、大当たり判定で「大当たり」とであると判定された場合に切り替えるようにしても良い。この場合、大当たり遊技の時間を短くするのが好ましく、例えば、大当たり遊技におけるラウンド遊技を2回で構成し、1回のラウンド遊技当たり最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放されるようにしても良い。

【0391】

また、第2実施形態では、「対決リーチ」を主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする演出内容にし、「決着リーチ」を主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする演出内容にして、演出内容を異ならせているが、「対決リーチ」と「決着リーチ」とで、同じ演出内容としても良い。

20

【0392】

また、第2実施形態では、「復活演出A」と「復活演出B」とで、通常ボタン40を用いた同じ演出内容にしているが、「復活演出A」と「復活演出B」とで、演出内容を異ならせても良い。例えば、「復活演出A」では通常ボタン40を用いた演出内容にし、「復活演出B」では特殊ボタン41を用いた演出内容にして、演出内容を異ならせても良い。

【0393】

また、第2実施形態では、「復活煽り演出A」と「復活煽り演出B」とで、ボタン画像G12a、G12bのフェードイン表示を行う同じ演出内容にしているが、「復活煽り演出A」と「復活煽り演出B」とで、演出内容を異ならせても良い。例えば、「復活煽り演出A」ではボタン画像G12a、G12bのフェードイン表示を行う演出内容にし、「復活煽り演出B」ではボタン画像G12aだけのフェードイン表示を行う演出内容にして、演出内容を異ならせても良い。

30

【0394】

また、第2実施形態では、「復活煽り演出B」が行われた場合には、必ず「復活演出B」が行われるようにしているが、「復活煽り演出B」が行われても「復活演出B」が行われないようにしても良い。この場合、「復活煽り演出A」後に「復活演出A」が行われる確率よりも「復活煽り演出B」後に「復活演出B」が行われる確率の方が高くなるように設定するのが好ましい。

【0395】

また、第2実施形態では、「対決リーチ」後にハズレとなった場合よりも「決着リーチ」後にハズレとなった場合の方が、時短状態が終了され易くしているが、「決着リーチ」後にハズレとなった場合よりも「対決リーチ」後にハズレとなった場合の方が、時短状態が終了され易くしても良い。

40

【0396】

また、第2実施形態では、「復活演出A」後にハズレとなった場合よりも「復活演出B」後にハズレとなった場合の方が、時短状態が終了され易くしているが、「復活演出B」後にハズレとなった場合よりも「復活演出A」後にハズレとなった場合の方が、時短状態が終了され易くしても良い。

【0397】

50

また、第2実施形態では、「復活煽り演出A」後に「復活演出A」が行われる確率よりも「復活煽り演出B」後に「復活演出B」が行われる確率の方が、実行確率を高くしているが、「復活煽り演出B」後に「復活演出B」が行われる確率よりも「復活煽り演出A」後に「復活演出A」が行われる確率の方が、実行確率が高くなるようにしても良い。

【0398】

また、第2実施形態では、「復活演出A」または「復活演出B」において、「大当たり遊技3」の実行が示唆されるときと示唆されないときとがあるようにしているが、「復活演出A」または「復活演出B」において、必ず「大当たり遊技3」の実行が示唆されるようにしても良い。この場合、「復活演出A」または「復活演出B」が行われると、必ず「大当たり遊技3」が行われるので、「復活演出A」または「復活演出B」の実行によって「大当たり遊技3」の実行を示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

10

【0399】

また、第2実施形態では、「セリフ予告」の演出態様に基づいて「復活煽り演出A」の実行が選択されるようにしているが、他の条件に基づいて「復活煽り演出A」の実行が選択されるようにしても良い。例えば、特図2変動パターンだけが参照されて「復活煽り演出A」の実行が選択されるようにしても良いし、「セリフ予告」以外の予告演出が参照されて「復活煽り演出A」の実行が選択されるようにしても良い。

【0400】

また、第2実施形態では、「対決リーチ」でハズレが示唆された後に「復活演出A」が行われる確率よりも「決着リーチ」でハズレが示唆された後に「復活演出B」が行われる確率の方が、実行確率を高くしているが、「決着リーチ」でハズレが示唆された後に「復活演出B」が行われる確率よりも「対決リーチ」でハズレが示唆された後に「復活演出A」が行われる確率の方が、実行確率が高くなるようにしても良い。

20

【0401】

また、第2実施形態では、転落判定で「転落当選」であると判定された場合にだけ「決着リーチ」が行われるようにしているが、転落判定で「転落非当選」であると判定された場合にも「決着リーチ」が行われるようにしても良い。

【0402】

また、第2実施形態では、転落判定で「転落当選」であると判定された場合に「対決リーチ」が行われる確率よりも、転落判定で「転落当選」であると判定された場合に「決着リーチ」が行われる確率の方が、実行確率を高くしているが、転落判定で「転落当選」であると判定された場合に「決着リーチ」が行われる確率よりも、転落判定で「転落当選」であると判定された場合に「対決リーチ」が行われる確率の方が、実行確率が高くなるようにしても良い。

30

【0403】

また、第3実施形態では、「超RUSHモード」、「RUSHモード」における「RUSH保留変化演出」を、保留アイコンHAを用いた先読み演出としているが、保留アイコンHAを用いない先読み演出としても良い。例えば、表示部50aに強敵キャラクタが表示されるようにしても良い。また、「リベンジモード」における「リベンジ保留変化演出」を、保留アイコンHAを用いた先読み演出としているが、保留アイコンHAを用いない先読み演出としても良い。例えば、表示部50aに主人公キャラクタが表示されるようにしても良い。

40

【0404】

また、第3実施形態では、「RUSH保留変化演出」では太陽アイコンB、太陽アイコンCが表示され、「リベンジ保留変化演出」では傘アイコンBが表示されるようにし、「RUSH保留変化演出」と「リベンジ保留変化演出」とで、演出態様を異ならせているが、同じ演出態様としても良い。例えば、「RUSH保留変化演出」でも「リベンジ保留変化演出」でも、傘アイコンBが表示されるようにしても良い。

【0405】

また、第3実施形態では、「RUSH保留変化演出」が行われたときよりも「リベンジ

50

保留変化演出」が行われたときの方が、大当たり期待度を高くしているが、「リベンジ保留変化演出」が行われたときよりも「RUSH保留変化演出」が行われたときの方が、大当たり期待度が高くなるようにしても良い。

【0406】

また、第3実施形態では、「超RUSHモード」、「RUSHモード」では太陽アイコンA～Cが表示され、「リベンジモード」では傘アイコンA～Bが表示されるようにし、「超RUSHモード」、「RUSHモード」と「リベンジモード」とで、保留アイコンHAを異ならせているが、同じ保留アイコンHAが表示されるようにしても良い。例えば、「超RUSHモード」、「RUSHモード」でも「リベンジモード」でも、太陽アイコンA～Cが表示されるようにしても良い。

10

【0407】

また、第3実施形態では、「超RUSHモード」、「RUSHモード」における100回目の特図変動演出の終了によって移行した「リベンジモード」での「リベンジ保留変化演出」と、「超RUSHモード」における転落判定で「転落当選」とであると判定されることによって移行した「リベンジモード」での「リベンジ保留変化演出」とで、傘アイコンBが表示される確率を同じとしているが、異なる確率で傘アイコンBが表示されるようにしても良い。

【0408】

また、第3実施形態では、「通常カウントダウン演出」、「特殊カウントダウン演出」の演出内容を、特図変動演出の回数をカウントする演出内容としているが、他の演出内容にしても良い。

20

【0409】

また、第3実施形態では、特図の可変表示の回数が100回目に相当する特図2保留に対する大当たり先読み判定の結果が「大当たり」の場合にのみ、「特殊カウントダウン演出」が実行されるようにしているが、特図の可変表示の回数が100回目に相当する特図2保留に対する大当たり先読み判定の結果が「ハズレ」の場合であっても、所謂ガセ演出として、「特殊カウントダウン演出」が実行されるようにしても良い。

【0410】

また、第3実施形態では、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出においてよりも101回目以降の特図変動演出においての方が、転落先読み判定の結果に基づく「RUSH保留変化演出」の実行確率を高くしているが、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出においてよりも1回目～100回目の特図変動演出においての方が、転落先読み判定の結果に基づく「RUSH保留変化演出」の実行確率が高くなるようにしても良い。

30

【0411】

また、第3実施形態では、「超RUSHモード」における1回目～100回目の特図変動演出においてよりも101回目以降の特図変動演出においての方が、大当たり先読み判定で「大当たり」とであると判定された場合の「RUSH保留変化演出」の実行確率を高くしているが、「超RUSHモード」における101回目以降の特図変動演出においてよりも1回目～100回目の特図変動演出においての方が、大当たり先読み判定で「大当たり」とであると判定された場合の「RUSH保留変化演出」の実行確率が高くなるようにしても良い。

40

【0412】

また、基本実施形態では、特図可変表示に略同調して小図柄KZ1, KZ2, KZ3の可変表示が行われるが、小図柄KZ1, KZ2, KZ3のように3つの図柄で構成させるのではなく、2つなど3つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図1と特図2とで分けた2つの図柄を設けても良い。また、特図1と特図2とで共通の1つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、画像表示装置50の表示部50aで表示し、サブ制御基板120にその制御を行わせても良い。また、遊技盤1の遊技領域6以外の領域において、図柄を表示するLED装置を設けても良い。この場合、そのLED装置の制御を主制御

50

基板 1 0 0 またはサブ制御基板 1 2 0 に行わせても良い。

【 0 4 1 3 】

また、基本実施形態では、特図 2 判定処理が優先的に行われるが、特図 1 判定処理が優先的に行われるように構成しても良い。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とについて、保留記憶部に記憶された順番で特図判定処理が行われるようにしても良い。

【 0 4 1 4 】

また、基本実施形態では、特図 1 の可変表示と特図 2 の可変表示とが並行して行われな
いが、特図 1 の可変表示と特図 2 の可変表示とが並行して行われるように構成しても良い。

【 0 4 1 5 】

また、基本実施形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を主制御基板 1 0 0 が行い、
遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御をサブ制御基板 1 2 0
が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基
板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板 1 4 0 を、その一つの基板に含め
ても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【 0 4 1 6 】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適
用することも可能である。

【 0 4 1 7 】

< 第 1 実施形態、第 2 実施形態および第 3 実施形態に開示されている発明 >

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明 A ~ 発明 L が
開示されている。発明 A ~ 発明 L の説明では、前述した発明を実施する形態における対応
する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。
但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発
明 A は、以下の発明 A 1 ~ A 3 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ~ B 2 の総称で
あり、発明 C は、以下の発明 C 1 ~ C 2 の総称であり、発明 D は、以下の発明 D 1 ~ D 4
の総称であり、発明 E は、以下の発明 E 1 ~ E 4 の総称であり、発明 F は、以下の発明 F
1 ~ F 3 の総称であり、発明 G は、以下の発明 G 1 ~ G 4 の総称であり、発明 H は、以下
の発明 H 1 ~ H 3 の総称であり、発明 I は、以下の発明 I 1 ~ I 2 の総称であり、発明 J
は、以下の発明 J 1 ~ J 2 の総称であり、発明 K は、以下の発明 K 1 ~ K 3 の総称であり
、発明 L は、以下の発明 L 1 ~ L 3 の総称である。

【 0 4 1 8 】

発明 A 1 に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段と、
遊技者に有利な特定遊技状態（時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御
用マイコン 1 0 1 ）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備え、
前記特別遊技には、特定の特別遊技（大当たり遊技 3 ）が含まれ、
前記特定遊技状態の期間には、第 1 期間（特図の可変表示の回数が 1 回 ~ 1 0 0 回）と
第 2 期間（特図の可変表示の回数が 1 0 1 回以降）とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態になっているときに、前記判定の結果に基づいて、前記特定の特別
遊技が行われる可能性があることを示唆する特別演出（対決リーチ、決着リーチ）を実行
することがあり、

前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があること（主人公キ
ャラクタが敵キャラクタまたは強敵キャラクタに敗北した場面）が示唆された後、前記特
定の特別遊技が行われることを示唆可能な特定演出（復活演出 A、復活演出 B）を実行す
ることがあり、

前記特定演出が実行される可能性があることを示唆する煽り演出（復活煽り演出 A、
復活煽り演出 B）を実行可能にし、

前記特定演出は、前記煽り演出が実行された後に実行されるときと実行されな

10

20

30

40

50

があり、

前記第 1 期間において前記煽り演出が実行された後と、前記第 2 期間において前記煽り演出が実行された後とで、前記特定演出が実行される確率が互いに異なる、
ことを特徴とする。

【0419】

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 期間において前記煽り演出が実行された後よりも、前記第 2 期間において前記煽り演出が実行された後の方が、前記特定演出が実行され易い、
ことを特徴とする。

10

【0420】

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された場合、前記特定遊技状態を終了させることがあり、

前記第 1 期間における前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された場合よりも、前記第 2 期間における前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された場合の方が、前記特定遊技状態が終了し易い、

20

ことを特徴とする。

【0421】

発明 B 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段と、

遊技者に有利な特定遊技状態（時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

前記特別遊技には、特定の特別遊技（大当たり遊技 3）が含まれ、

前記特定遊技状態の期間には、第 1 期間（特図の可変表示の回数が 1 回～100 回）と第 2 期間（特図の可変表示の回数が 101 回以降）とが含まれ、

30

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態になっているときに、前記判定の結果に基づいて、前記特定の特別遊技が行われる可能性があることを示唆する特別演出（対決リーチ、決着リーチ）を実行することがあり、

前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があること（主人公キャラクターが敵キャラクターまたは強敵キャラクターに敗北した場面）が示唆された後、前記特定の特別遊技が行われるか否かを示唆する特定演出（復活演出 A、復活演出 B）を実行可能にし、

前記遊技制御手段は、

前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆された場合、前記特定遊技状態を継続させるときと終了させるときとがあり、

40

前記第 1 期間における前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆された場合と、前記第 2 期間における前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆された場合とで、前記特定遊技状態が継続する確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【0422】

発明 B 2 に係る遊技機は、

発明 B 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 期間における前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後と、前記第 2 期間における前記特別演出において前記特定の特別

50

遊技が行われない可能性があることが示唆された後とで、前記特定演出が実行される確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【0423】

発明C1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段と、

遊技者に有利な特定遊技状態（時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記特別遊技には、特定の特別遊技（大当たり遊技3）が含まれ、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態になっているときに、前記判定の結果に基づいて、前記特定の特別遊技が行われる可能性があることを示唆する特別演出（対決リーチ、決着リーチ）を実行することがあり、

前記特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があること（主人公キャラクターが敵キャラクターまたは強敵キャラクターに敗北した場面）が示唆された後、前記特定の特別遊技が行われるか否かを示唆する特定演出（復活演出A、復活演出B）を実行可能にし、

前記遊技制御手段は、

前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆される場合、前記特定遊技状態を継続させるときと終了させるときとがあり、

前記特別演出には、第1特別演出（対決リーチ）と第2特別演出（決着リーチ）とが含まれ、

前記第1特別演出後の前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆された場合と、前記第2特別演出後の前記特定演出において前記特定の特別遊技が行われないことが示唆された場合とで、前記特定遊技状態が継続する確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【0424】

発明C2に係る遊技機は、

発明C1に係る遊技機であって、

前記第1特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後と、前記第2特別演出において前記特定の特別遊技が行われない可能性があることが示唆された後とで、前記特定演出が実行される確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【0425】

発明D1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第1判定（大当たり判定）を行う第1判定手段と、

前記第1判定を受ける権利を記憶可能な記憶手段（保留記憶部105）と、

前記記憶手段に記憶された前記権利に対して前記第1判定が行われる前に、前記特別遊技が行われるか否かの第2判定（先読み判定）を行う第2判定手段と、

遊技者に有利な第1の遊技状態（時短状態）にしてから前記第1の遊技状態よりも遊技者に不利な第2の遊技状態（非時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の遊技状態における前記第2判定の結果に基づいて、前記権利に対する先読み演出（RUSH保留変化演出、リベンジ保留変化演出）を実行することがあり、

前記第2の遊技状態になった後に前記第1判定が行われる前記権利に対する先読み演出を実行する場合、前記第1の遊技状態においての実行を制限する、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【 0 4 2 6 】

発明 D 2 に係る遊技機は、
発明 D 1 に係る遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 2 の遊技状態になった後に前記第 1 判定が行われる前記権利に対する先読み演出を実行する場合、前記第 1 の遊技状態においては実行しないで、前記第 2 の遊技状態になった後において実行する、

ことを特徴とする。

【 0 4 2 7 】

発明 D 3 に係る遊技機は、
発明 D 1 または発明 D 2 に係る遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態において前記先読み演出が実行されるときと、前記第 2 の遊技状態になった後において前記先読み演出が実行されるときとで、前記先読み演出の演出態様が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【 0 4 2 8 】

発明 D 4 に係る遊技機は、
発明 D 1 から発明 D 3 の何れかに係る遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態において前記先読み演出が実行されたときと、前記第 2 の遊技状態において前記先読み演出が実行されたときとで、前記特別遊技が行われる確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【 0 4 2 9 】

発明 E 1 に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第 1 判定（大当たり判定）を行う第 1 判定手段と、

前記第 1 判定を受ける権利を記憶可能な記憶手段（保留記憶部 1 0 5 ）と、

前記記憶手段に記憶された前記権利に対して前記第 1 判定が行われる前に、前記特別遊技が行われるか否かの第 2 判定（先読み判定）を行う第 2 判定手段と、

遊技者に有利な第 1 の遊技状態（時短状態）にしてから前記第 1 の遊技状態よりも遊技者に不利な第 2 の遊技状態（非時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技状態における前記第 2 判定の結果に基づいて、前記権利に対する先読み演出（RUSH 保留変化演出、リベンジ保留変化演出）を実行することがあり、

前記第 2 の遊技状態になった後に前記第 1 判定が行われる前記権利に対する先読み演出を実行する場合、通常とは異なる特別の先読み演出（リベンジ保留変化演出）を実行することがある、

ことを特徴とする。

【 0 4 3 0 】

発明 E 2 に係る遊技機は、
発明 E 1 に係る遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技状態において、前記記憶手段に前記権利が記憶されていることを示唆する保留図柄（保留アイコン H A ）を所定の表示手段（画像表示装置 5 0 ）に表示することがあり、

前記特別の先読み演出には、前記保留図柄が通常とは異なる特殊表示態様（傘アイコン B ）で表示される演出が含まれる、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【0431】

発明 E 3 に係る遊技機は、
発明 E 2 に係る遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記保留図柄を表示する場合、前記第 1 の遊技状態においては第 1 の保留図柄（太陽アイコン A ～ C ）を表示する一方、前記第 2 の遊技状態になった後においては第 2 の保留図柄（傘アイコン A ～ B ）に変更して表示し、

前記特別の先読み演出には、前記第 2 の保留図柄が前記特殊表示態様で表示される演出が含まれる、

10

ことを特徴とする。

【0432】

発明 E 4 に係る遊技機は、
発明 E 3 に係る遊技機であって、

前記特別の先読み演出には、前記第 1 の保留図柄が前記特殊表示態様で表示される演出が含まれない、

ことを特徴とする。

【0433】

発明 F 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第 1 判定（大当たり判定）を行う第 1 判定手段と、

20

前記第 1 判定を受ける権利を記憶可能な記憶手段（保留記憶部 105 ）と、

前記記憶手段に記憶された前記権利に対して前記第 1 判定が行われる前に、前記特別遊技が行われるか否かの第 2 判定（先読み判定）を行う第 2 判定手段と、

遊技者に有利な第 1 の遊技状態（時短状態）にしてから前記第 1 の遊技状態よりも遊技者に不利な第 2 の遊技状態（非時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101 ）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 の遊技状態にしているときに所定の終了条件が成立することによって前記第 2 の遊技状態にし、

30

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技状態における前記第 2 判定の結果に基づいて、前記権利に対する先読み演出（RUSH 保留変化演出、リベンジ保留変化演出）を実行することがあり、

前記第 2 の遊技状態になった後に前記第 1 判定が行われる前記権利に対する先読み演出を実行する場合、前記第 2 の遊技状態になった後において前記先読み演出（傘アイコン B ）を実行することがある、

ことを特徴とする。

【0434】

発明 F 2 に係る遊技機は、

40

発明 F 1 に係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 の遊技状態にしているときに、第 1 の終了条件（特図の可変表示の回数が 100 回）が成立することに応じて前記第 2 の遊技状態にする場合と、第 2 の終了条件（転落判定で転落当選であると判定）が成立することに応じて前記第 2 の遊技状態にする場合と、があり、

前記第 1 の終了条件の成立によって前記第 2 の遊技状態になった場合と、前記第 2 の終了条件の成立によって前記第 2 の遊技状態になった場合とで、前記第 2 の遊技状態になった後において前記先読み演出が実行される確率が同じである、

ことを特徴とする。

50

【 0 4 3 5 】

発明 F 3 に係る遊技機は、
発明 F 1 に係る遊技機であって、
前記第 1 の終了条件の成立によって前記第 2 の遊技状態になった場合と、前記第 2 の終了条件の成立によって前記第 2 の遊技状態になった場合とで、前記第 2 の遊技状態になった後において前記先読み演出が実行される確率が互いに異なる、
ことを特徴とする。

【 0 4 3 6 】

発明 G 1 に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段と、
遊技者に有利な特定遊技状態（時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備え、
前記特別遊技には、特定の特別遊技（大当たり遊技 3 ）が含まれ、
前記特定遊技状態は、第 1 期間まで（特図の可変表示の回数が 1 回 ~ 1 0 0 回）で終了するときと、前記第 1 期間を超えて継続するときと、があり、
前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態における前記第 1 期間が終了する際に、前記判定の結果に基づいて、所定の特別演出を実行することがあり、

前記特別演出には、前記特定遊技状態が継続することを示唆する第 1 特別演出（「分岐 / 成功ハズレ変動」の特図変動演出）と、前記特定遊技状態が終了することを示唆する第 2 特別演出（「分岐 / 復活 / 失敗ハズレ変動」の特図変動演出）と、前記特定の特別遊技が行われることを示唆する第 3 特別演出（「分岐大当たり変動」の特図変動演出、「分岐 / 復活大当たり変動」の特図変動演出）と、が含まれる、

ことを特徴とする。

【 0 4 3 7 】

発明 G 2 に係る遊技機は、
発明 G 1 に係る遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記特別演出において、所定の前段演出（分岐演出）を実行した後、所定の後段演出（復活演出 C）を実行することがあり、

前記第 1 特別演出においては、前記前段演出で前記特定遊技状態の継続を示唆するときと、前記前段演出で前記特定遊技状態の終了を示唆してから前記後段演出で前記特定遊技状態の継続を示唆するときと、があり、

前記第 2 特別演出においては、前記前段演出で前記特定遊技状態の終了を示唆してから前記後段演出でも前記特定遊技状態の終了を示唆することがあり、

前記第 3 特別演出においては、前記前段演出で前記特定遊技状態の終了を示唆してから前記後段演出で前記特定の特別遊技の実行を示唆することがある、

ことを特徴とする。

【 0 4 3 8 】

発明 G 3 に係る遊技機は、
発明 G 2 に係る遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 3 特別演出においては、前記前段演出で前記特定遊技状態の終了を示唆してから前記後段演出で前記特定の特別遊技の実行を示唆するときと、前記前段演出で前記特定の特別遊技の実行を示唆するときと、がある、

ことを特徴とする。

【 0 4 3 9 】

発明 G 4 に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段と、

遊技者に有利な特定遊技状態（時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備え、

前記特別遊技には、特定の特別遊技（大当たり遊技３）が含まれ、

前記特定遊技状態は、第１期間まで（特図の可変表示の回数が１回～１００回）で終了するときと、前記第１期間を超えて継続するときと、があり、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態における前記第１期間が終了する際に、前記判定の結果に基づいて、所定の特別演出を実行することがあり、

前記特別演出において、前記特定遊技状態の終了を示唆してから前記特定遊技状態の継続を示唆するときと、前記特定遊技状態の終了を示唆してから前記特定の特別遊技の実行を示唆するときと、がある、

ことを特徴とする。

【０４４０】

発明Ｈ１に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段と、

遊技者に有利な特定遊技状態（時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備え、

前記特別遊技には、特定の特別遊技（大当たり遊技３）が含まれ、

前記特定遊技状態は、第１期間まで（特図の可変表示の回数が１回～１００回）で終了するときと、前記第１期間を超えて継続するときと、があり、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態における前記第１期間が終了する際に、前記判定の結果に基づいて、前記特定遊技状態が継続する可能性があることを示唆する特別演出を実行することがあり、

前記特別演出において、前記特定の特別遊技の実行を示唆することがあり、

前記特別演出は、所定の前段演出（分岐演出）と所定の後段演出（復活演出Ｃ）とを含んで構成され、

前記前段演出で前記特定の特別遊技の実行が示唆されるときと、前記後段演出で前記特定の特別遊技の実行が示唆されるときと、がある、

ことを特徴とする。

【０４４１】

発明Ｈ２に係る遊技機は、

発明Ｈ１に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記前段演出で前記特定遊技状態の終了を示唆してから前記後段演出で前記特定の特別遊技の実行を示唆するときと、前記前段演出で前記特定遊技状態の終了を示唆しないで前記特定の特別遊技の実行を示唆するときと、がある、

ことを特徴とする。

【０４４２】

発明Ｈ３に係る遊技機は、

発明Ｈ２に係る遊技機であって、

前記前段演出と前記後段演出とで、前記特定の特別遊技の実行が示唆される確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【０４４３】

発明Ｉ１に係る遊技は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第１判定（大当たり判定）を行う第１判定手段と、

10

20

30

40

50

前記第 1 判定が行われる前に、前記特別遊技が行われるか否かの第 2 判定（先読み判定）を行う第 2 判定手段と、

遊技者に有利な特定遊技状態（時短状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

前記特別遊技には、特定の特別遊技（大当たり遊技 3）が含まれ、

前記特定遊技状態は、第 1 期間まで（特図の可変表示の回数が 1 回～100 回）で終了することがあり、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態における前記第 1 期間が終了する際に、前記判定の結果に基づいて、前記特定遊技状態が終了する可能性があることを示唆する特別演出を実行することがあり、

10

前記特別演出において、前記特定の特別遊技の実行を示唆する特殊演出（大当たり告知演出）を実行することがあり、

前記特別演出の実行前に、前記第 2 判定の結果に基づいて、前記特別演出の実行を示唆する示唆演出（カウントダウン演出）を実行することがあり、

前記示唆演出には、第 1 示唆演出（通常カウントダウン演出）と第 2 示唆演出（特殊カウントダウン演出）とが含まれ、

前記第 2 示唆演出は、前記特別演出において前記特殊演出が実行される可能性があることを示唆する演出（擬似大当たり示唆画像 G15g）である、

20

ことを特徴とする。

【0444】

発明 I 2 に係る遊技機は、

発明 I 1 に係る遊技機であって、

前記特別演出には、前記特定遊技状態の終了の示唆を含む特定の特別演出（「分岐／復活大当たり変動」の特図変動演出）が含まれ、

前記特定の特別演出が実行される場合に、前記第 2 示唆演出が実行されることがある、ことを特徴とする。

【0445】

発明 J 1 に係る遊技機は、

30

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第 1 判定（大当たり判定）を行う第 1 判定手段と、

前記第 1 判定によって前記特別遊技を行うと判定される確率が第 1 の確率（約 1 / 298）で行われる第 1 確率状態（通常確率状態）にするとときと、前記確率が前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率（約 1 / 44）で行われる第 2 確率状態（高確率状態）にするとときと、がある遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）と、

前記第 2 確率状態において前記第 1 判定が行われる際に、前記第 1 確率状態にするか否かの第 2 判定（転落判定）を行う第 2 判定手段と、

前記第 1 判定を受ける権利を記憶可能な記憶手段（保留記憶部 105）と、

前記第 2 確率状態において、前記記憶手段に記憶された前記権利に対して前記第 2 判定が行われる前に、前記第 1 確率状態になるか否かの第 3 判定（転落先読み判定）を行う第 3 判定手段と、

40

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 2 確率状態における前記第 3 判定によって前記第 1 確率状態になると判定されたことに基づいて、前記権利に対する先読み演出を実行することがあり、

前記第 2 確率状態の期間には、第 1 期間（特図の可変表示の回数が 1 回～100 回）と第 2 期間（特図の可変表示の回数が 101 回以降）とが含まれ、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とで、前記先読み演出が実行される確率が互いに異なる、ことを特徴とする。

50

【 0 4 4 6 】

発明 J 2 に係る遊技機は、
発明 J 1 に係る遊技機であって、
前記第 1 期間では、前記先読み演出が実行されない、
ことを特徴とする。

【 0 4 4 7 】

発明 K 1 に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第 1 判定（大当たり判定）を行う第 1 判定手段と、

前記第 1 判定によって前記特別遊技を行うと判定される確率が第 1 の確率（約 1 / 2 9 8）で行われる第 1 確率状態（通常確率状態）にするとときと、前記確率が前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率（約 1 / 4 4）で行われる第 2 確率状態（高確率状態）にするとときと、がある遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

前記第 2 確率状態において前記第 1 判定が行われる際に、前記第 1 確率状態にするか否かの第 2 判定（転落判定）を行う第 2 判定手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記第 1 確率状態または前記第 2 確率状態における前記第 1 判定の結果に基づいて、前記特別遊技が行われる可能性があることを示唆する特別演出（対決リーチ、決着リーチ）を実行することがあり、

前記第 2 確率状態の期間には、第 1 期間（特図の可変表示の回数が 1 回 ~ 1 0 0 回）と第 2 期間（特図の可変表示の回数が 1 0 1 回以降）とが含まれ、

前記第 1 期間における前記第 2 判定によって前記第 1 確率状態にすると判定された場合と、前記第 2 期間における前記第 2 判定によって前記第 1 確率状態にすると判定された場合とで、前記特別演出が実行される確率が互いに異なる、
ことを特徴とする。

【 0 4 4 8 】

発明 K 2 に係る遊技機は、
発明 K 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 期間における前記第 2 判定によって前記第 1 確率状態にすると判定された場合よりも、前記第 2 期間における前記第 2 判定によって前記第 1 確率状態にすると判定された場合の方が、前記特別演出が実行され易い、
ことを特徴とする。

【 0 4 4 9 】

発明 K 3 に係る遊技機は、
発明 K 2 に係る遊技機であって、

前記第 1 期間における前記第 1 判定によって前記特別遊技を行わないと判定された場合よりも、前記第 2 期間における前記第 1 判定によって前記特別遊技を行わないと判定された場合の方が、前記特別演出が実行され難い、
ことを特徴とする。

【 0 4 5 0 】

発明 L 1 に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第 1 判定（大当たり判定）を行う第 1 判定手段と、

前記第 1 判定によって前記特別遊技を行うと判定される確率が第 1 の確率（約 1 / 2 9 8）で行われる第 1 確率状態（通常確率状態）にするとときと、前記確率が前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率（約 1 / 4 4）で行われる第 2 確率状態（高確率状態）にするとときと、がある遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

前記第 2 確率状態において前記第 1 判定が行われる際に、前記第 1 確率状態にするか否かの第 2 判定（転落判定）を行う第 2 判定手段と、

10

20

30

40

50

前記第 1 判定を受ける権利を記憶可能な記憶手段（保留記憶部 1 0 5）と、

前記第 2 確率状態において、前記記憶手段に記憶された前記権利に対して前記第 1 判定が行われる前に、前記特別遊技が行われるか否かの第 3 判定（大当たり先読み判定）を行う第 3 判定手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 確率状態または第 2 確率状態における前記第 1 判定の結果または第 2 判定の結果に基づいて、所定の特別演出（対決リーチ、決着リーチ）を実行することがあり、

前記第 2 確率状態における前記第 3 判定の結果に基づいて、前記権利に対する先読み演出を実行することがあり、

10

前記第 2 確率状態の期間には、第 1 期間（特図の可変表示の回数が 1 回～1 0 0 回）と第 2 期間（特図の可変表示の回数が 1 0 1 回以降）とが含まれ、

前記先読み演出には、前記特別演出が行われる可能性があることを示唆する特定の先読み演出（太陽アイコン B、太陽アイコン C）が含まれ、

前記第 1 期間における前記第 3 判定によって前記特別遊技が行われると判定された場合と、前記第 2 期間における前記第 3 判定によって前記特別遊技が行われると判定された場合とで、前記特定の先読み演出が実行される確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【0 4 5 1】

発明 L 2 に係る遊技機は、

20

発明 L 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 期間における前記第 3 判定によって前記特別遊技が行われると判定された場合よりも、前記第 2 期間における前記第 3 判定によって前記特別遊技が行われると判定された場合の方が、前記特定の先読み演出が実行され難い、

ことを特徴とする。

【0 4 5 2】

発明 L 3 に係る遊技機は、

発明 L 2 に係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記第 2 確率状態において、通常よりも前記第 1 判定が行われ易い時短状態にすることが可能であり、

30

前記第 1 期間における前記第 2 判定によって前記第 1 確率状態にすると判定された場合には前記時短状態を継続する一方、前記第 2 期間における前記第 2 判定によって前記第 1 確率状態にすると判定された場合には前記時短状態を終了する、

ことを特徴とする。

【符号の説明】

【0 4 5 3】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 ... 遊技盤

4 0 ... 通常ボタン

40

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

5 0 d ... 保留アイコン表示領域

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 0 5 ... 保留記憶部

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

H A ... 保留アイコン

G 1 0 ... 主人公キャラクタ画像

G 1 1 ... 敵キャラクタ画像

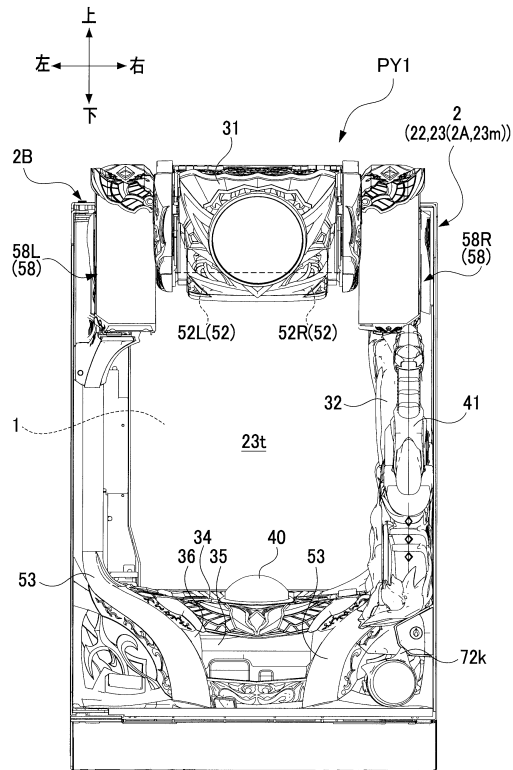
G 1 2 a , G 1 2 b , G 1 2 c ... ボタン画像

50

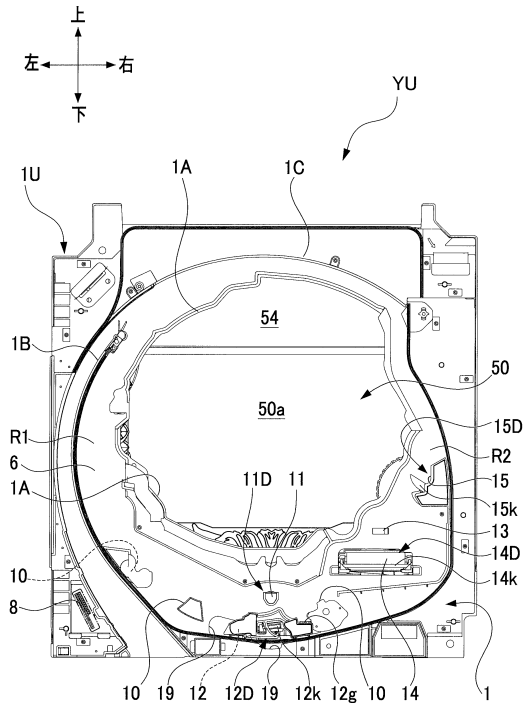
- G 1 3 ... 操作促進画像
- G 1 4 ... 扉画像
- G 1 5 ... 大当たり示唆画像
- G 1 5 g ... 擬似大当たり示唆画像
- G 1 6 ... 継続示唆画像
- G 1 7 ... 超 R U S H 終了示唆画像
- G 1 8 ... 強敵キャラクタ画像
- G 2 1 a , G 2 1 b , G 2 1 c ... カウント画像

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

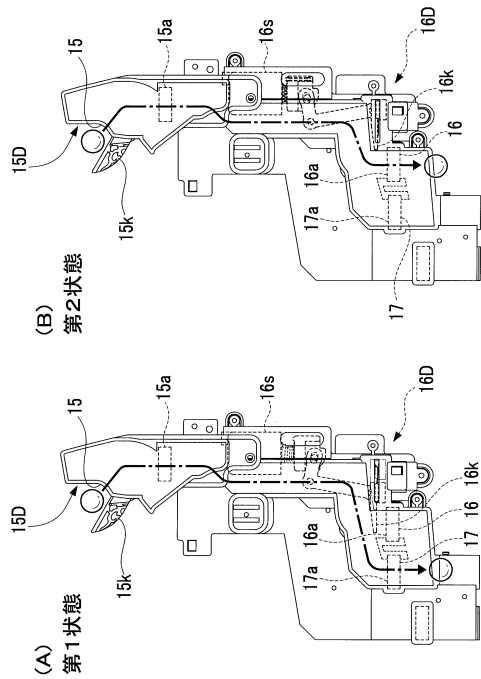
20

30

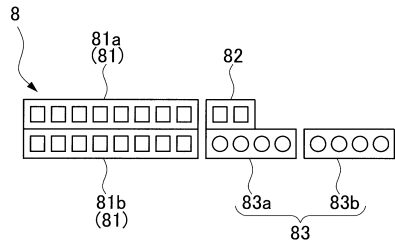
40

50

【図 3】



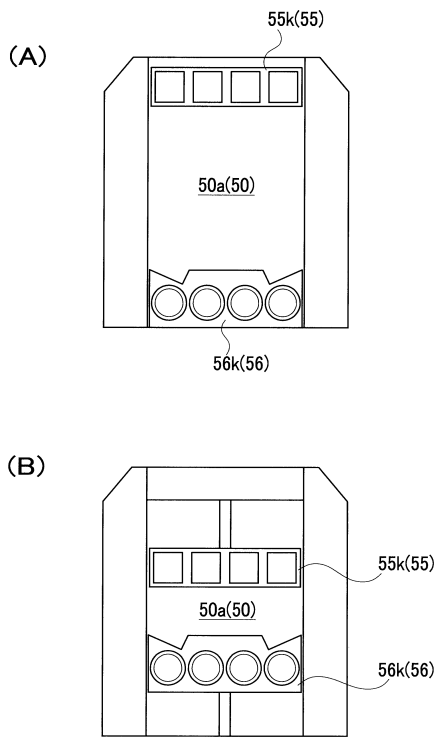
【図 4】



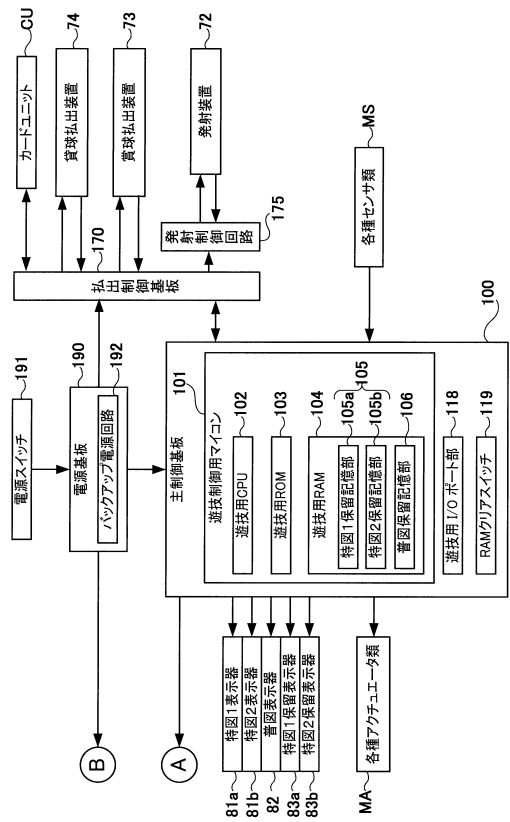
10

20

【図 5】



【図 6】

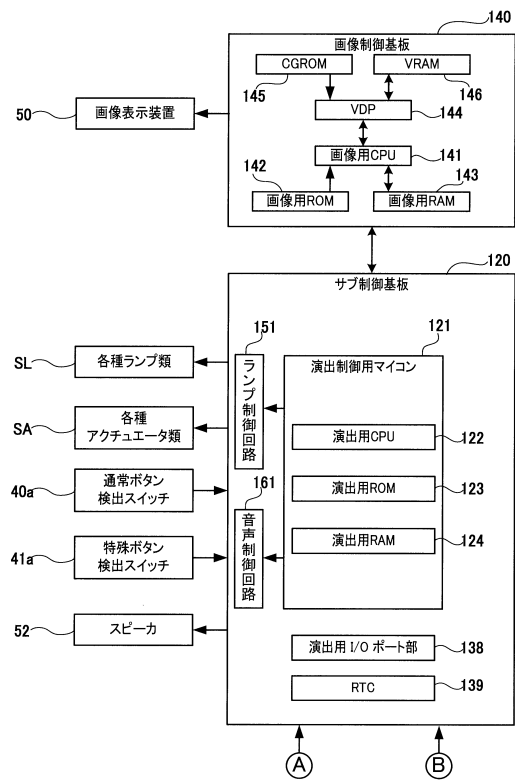


30

40

50

【図 7】



【図 8】

(A)普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
特別図柄乱数	0~65535	大当たり判定用
大当たり図柄種別乱数	0~9	大当たり図柄種別判定用
リーチ乱数	0~99	リーチ判定用
特図変動パターン乱数	0~99	特図変動パターン判定用

10

20

【図 9】

(A)当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1~6600	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1~59936	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)普通変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普通変動時間
非時短状態	ハズレ普通図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普通図	5秒
	当たり図柄	5秒

(C)補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.0秒

【図 10】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数値	判定結果
通常確率状態	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0～4	大当たり図柄A
	5～9	大当たり図柄B
特図2	0～9	大当たり図柄C

(C)リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～29	リーチ有り
	30～99	リーチ無し
時短状態	0～9	リーチ有り
	10～99	リーチ無し

30

40

50

【 図 1 1 】

特図1変動パターン判定テーブル

選抜状況	特選判定結果	リーチ判定結果	特選1候補数(人)	特選変動数(人)	特選変動率(%)	備考	
						特選変動演出の演出理由	特選変動パターンの名称
審判短状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動—リーチ—Nリーチ—最難演出—SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	6000	通常変動—リーチ—Nリーチ—最難演出—SPリーチ	SP大当たり変動
				P03	30000	通常変動—リーチ—Nリーチ—最難演出—SPリーチ	SP大当たり変動
				P04	90000	通常変動—リーチ—Nリーチ—最難演出—SPリーチ	SP大当たり変動
				P05	25000	通常変動—リーチ—Nリーチ—最難演出—SPリーチ	SP大当たり変動
				P06	55000	通常変動—リーチ—Nリーチ—最難演出—SPリーチ	SP大当たり変動
	ハズレ	0~2	リーチ有り	P07	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P10	7000	通常変動	通常ハズレ変動
				P11	2000	通常変動	通常ハズレ変動
				P12	9000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P11	80000	通常変動—リーチ—SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	10000	通常変動—リーチ	SP大当たり変動
				P13	75000	通常変動—リーチ—SPリーチ	SP大当たり変動
				P14	15000	通常変動—リーチ	SP大当たり変動
				P15	3000	通常変動	短期ハズレ変動
				P16	9000	通常変動	短期ハズレ変動
	ハズレ	0~2	リーチ無し	P15	3000	通常変動	短期ハズレ変動
				P16	9000	通常変動	短期ハズレ変動
				P17	6000	通常変動	短期ハズレ変動
				P18	3000	通常変動	短期ハズレ変動
				P19	3000	通常変動	短期ハズレ変動
				P20	3000	通常変動	短期ハズレ変動

【 図 1 2 】

特図2変動ボタン判定テーブル

選抜 状況	特選 別選結果	リーチ 選結果	特選 回数 (1/2)	特選 回数 (3/5)	特選 回数 (4/5)	※参考			
						特選変動演出の演出フロー		特選変動 パターンは各表	
非特選 状態	大当たり	—	—	P51	100000	通常変動・リーチ・Nリチー	特選変動演出・SPリチー	SP大当たり変動	
				P52	60000	通常変動・リーチ・Nリチー	特選変動演出・SPリチー	N大当たり変動	
				P53	30000	通常変動	通常変動	N大当たり変動	
				P54	65000	通常変動・リーチ・Nリチー	特選変動演出・SPリチー	SP大当たり変動	
				P55	55000	通常変動・リーチ・Nリチー	特選変動演出・SPリチー	ハズレ変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0~2	P56	25000	通常変動・リーチ・Nリチー	特選変動演出・SPリチー	N大当たり変動
					P57	13000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
					P58	3000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
					P59	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
					P60	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
ハズレ	リーチ無し	3~4	—	P61	13000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動	
				P62	8000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動	
				P63	8000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動	
				P64	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動	
				P65	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動	
特選 状態	大当たり	—	—	P61	80000	通常変動・リーチ・SPリチー	SP大当たり変動	SP大当たり変動	
				P62	10000	通常変動・リーチ・SPリチー	即大当たり変動	即大当たり変動	
				P63	75000	通常変動・リーチ・SPリチー	即大当たり変動	即大当たり変動	
				P64	15000	通常変動・リーチ	通常変動・リーチ	通常ハズレ変動	
				P65	6000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0~2	P66	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
					P67	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
					P68	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
					P69	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
					P70	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動

10

20

【 図 1 3 】

先読み判定テーブル

始動点	演技 状態	大当たり 判定結果	変動/ターン 判定結果	始動入賞 コマ数	特約変動演出の演出フロー
第1	非時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コママ01	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
			L大当たり変動	コママ02	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
			N大当たり変動	コママ03	通常変動→リーチ→Nリーチ
			SPハズレ変動	コママ04	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
	時短 状態	ハズレ	Lハズレ変動	コママ05	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
			ハズレ変動	コママ06	通常変動→リーチ→Nリーチ
			通常ハズレ変動	コママ07	通常変動
			SP大当たり変動	コママ08	通常変動→リーチ→SPリーチ
	非時短 状態	大当たり	即大当たり変動	コママ12	通常変動→リーチ
			SPハズレ変動	コママ13	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即ハズレ変動	コママ14	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コママ15	通常変動
第2	非時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コママ51	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
			L大当たり変動	コママ52	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
			N大当たり変動	コママ53	通常変動→リーチ→Nリーチ
			SPハズレ変動	コママ54	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
	時短 状態	大当たり	Lハズレ変動	コママ55	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
			Nハズレ変動	コママ56	通常変動
			通常ハズレ変動	コママ57	通常変動
			SP大当たり変動	コママ58	通常変動→リーチ→SPリーチ
	非時短 状態	大当たり	即大当たり変動	コママ62	通常変動
			SPハズレ変動	コママ63	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即ハズレ変動	コママ64	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コママ65	短縮変動

【 図 1 4 】

大当り遊技 の回数	ラウンド	大入賞口の開閉パターン				OP 時間	ED 時間
		逆走当たりの 開放回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間		
大当り遊技A (Vロケット大当り)	1～8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
	9～15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
	16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当りより遊技B (ボンネット大当り y)	1～8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
	9～15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
	16R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒		
大当り遊技C (Vロケット大当り)	1～15R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	0.0秒	10.0秒
	16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
	16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		

30

40

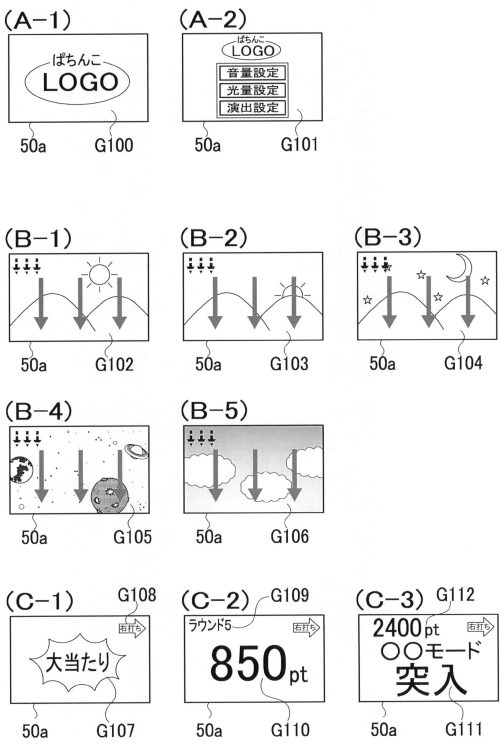
50

【図 15】

遊技状態

遊技状態	大当たり確率	電チュー作動
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	非時短状態

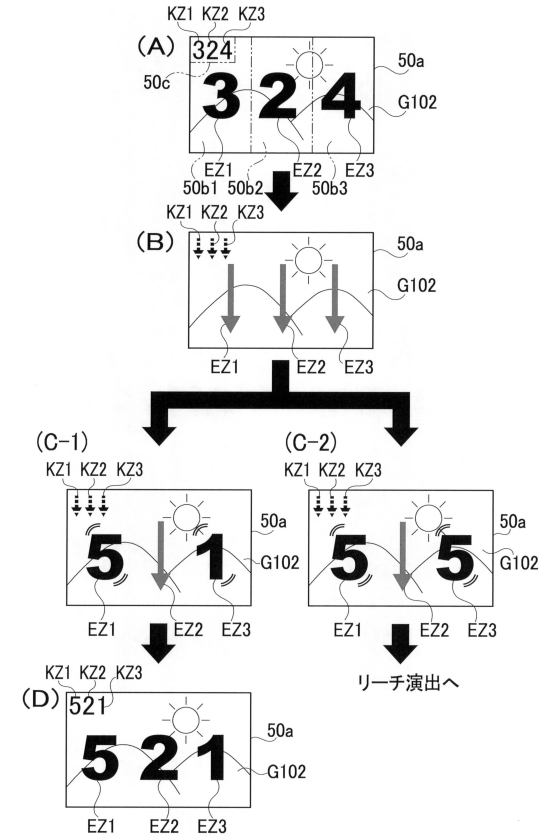
【図 16】



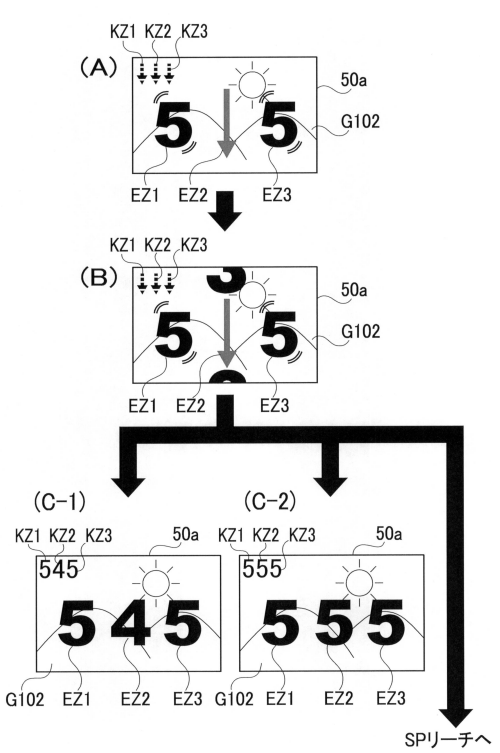
10

20

【図 17】



【図 18】

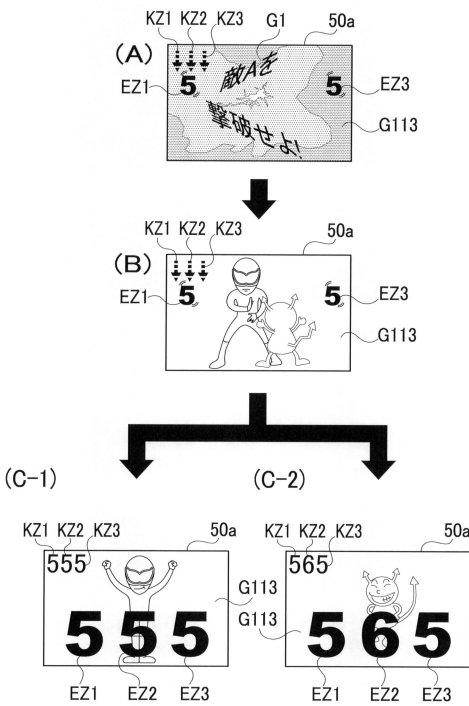


30

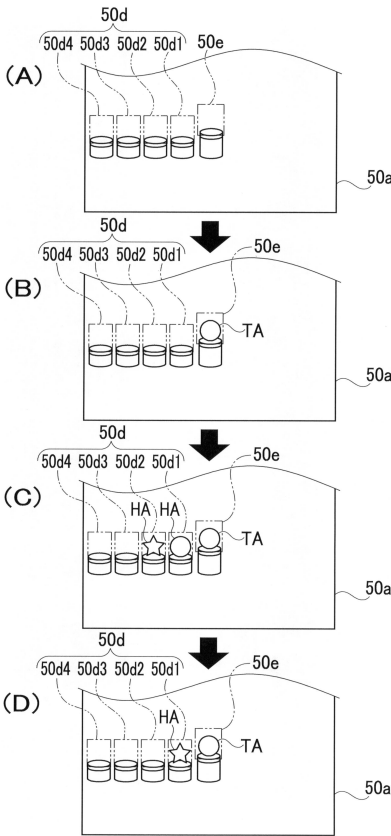
40

50

【図 19】



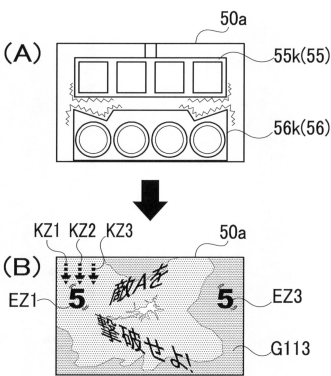
【図 20】



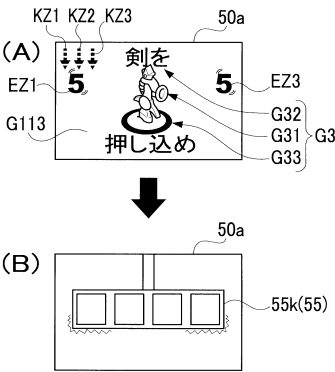
10

20

【図 21】



【図 22】

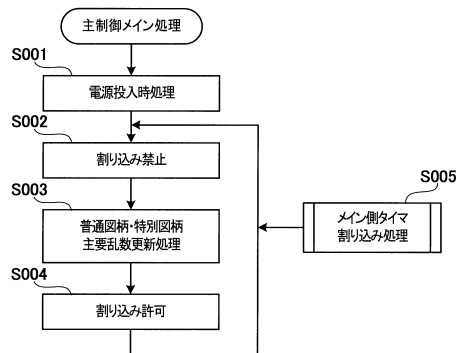


30

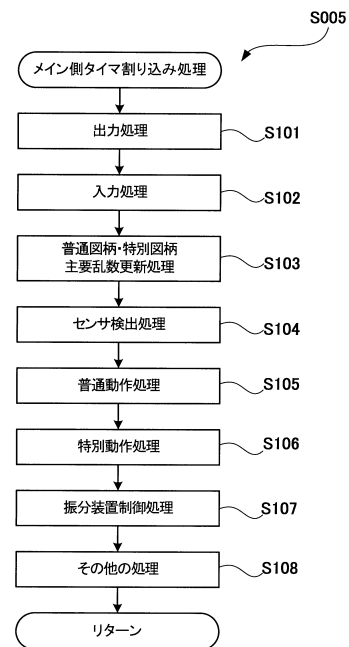
40

50

【図 2 3】



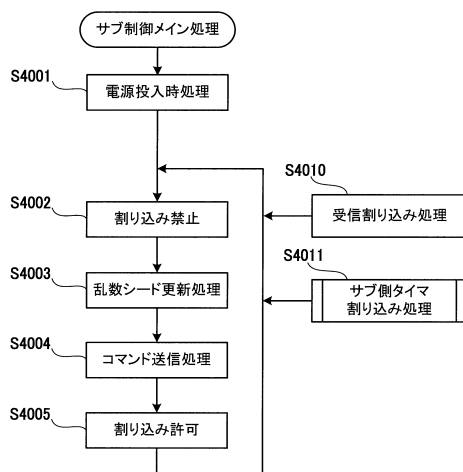
【図 2 4】



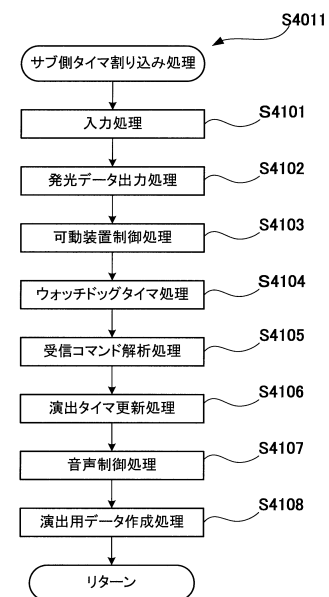
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】



30

40

50

【図 2 7】

(A)転落判定テーブル

遊技状態	転落乱数値	判定結果
高確率状態	7	転落当選
	0〜79のうち上記以外の数値	転落非当選

(B)特図関係乱数

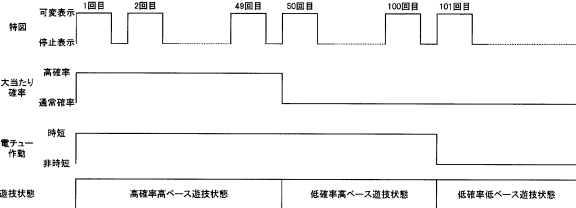
乱数名	数値範囲	用途
転落乱数	0〜79	転落判定用

【図 2 8】

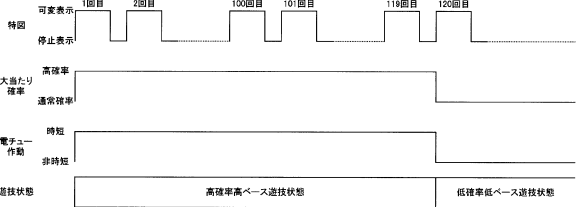
大当たり遊技制御テーブル										ED 時間	以降の遊技状態
発動口	大当たり図柄	振分率 (%)	大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開閉パターン						
					ラウンド	1回のラウンド中に 開放する大入賞口の 回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間		
第1	大当たり図柄1	70	大当たり遊技1	16R (裏面8R)	1〜8R	1回	第1大入賞口	2.0秒	2.0秒	10.0秒	高確率高ベース 遊技状態
	9〜16R		1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	10.0秒	高確率高ベース 遊技状態			
	大当たり図柄2	30	大当たり遊技2	16R (裏面8R)	1〜8R	1回	第1大入賞口	2.0秒	2.0秒	10.0秒	低確率高ベース 遊技状態
	9〜16R		1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	10.0秒	低確率高ベース 遊技状態			
第2	大当たり図柄3	70	大当たり遊技3	16R (裏面16R)	1〜16R	1回	第1大入賞口	2.0秒	2.0秒	10.0秒	高確率高ベース 遊技状態
	9〜16R		1回	第1大入賞口	2.0秒	2.0秒	10.0秒	高確率高ベース 遊技状態			
	大当たり図柄4	30	大当たり遊技4	16R (裏面16R)	1〜16R	1回	第1大入賞口	2.0秒	2.0秒	10.0秒	低確率高ベース 遊技状態
	9〜16R		1回	第1大入賞口	2.0秒	2.0秒	10.0秒	低確率高ベース 遊技状態			

【図 2 9】

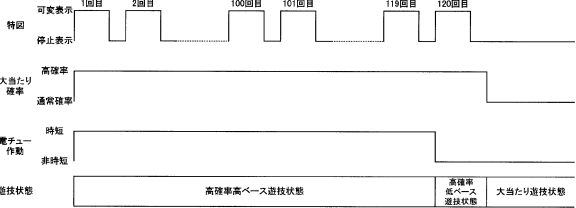
(A)100回目までに転落するパターン



(B)101回目以降に転落するパターン



(C)101回目以降に大当たりするパターン



【図 3 0】

(A)特図2変動パターン判定テーブルA(1回〜99回目)

電チュー 作動	大当たり 確率	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動 パターンの名称
時短 状態	—	大当たり	—	—	30	THP001	10000	即大当たり変動
					50	THP002	100000	対決大当たり変動
					20	THP003	110000	対決/復活大当たり変動
					80	THP011	100000	対決/復活大当たり変動
	—	ハズレ	リーチ有り	—	20	THP012	110000	対決/復活ハズレ変動
					95	THP021	13000	通常Aハズレ変動
					5	THP022	4000	通常Bハズレ変動
					20	THP021	13000	通常Aハズレ変動
			リーチ無し	0~1 2~4	80	THP022	4000	通常Bハズレ変動

(B)特図2変動パターン判定テーブルB(100回目)

電チュー動作	大当たり確率	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数	振分率 (%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	特図変動パターンの名称
時短状態	—	大当たり	—	—	30	THP004	70000	分岐大当たり変動
					70	THP005	80000	分岐/復活大当たり変動
					30	THP013	70000	分岐/成功ハズレ変動
	高確率状態	ハズレ	—	—	70	THP014	80000	分岐/復活/成功ハズレ変動
					100	THP015	80000	分岐/復活/失敗ハズレ変動
					—	—	—	—

(C)特図2変動パターン判定テーブルC(101回目〜)

電チュー 作動	大当たり 確率	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動 パターンの名称
時短 状態	—	大当たり	—	—	20	THP001	10000	即大当たり変動
	通常確率状態	—	—	—	30	THP006	70000	決着大当たり変動
					50	THP007	80000	決着/復活大当たり変動
					30	THP016	80000	決着/復活/失敗ハズレ変動
	高確率状態	ハズレ	—	0~1	95	THP021	13000	通常Aハズレ変動
					5	THP022	4000	通常Bハズレ変動
					20	THP021	13000	通常Aハズレ変動
					2~4	80	THP022	4000

(D)特図2変動パターン判定テーブルD(100回目)

電チュー動作	大当たり確率	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数	振分率 (%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	特図変動パターンの名称
時短状態	—	大当たり	—	—	100	THP008	12000	リザルト大当たり変動
	—	ハズレ	—	—	100	THP017	12000	リザルトハズレ変動

(E)特図2変動パターン判定テーブルE(101回目〜110回目(非時短状態への切り替え後1回〜10回目))

電チュー動作	大当たり確率	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数	振分率 (%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	特図変動パターンの名称
非時短状態	通常確率状態	大当たり	—	—	100	THP009	12000	リベンジ大当たり変動
					100	THP018	12000	リベンジハズレ変動

10

20

30

40

50

【図 3 1】

(A) 先読み判定テーブルA (1回〜100回目)					
始動口	電チュー 作動	特図の可変表示 回数 (相当)	転落先読み 判定結果	大当たり先読み 判定結果	変動/パターン先読み 判定結果
第2	時短 状態	1回〜99回目	—	大当たり	即大当たり変動
					対決大当たり変動
					対決/復活大当たり変動
		100回目	—	大当たり	分岐大当たり変動
		101回〜104回目			分岐/復活大当たり変動
		105回〜109回目			—
		1回〜99回目	—	大当たり	対決ハズレ変動
					対決/復活ハズレ変動
					分岐/復活ハズレ変動
		100回目	転落非当選	ハズレ	分岐/復活成功ハズレ変動
第2	時短 状態	101回〜104回目	—	ハズレ	分岐/復活失敗ハズレ変動
					—
					通常Aハズレ変動
		1回〜99回目	—	ハズレ	通常Bハズレ変動
					—
					通常Cハズレ変動
		100回〜109回目	—	ハズレ	通常Dハズレ変動
					—
					通常Eハズレ変動
		110回〜119回目	—	ハズレ	通常Fハズレ変動

(B) 先読み判定テーブルB (101回目〜)					
始動口	電チュー 作動	特図の可変表示 回数 (相当)	転落先読み 判定結果	大当たり先読み 判定結果	変動/パターン先読み 判定結果
第2	時短 状態	—	—	大当たり	即大当たり変動
					決着大当たり変動
					決着/復活大当たり変動
		転落先読み判定で 転落当選した以降	転落当選	大当たり	—
		転落先読み判定で 転落当選した以降			決着/復活/失敗ハズレ変動
		転落先読み判定で 転落当選した以降			—
		—	転落非当選	ハズレ	通常Aハズレ変動
					通常Bハズレ変動
					通常Cハズレ変動
		110回〜119回目	—	ハズレ	通常Dハズレ変動

【図 3 3】

(A) 即大当たり変動			
通常変動	大当たり 確定演出		
(B) 対決大当たり変動、対決ハズレ変動			
通常変動	リーチ	対決リーチ	
(C) 対決/復活大当たり変動、対決/復活ハズレ変動			
通常変動	リーチ	対決リーチ	復活演出A
(D) 分岐大当たり変動、分岐/成功ハズレ変動			
分岐演出			
(E) 分岐/復活大当たり変動、分岐/復活/成功ハズレ変動、分岐/復活/失敗ハズレ変動			
分岐演出			復活演出C
(F) 決着大当たり変動			
通常変動	リーチ	決着リーチ	
(G) 決着/復活大当たり変動、決着/復活/失敗ハズレ変動			
通常変動	リーチ	決着リーチ	復活演出B
(H) リザルト大当たり変動、リザルトハズレ変動			
リザルト演出			

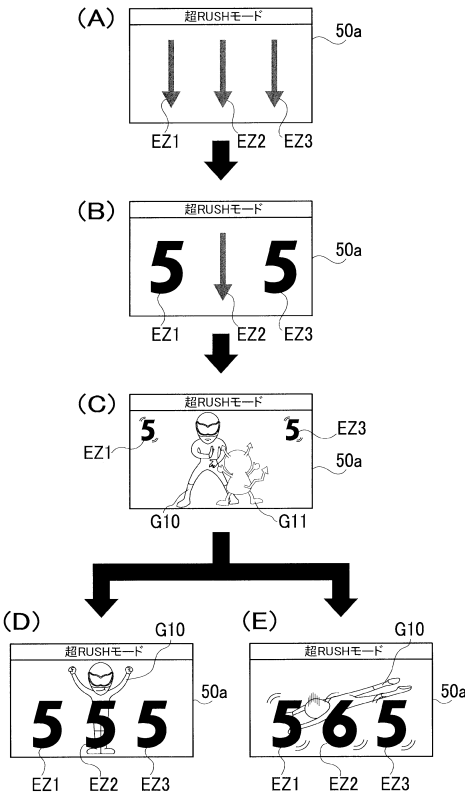
【図 3 2】

(A) 演出モードの遷移A			
転落当選			
特図の可変表示	1回〜100回目	100+α回目	1回〜100回目
遊技状態	高確率高ベース遊技状態	高確率低ベース遊技状態	低確率低ベース遊技状態
演出モード	超RUSHモード	リベンジモード	通常演出モード
(B) 演出モードの遷移B			
大当たり当選			
特図の可変表示	1回〜100回目	100+α回目	—
遊技状態	高確率高ベース遊技状態	高確率低ベース遊技状態	大当たり遊技状態
演出モード	超RUSHモード	リベンジモード	通常演出モード
(C) 演出モードの遷移C			
転落当選			
特図の可変表示	1回〜100回目	1回〜100回目	11回目〜
遊技状態	高確率高ベース遊技状態	高確率低ベース遊技状態	低確率低ベース遊技状態
演出モード	超RUSHモード	リベンジモード	通常演出モード
(D) 演出モードの遷移D			
転落当選			
特図の可変表示	1回〜100回目	1回〜100回目	11回目〜
遊技状態	高確率高ベース遊技状態	高確率低ベース遊技状態	低確率低ベース遊技状態
演出モード	超RUSHモード	リベンジモード	通常演出モード

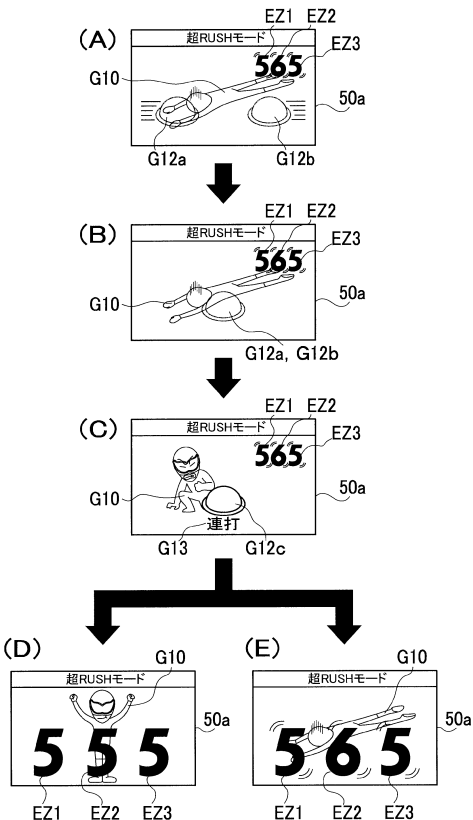
【図 3 4】

(A) 超RUSHモード			
EZ1 EZ2 EZ3			
(B) 55k(55) 50a 56k(56)			
(C) 超RUSHモード			
777 EZ1 EZ2 EZ3			

【図 3 5】



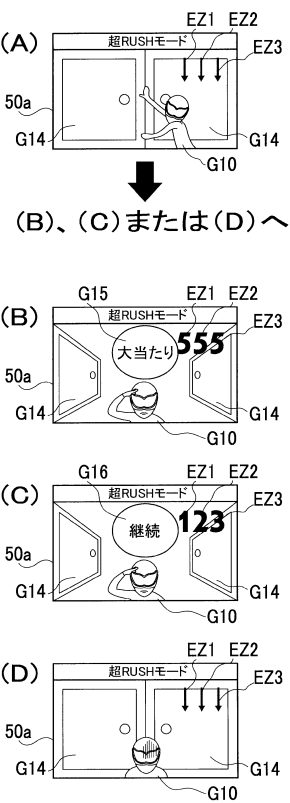
【図 3 6】



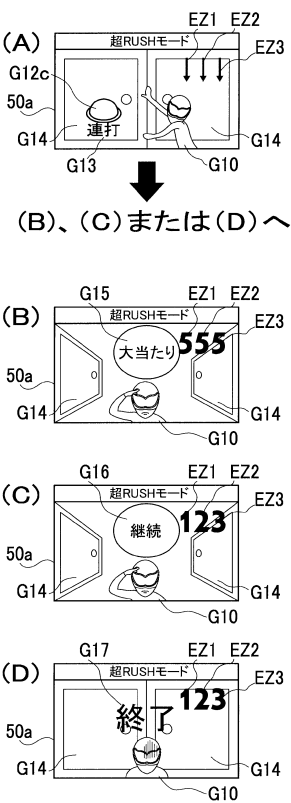
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

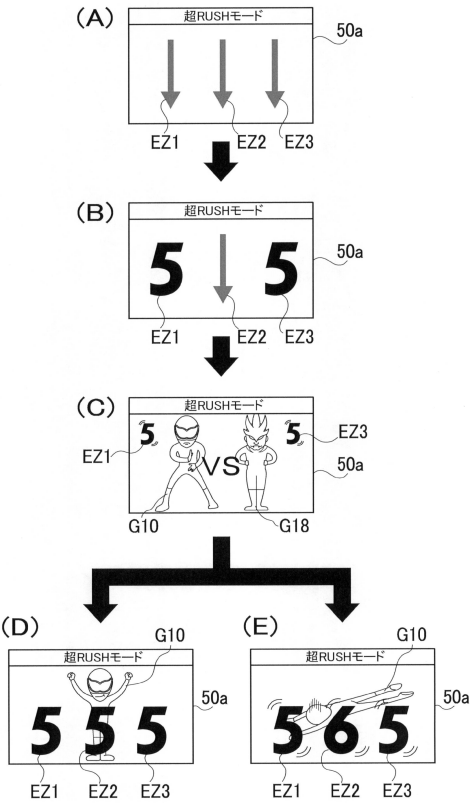


30

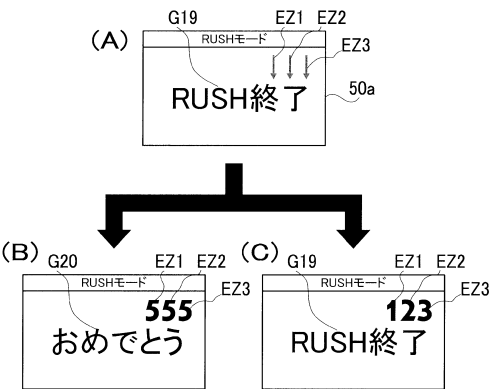
40

50

【図 3 9】



【図 4 0】



10

20

【図 4 1】

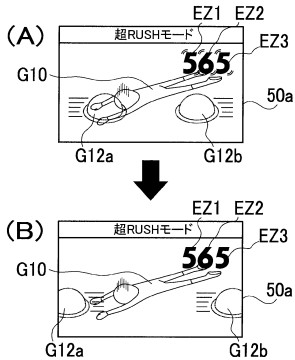
(A)セリフ予告選択テーブル

特図2変動パターン	セリフ予告		
	演出態様A	演出態様B	非実行
THP002 THP003 THP006 THP007	20%	50%	30%
THP011 (対決ハズレ変動)	40%	20%	40%
THP012 (対決/復活ハズレ変動)	20%	40%	40%
THP016	20%	50%	30%

(B)復活煽り演出A選択テーブル

特図2変動パターン	セリフ予告	復活煽り演出A	
		実行	非実行
THP011 (対決ハズレ変動)	演出態様A	20%	80%
	演出態様B	60%	40%
	非実行	10%	90%

【図 4 2】



30

40

50

【図 4 3】

(A) 保留アイコン選択テーブルA

始動入賞コマンド	保留アイコン		
	太陽アイコンA	太陽アイコンB	太陽アイコンC
コマンド001 コマンド002 コマンド003	50%	30%	20%
コマンド011 コマンド012	60%	40%	—
コマンド021 コマンド022	90%	10%	—

(B) 保留アイコン選択テーブルB

始動入賞コマンド	保留アイコン		
	太陽アイコンA	太陽アイコンB	太陽アイコンC
—	100%	—	—

(C) 保留アイコン選択テーブルC

始動入賞コマンド	保留アイコン		
	太陽アイコンA	太陽アイコンB	太陽アイコンC
コマンド001	70%	20%	10%
コマンド006 コマンド007 コマンド016	80%	20%	—
コマンド021 コマンド022	90%	10%	—

(D) 保留アイコンの種類

演出モード	保留	保留アイコン	表示色
超RUSHモード RUSHモード	特図2保留	太陽アイコンA	黄色
		太陽アイコンB	赤色
		太陽アイコンC	虹色
リベンジモード	特図2保留	傘アイコンA	青色
		傘アイコンB	虹色
通常演出モード	特図1保留	雲アイコン	白色

【図 4 5】

(A) 傘アイコン選択テーブル

始動入賞コマンド	保留アイコン	
	傘アイコンA	傘アイコンB
コマンド008	30%	70%
コマンド017	100%	—

(B) カウントダウン選択テーブル

始動入賞コマンド	通常カウントダウン演出	特殊カウントダウン演出
コマンド004	70%	30%
コマンド005	30%	70%
コマンド013 コマンド014 コマンド014	100%	—
なし	100%	—

【図 4 4】

(A) 1回～90回目

特図2 保留数	保留アイコン表示領域			
	第1表示領域	第2表示領域	第3表示領域	第4表示領域
1	太陽アイコンA～C の何れか	—	—	—
2	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	—	—
3	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	—
4	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか

(B) 91回～100回目

特図2 保留数	保留アイコン表示領域			
	第1表示領域	第2表示領域	第3表示領域	第4表示領域
1	太陽アイコンA	—	—	—
2	太陽アイコンA	太陽アイコンA	—	—
3	太陽アイコンA	太陽アイコンA	太陽アイコンA	—
4	太陽アイコンA	太陽アイコンA	太陽アイコンA	太陽アイコンA

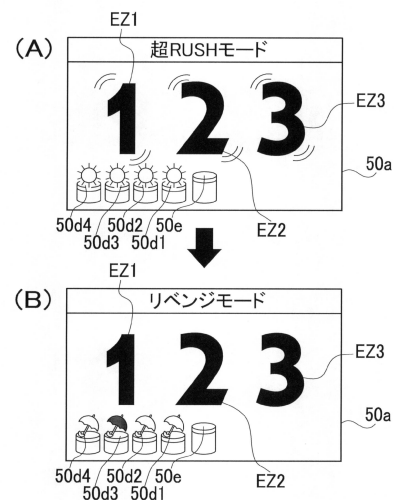
(C) 101回目～大当たり先読み判定で大当たりまたは転落先読み判定で転落当選

特図2 保留数	保留アイコン表示領域			
	第1表示領域	第2表示領域	第3表示領域	第4表示領域
1	太陽アイコンA～C の何れか	—	—	—
2	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	—	—
3	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	—
4	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか	太陽アイコンA～C の何れか

(D) 大当たり先読み判定で大当たりまたは転落先読み判定で転落当選～

特図2 保留数	保留アイコン表示領域			
	第1表示領域	第2表示領域	第3表示領域	第4表示領域
1	太陽アイコンA	—	—	—
2	太陽アイコンA	太陽アイコンA	—	—
3	太陽アイコンA	太陽アイコンA	太陽アイコンA	—
4	太陽アイコンA	太陽アイコンA	太陽アイコンA	太陽アイコンA

【図 4 6】



10

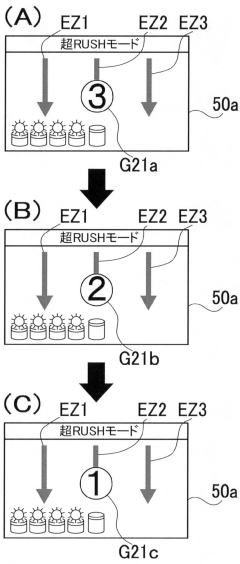
20

30

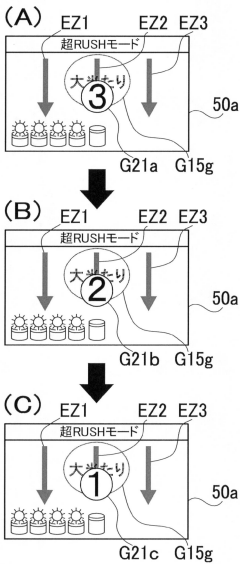
40

50

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官 永田 美佐
(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 0 0 5 6 0 8 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 4 2 6 0 3 (J P , A)
特許第 6 5 1 3 2 5 2 (J P , B 2)
特開 2 0 1 8 - 0 3 3 5 3 9 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 5 1 2 4 2 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 1 4 7 8 1 0 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 5 5 8 3 6 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2