

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7187001号
(P7187001)

(45)発行日 令和4年12月12日(2022.12.12)

(24)登録日 令和4年12月2日(2022.12.2)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全78頁)

(21)出願番号	特願2018-99521(P2018-99521)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年5月24日(2018.5.24)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-201958(P2019-201958 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11月28日(2019.11.28)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和3年5月24日(2021.5.24)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(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】

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
第1演出を実行可能であり、
所定の表示領域に所定の画像を表示可能であり、
前記所定の画像が表示されるかどうかを示唆する示唆演出を実行可能であり、
前記所定の画像には、遊技者に有利な有利遊技状態に設定される可能性があることを示唆する第1画像と、前記第1画像よりも前記有利遊技状態に設定される可能性が高いことを示唆する第2画像と、前記第1演出の実行を示唆する第3画像と、があり、
前記示唆演出には、前記第1画像が表示されるかどうかを示唆する第1示唆演出と、前記第2画像が表示されるかどうかを示唆する第2示唆演出と、があり、
前記所定の表示領域に表示される前記所定の画像として、前記第1画像が表示されるときと、前記第2画像が表示されるときと、前記第3画像が表示されるときと、があり、
前記第1示唆演出の実行後に前記第1画像が表示されなかった場合には、前記示唆演出が再度行われるときがあり、
前記第2示唆演出の実行後に前記第2画像が表示されなかった場合には、前記示唆演出が再度行われるときがあり、
前記所定の表示領域に前記第3画像が表示された場合には、その表示中に前記第1示唆演出または前記第2示唆演出が行われ得る一方、前記所定の表示領域に前記第1画像又は前

記第 2 画像が表示された場合には、その表示中に前記第 1 示唆演出も前記第 2 示唆演出も行われず、

前記所定の表示領域に前記第 1 画像および前記第 3 画像が表示された場合には、その後、それらのうちの当該第 1 画像が前記第 2 画像に変化するときがあることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、大当たりの当選の可能性を示唆可能な先読み演出として、液晶上に特別な表示態様で保留アイコンを表示する画像演出を実行可能な遊技機が知られている（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2000 - 135332 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、表示される保留アイコンの特別な表示態様が 1 種類しかないため、先読み演出に対する興味が低下してしまうおそれがあり、好ましくない。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

第 1 演出を実行可能であり、

所定の表示領域に所定の画像を表示可能であり、

前記所定の画像が表示されるかどうかを示唆する示唆演出を実行可能であり、

前記所定の画像には、遊技者に有利な有利遊技状態に設定される可能性があることを示唆する第 1 画像と、前記第 1 画像よりも前記有利遊技状態に設定される可能性が高いことを示唆する第 2 画像と、前記第 1 演出の実行を示唆する第 3 画像と、があり、

前記示唆演出には、前記第 1 画像が表示されるかどうかを示唆する第 1 示唆演出と、前記第 2 画像が表示されるかどうかを示唆する第 2 示唆演出と、があり、

前記所定の表示領域に表示される前記所定の画像として、前記第 1 画像が表示されるときと、前記第 2 画像が表示されるときと、前記第 3 画像が表示されるときと、があり、

前記第 1 示唆演出の実行後に前記第 1 画像が表示されなかった場合には、前記示唆演出が再度行われるときがあり、

前記第 2 示唆演出の実行後に前記第 2 画像が表示されなかった場合には、前記示唆演出が再度行われるときがあり、

前記所定の表示領域に前記第 3 画像が表示された場合には、その表示中に前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出が行われ得る一方、前記所定の表示領域に前記第 1 画像又は前記第 2 画像が表示された場合には、その表示中に前記第 1 示唆演出も前記第 2 示唆演出も行われず、

前記所定の表示領域に前記第 1 画像および前記第 3 画像が表示された場合には、その後、それらのうちの当該第 1 画像が前記第 2 画像に変化するときがあることを特徴とする。

【発明の効果】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

本発明によれば、演出の興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【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。

10

【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表である。

【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である。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

20

【図 13】先読み判定テーブルである。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モード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。

30

【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。

【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】第 1 実施形態に係る特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 28】第 1 実施形態に係る特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 29】(A) は「大当たり」の場合に選択される特図 1 変動パターンの振分率を示す表であり、(B) は「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図 1 変動パターンの振分率を示す表であり、(C) は「大当たり」の場合に選択される特図 2 変動パターンの振分率を示す表であり、(D) は「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図 2 変動パターンの振分率を示す表である。

40

【図 30】第 1 実施形態に係る先読み判定テーブルである。

【図 31】擬似連の具体例を示す説明図である。

【図 32】(A) は第 1 文字画像の具体例を示す説明図であり、(B) は第 2 文字画像の具体例を示す説明図であり、(C) は第 3 文字画像の具体例を示す説明図であり、(D) は第 4 文字画像の具体例を示す説明図である。

【図 33】第 1 煽り演出の具体例を示す説明図である。

【図 34】(A) は第 1 煽り演出実行選択テーブルであり、(B) は第 1 煽り演出態様選択テーブルである。

【図 35】第 2 煽り演出の具体例を示す説明図である。

50

【図 3 6】(A) は第 2 煽り演出実行選択テーブルであり、(B) は第 2 煽り演出態様選択テーブルである。

【図 3 7】第 3 煽り演出の具体例を示す説明図である。

【図 3 8】第 3 煽り演出選択テーブルである。

【図 3 9】第 4 煽り演出の具体例を示す説明図である。

【図 4 0】第 4 煽り演出選択テーブルである。

【図 4 1】文字画像の変化の具体例を示す説明図である。

【図 4 2】表示変化実行選択テーブルである。

【図 4 3】第 3 文字画像を既に示す文字画像演出の実行中に、第 1 煽り演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。

10

【図 4 4】文字画像の変化の具体例を示す説明図である。

【図 4 5】第 3 文字画像を既に示す文字画像演出の実行中に、第 4 煽り演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。

【図 4 6】第 3 文字画像を既に示す文字画像演出の実行中に、第 3 煽り演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。

【図 4 7】変更例についての説明図(第 1 文字画像を既に示す文字画像演出の実行中に、第 3 煽り演出が実行される場合の具体例を示す説明図)である。

【図 4 8】変更例についての説明図(第 4 文字画像を既に示す文字画像演出の実行中に、第 3 煽り演出が実行される場合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

【0008】

以下、本発明の遊技機の第 1 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。

【0009】

1. 遊技機の構造

30

本発明の遊技機の第 1 実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。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。

【0010】

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 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。

40

【0011】

50

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。

【 0 0 1 2 】

10

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。

【 0 0 1 3 】

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。

20

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

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。

30

【 0 0 1 6 】

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。

40

【 0 0 1 7 】

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を構成している。

【 0 0 1 8 】

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「

50

電チュー」) 1 2 D と、が設けられている。

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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。

【 0 0 2 1 】

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 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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 4 】

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。

【 0 0 2 5 】

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 6 】

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 の方向に向かって流下可能である。

【 0 0 2 7 】

10

20

30

40

50

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 2 8 】

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 2 9 】

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 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

30

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。

【 0 0 3 2 】

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。

40

【 0 0 3 3 】

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。

【 0 0 3 4 】

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 5 】

50

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 19 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 54 が設けられている。

【0036】

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 72k 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 72k 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

【0037】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 11 と、2 つの一般入賞口 10 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 11、または、一般入賞口 10 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 12 と、ゲート 13 と、第 1 大入賞口 14 と、第 2 大入賞口 15 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 13 の通過や、第 2 始動口 12、第 1 大入賞口 14、または、第 2 大入賞口 15 への入賞を狙うことができる。

20

【0038】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、および第 2 大入賞口 15）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 19 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。

【0039】

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 81a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 81b、及び、普図を可変表示する普図表示器 82 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（U1：特図 1 表示器 81a 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 83a、および後述する特図 2 保留数（U2：特図 2 表示器 81b 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 83b が含まれている。

30

【0040】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 11 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 12 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 81a および特図 2 表示器 81b を総称して特図表示器 81 という。さらに、特図 1 保留表示器 83a および特図 2 保留表示器 83b を総称して特図保留表示器 83 という。

40


【0041】

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。

【0042】

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）が設けられている。

50

ng 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 8 1 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 8 1 「

」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。

【0043】

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。

【0044】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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(本発明の「記憶手段」に相当) 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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 1 0 5 b 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(判定情報に相当)」という。

【0045】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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 1 0 5 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という。

【0046】

そして、特図保留数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。特図 1 保留表示器 8 3 a と特図 2 保留表示器 8 3 b 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。

【0047】

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ち当たり図柄)である場合には、第 2 始動口 1 2 (電チュー 1 2 D) を開放させる補助遊技が行われる。

【0048】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D 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 8 2 は、「 」(: 点灯、 : 消灯) というように両 L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

【 0 0 4 9 】

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 L E D 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 L E D 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 L E D が一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

【 0 0 5 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 1 3 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 1 0 6 に記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 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 1 3 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。

【 0 0 5 1 】

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 1 U について説明する。演出用ユニット 1 U 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 1 U には、画像表示装置 5 0、第 1 盤可動装置(以下「盤上可動装置」) 5 5、第 2 盤可動装置(以下「盤下可動装置」) 5 6 が搭載されている。

【 0 0 5 2 】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 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 5 0 a を具備する。

【 0 0 5 3 】

盤上可動装置 5 5 は、表示部 5 0 a よりも前方に配置され、表示部 5 0 a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤上可動体 5 5 k を具備する。盤下可動装置 5 6 は、表示部 5 0 a よりも前方に配置され、表示部 5 0 a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体 5 6 k を具備する。

【 0 0 5 4 】

図 5 (A) は、盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k 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 5 5 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 5 5 k は下向きに移動(下降)し、盤下可動装置 5 6 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 5 6 k は上向きに移動(上昇)する。このとき、画像表示装置 5 0 は下降した盤上可動体 5 5 k または上昇した盤下可動体 5 6 k に覆われ、画像表示装置 5 0 は視認困難となる。

【 0 0 5 5 】

なお、遊技盤ユニット Y U 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。

【 0 0 5 6 】

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 P Y 1 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 P Y 1 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」) 1 0 0、主制御基板 1 0 0 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(情報表示演出に相当)、大当たり遊技演出)、客待ち演出、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 の操作

10

20

30

40

50

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（演出実行手段に相当、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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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。

【００６１】

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。

50

【 0 0 6 2 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類 M S には、第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 1 0 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート 1 3 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 1 4 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 1 5 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ 1 7 a 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 1 0 0 に出力する。なお、主制御基板 1 0 0 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

【 0 0 6 3 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類 M A には、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。なお、主制御基板 1 0 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 6 4 】

さらに主制御基板 1 0 0 には、表示器類 8（特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3）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 1 0 1 によりなされる。

20

【 0 0 6 5 】

また主制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 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 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U（パチンコ遊技機 P Y 1 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 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。なお、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k（図 1 参照）が含まれる。

30

【 0 0 6 6 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 や貸球払出装置 7 4 を用いて、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の数は、払出制御基板 1 7 0 に出力される。

【 0 0 6 7 】

また、発射装置 7 2 には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k（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 7 2 k 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 7 2 k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。また、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k 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 7 2 は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル 7 2 k 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 P Y 1 においては、ハンドル 7 2 k 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

【 0 0 6 8 】

また主制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関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 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 1 0 0 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 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との接

50

続は、主制御基板 1 0 0 からサブ制御基板 1 2 0 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 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 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。

【 0 0 6 9 】

図 7 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 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」）1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、主制御基板 1 0 0 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 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

10

【 0 0 7 0 】

また、演出用 R O M 1 2 3 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 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 7 1 】

また、サブ制御基板 1 2 0 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 1 3 8、および R T C (R e a l T i m e C l o c k) 1 3 9 が実装されている。R T C 1 3 9 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。R T C 1 3 9 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 1 9 0 が備えるバックアップ電源回路 1 9 2 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 1 3 9 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、R T C 1 3 9 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 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。

20

【 0 0 7 2 】

サブ制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 の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、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、サブ制御基板 1 2 0 から画像制御基板 1 4 0 への信号の送信と、画像制御基板 1 4 0 からサブ制御基板 1 2 0 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。

30

【 0 0 7 3 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 1 4 6、及び、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1 4 4 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。C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 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。

40

【 0 0 7 4 】

V D P 1 4 4 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づき画像用 C P U 1 4 1 に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

50

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 5 】

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 6 】

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 7 7 】

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 7 8 】

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 7 9 】

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 0 】

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 1 】

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 2 】

なお、ランプ制御回路 1 5 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、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 R O M を実装して、その R O M に発光パターンや動作パターンに關す

10

20

30

40

50

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。

【0083】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 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。

【0084】

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 P Y 1 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。

【0085】

パチンコ遊技機 P Y 1 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。

【0086】

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 P Y 1 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。

【0087】

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。

【0088】

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 8 9 】

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30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30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 0 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

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 1 】

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。

20

【 0 0 9 2 】

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0.08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3.00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。

30

【 0 0 9 3 】

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。

40

【 0 0 9 4 】

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

50

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 5 】

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。

10

【 0 0 9 6 】

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、乱数を判定情報と言うこともある。

20

【 0 0 9 7 】

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 または複数的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。

30

【 0 0 9 8 】

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 0 9 9 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

40

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 0 】

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

50

(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。

【0101】

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PY1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

【0102】

例えば、図10(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50%、大当たり図柄Yが50%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100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12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

【0103】

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10(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。

【0104】

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

【0105】

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PY1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10(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

【0106】

3-2-4. 特図変動

特図変動パターン判定は、図11~図12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

50

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。

【 0 1 0 7 】

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ーブル：図 1 1）と、特図 2 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 2 変動パターン判定テーブル：図 1 2）と、を区別することが可能である。

【 0 1 0 8 】

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 変動パターン判定テーブル（時短用特図 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。

【 0 1 0 9 】

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。

【 0 1 1 0 】

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（U 1）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（U 1）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（U 2）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（U 2）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。

【 0 1 1 1 】

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 8 1 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。

【 0 1 1 2 】

また、各特図変動パターンには、図 1 1 ~ 図 1 2 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。

【 0 1 1 3 】

なお、図 1 1 ~ 図 1 2 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 S P リーチ（本発明の「特殊演出」又

10

20

30

40

50

は「第2演出」に相当）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。

【0114】

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。

10

【0115】

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。

20

【0116】

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。

【0117】

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。

30

【0118】

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当たり遊技を制御することが可能である。

40

【0119】

50

例えば、図 14 に示すように、1 R から 15 R までは、最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 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 14 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16 R (最終ラウンド) では、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 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 15 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 10 個) の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口 14, 15 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。

【0120】

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 14 および第 2 大入賞口 15 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。

【0121】

ここで、特定領域 16 について詳細に説明する。特定領域 16 は、振分部材 16 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 16 k の作動態様は、特定領域 16 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 16 k の作動態様のことを「特定領域 16 の開閉態様」ともいう。このように、振分部材 16 k が一定の作動態様 (特定領域 16 が一定の開閉態様) で制御されるが、振分部材 16 k の一定の作動態様 (特定領域 16 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 15 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 16 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 16 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

【0122】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 15 秒間、振分ソレノイド 16 s が通電され、振分部材 16 k が第 2 状態 (図 3 (B)) に制御される。よって、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 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 16 を通過する (遊技球を特定領域 16 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 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 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 16 を通過する (遊技球を特定領域 16 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 16 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 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 16 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 15 k 及び振分部材 16 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 15 k 及び振分部材 16 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 15 k 及び振分部材 16 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。

【0123】

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 15 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 (有利遊技状態に相当)」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 12 D の開放の容易

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 2 4 】

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 P Y 1 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 1 6 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

【 0 1 2 5 】

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 1 2 D 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 1 2 D の開放時間（例えば 0 . 0 8 秒）よりも長い開放時間（例えば 3 . 0 0 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 1 1 ~ 図 1 2 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

【 0 1 2 6 】

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（3 0 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

【 0 1 2 7 】

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 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6）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。

【 0 1 2 8 】

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 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 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。

40

【 0 1 2 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 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 0 】

50

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。

【0131】

なお、パチンコ遊技機PY1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。

10

【0132】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機PY1により行われる主な演出について、図16～図22を用いて説明する。

【0133】

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PY1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。

20

【0134】

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16(A-1)に示すように、表示部50aにおいてパチンコ遊技機PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100が表示されているときに通常ボタン40が操作されると、図16(A-2)に示すように、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101が表示される。演出に関する設定には、スピーカ52から出力される音の音量設定、表示部50a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。

30

【0135】

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16(B-1)に示すように、表示部50a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G102）が表示される第1通常演出モードと、図16(B-2)に示すように、表示部50a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G103）が表示される第2通常演出モードと、図16(B-3)に示すように、表示部50a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G104）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50aにおいて、昼間通常用背景画像G102、夕方通常用背景画像G103および夜間通常用背景画像G104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。

40

50

【 0 1 3 6 】

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 1 6 (B - 4) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像(確変用背景画像 G 1 0 5)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 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 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。

【 0 1 3 7 】

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 1 6 (B - 5) に示すように、表示部 5 0 a において空を表す背景画像(時短用背景画像 G 1 0 6)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 5 0 a において、時短用背景画像 G 1 0 6 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。

【 0 1 3 8 】

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 1 6 (C - 1) に示すように、表示部 5 0 a 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 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 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 1 6 (C - 2) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 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 1 6 (C - 3) に示すように、表示部 5 0 a 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 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【 0 1 3 9 】

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。

【 0 1 4 0 】

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 P Y 1 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 5 0 a 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。

【 0 1 4 1 】

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 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、通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 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。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 2 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a 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 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 5 0 b 1 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 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 4 3 】

また、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端 (左上隅) の一区画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 を変動表示する領域である。小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 は、例えば、1 ~ 9 の数字図柄で構成される。

10

【 0 1 4 4 】

なお、図 1 7 (A) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c 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。

【 0 1 4 5 】

4 - 2 - 2 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y 1 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。

20

【 0 1 4 6 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 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 1 7 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が開始される。なお、図 1 7 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 1 7 (C - 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 1 7 (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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 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 1 7 (C - 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (所謂リーチ目) で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

30

40

【 0 1 4 7 】

4 - 2 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 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。

【 0 1 4 8 】

Nリーチでは、図 1 8 (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 1 8 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に

50

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。

10

【0149】

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。

【0150】

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。

20

30

【0151】

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。

40

50

【 0 1 5 2 】

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（情報に相当）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 3 】

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 4 】

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 5 】

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 6 】

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 5 7 】

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 5 8 】

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。

【 0 1 5 9 】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 1 (A) に示

50

すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、遊技者から見て、表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k 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 2 1 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態 (初期位置) に戻って S P リーチに発展する。なお、可動体演出については、S P 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。

【 0 1 6 0 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 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 4 0 や特殊ボタン 4 1 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 1 】

操作演出では、例えば、S P リーチにおいて、特殊ボタン 4 1 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 2 2 (A) に示すように、特殊ボタン 4 1 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 5 0 a に、ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。ボタン操作促進画像 G 3 は、特殊ボタン 4 1 を模した画像 (特殊ボタン画像 G 3 1) と、特殊ボタン 4 1 の操作態様 (すなわち、押下操作) を表す画像 (押下操作画像 G 3 2) 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 G 3 3) と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G 3 3 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 4 1 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 4 1 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 2 2 (B) に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、遊技者から見て、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 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 5 5 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。

【 0 1 6 2 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 P Y 1 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 3 】

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 2 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A 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 H A 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 H A 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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止態様を変化させることも可能である。

【 0 1 6 4 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 2 3 ~ 図 2 4 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 0 1 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 R A M 1 0 4 に設けられている。

【 0 1 6 5 】

[1 . 主制御メイン処理]

10

20

30

40

50

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 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 103 から図 23 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 001) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 104 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 102 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。

【0166】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) 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。

【0167】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) が終了すると、割り込みを許可する (S 004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 102 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 005) 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 005) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S 005) 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 003) 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 102 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 005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 004) がされてから開始される。

【0168】

[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 005) について説明する。図 24 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) では、まず出力処理 (S 101) を実行する。出力処理 (S 101) では、以下に説明する各処理において主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 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 120 や払出制御基板 170 等に出力する。

【0169】

出力処理 (S 101) に次いで行われる入力処理 (S 102) では、遊技制御用マイコン 101 は、例えば、下皿 35 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 104 の出力バッファに記憶する。

【0170】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 103) は、図 23 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 003) 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 005) 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 005) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 (S 005) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

【0171】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 103) に次いで、遊技制御用マイコン 101 は、センサ検出処理 (S 104) を行い、続いて普通動作処理 (S 105) を行い、さらに特別動作処理 (S 106) を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【0172】

10

20

30

40

50

特別動作処理（S106）に次いで、振分装置16Dを制御するための振分装置制御処理を行う（S107）。

【0173】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理（S108）を実行して、メイン側タイマ割り込み処理（S005）を終了する。その他の処理（S108）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用RAM104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（S108）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170に送信する。つまり、払出制御基板170は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

10

【0174】

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102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S002～S004の処理を繰り返し実行し（図23参照）、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（S005）を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S005）の出力処理（S101）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S005）にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【0175】

[2-1. センサ検出処理]

20

センサ検出処理（S104）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RAM104の出力バッファにセットする。

【0176】

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。

【0177】

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タ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RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106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。

30

【0178】

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RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105b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105b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

【0179】

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

50

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 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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 1 0 5 a 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

【 0 1 8 0 】

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。

【 0 1 8 1 】

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。

【 0 1 8 2 】

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。

【 0 1 8 3 】

20

[2 - 2 . 普通動作処理]

普通動作処理 (S 1 0 5) 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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 4 】

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 1 0 6 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 8 2 に開始させる。

30

【 0 1 8 5 】

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。

【 0 1 8 6 】

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。

40

【 0 1 8 7 】

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。

【 0 1 8 8 】

[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

50

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RAM 104の出力バッファにセットする。

【0189】

[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105b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105a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

【0190】

特図2判定処理では、特図2保留記憶部105b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。

【0191】

20

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105b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105b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81bに特図2の可変表示を開始させる。

30

【0192】

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105b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105b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。

【0193】

特図1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。

40

【0194】

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

50

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。

【0195】

10

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。

【0196】

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

【0197】

[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。

【0198】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

30

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

【0199】

[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。

50

【 0 2 0 0 】

[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 1 】

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 2 】

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 3 】

[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。

【 0 2 0 4 】

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。

30

【 0 2 0 5 】

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 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する（ S 4 0 0 5 ）。以降、ステップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 をループさせる。割り込み許可中においては、受信

50

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。

【０２０７】

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ＲＡＭ１２４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。

【０２０８】

[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、１ｍｓｅｃ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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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ＲＡＭ１２４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。

【０２１１】

７．第１実施形態の特徴点の説明

第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における特徴点に関して、さらなる詳細な説明を以下に加える。本実施形態（第１実施形態）のパチンコ遊技機ＰＹ１では、保留アイコンＨＡの表示とともに各種文字画像を示す文字画像演出が実行可能となっている。

【０２１２】

７－１．特図変動パターン判定

まず、本実施形態における特図変動パターン判定について、図２７～図２９に基づいてさらに説明する。本実施形態では、遊技制御用マイコン１０１が特図１の特図変動パターン判定を行う場合には、図２７に示す特図１変動パターン判定テーブルを用いる。また、特図２の特図変動パターン判定を行う場合には、図２８に示す特図２変動パターン判定テーブルを用いる。

【０２１３】

図２７に示す特図１変動パターン判定テーブルには、上述の特図変動パターン以外に、

10

20

30

40

50

遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P21」、「P22」、「P23」、「P24」および「P25」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合、つまり「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P26」、「P27」、「P28」、「P29」および「P30」がある。

【0214】

特図変動パターン「P21」には、1回の「擬似連（後述）」の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図27参照）。そのため、特図変動パターン「P21」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に1回の擬似連が実行され、その後、リーチ、Nリーチ、発展演出およびS
Pリーチが順次行われ、特図抽選の結果（つまり「大当たり」であること）が最終的に報知される。特図変動パターン「P21」のことを「擬似連1回SP大当たり変動」ともいう。

10

【0215】

特図変動パターン「P22」には、2回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図27参照）。そのため、特図変動パターン「P22」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に2回の擬似連が実行され、その後、リーチ、Nリーチ、発展演出およびS
Pリーチが順次行われ、「大当たり」であることが最終的に報知される。特図変動パターン「P22」のことを「擬似連2回SP大当たり変動」ともいう。

20

【0216】

特図変動パターン「P23」には、3回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図27参照）。そのため、特図変動パターン「P23」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に3回の擬似連が実行され、その後、リーチ、Nリーチ、発展演出およびS
Pリーチが順次行われ、「大当たり」であることが最終的に報知される。特図変動パターン「P23」のことを「擬似連3回SP大当たり変動」ともいう。

【0217】

特図変動パターン「P24」には、1回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図27参照）。但し、1回の擬似連の実行後、リーチ、Nリーチ、発展演出およびS
Pリーチが順次行われる上記特図変動パターン「P21」とは異なる。すなわち、特図変動パターン「P24」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に1回の擬似連が実行され、その後、リーチおよびNリーチが順次行われ、発展演出およびS
Pリーチを介さずに、「大当たり」であることが最終的に報知される。特図変動パターン「P24」のことを「擬似連1回N大当たり変動」ともいう。

30

【0218】

特図変動パターン「P25」には、2回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図27参照）。但し、上記特図変動パターン「P22」とは異なり、特図変動パターン「P25」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に2回の擬似連が実行され、その後、リーチおよびNリーチが順次行われ、発展演出およびS
Pリーチを介さずに「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P25」のことを「擬似連2回N大当たり変動」ともいう。

40

【0219】

特図変動パターン「P26」には、上述の特図変動パターン「P21」と同じように、1回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図27参照）。そのため、特図変動パターン「P26」が選択された場合には、特図変動パターン「P21」と同じように、1回の特図1の可変表示中に1回の擬似連が実行され、その後、リーチ、Nリーチ、発展演出およびS
Pリーチが順次行われる。そして、特図抽選の結果（つまり「ハズレ」であること）が最終的に報知される。

50

特図変動パターン「P 2 6」のことを「擬似連 1 回 S P ハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 0】

特図変動パターン「P 2 7」には、上述の特図変動パターン「P 2 2」と同じように、2 回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 2 7」が選択された場合には、特図変動パターン「P 2 2」と同じように、1 回の特図 1 の可変表示中に 2 回の擬似連が実行され、その後、リーチ、Nリーチ、発展演出および S P リーチが順次行われる。そして「ハズレ」であることが最終的に報知される。特図変動パターン「P 2 7」のことを「擬似連 2 回 S P ハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 1】

特図変動パターン「P 2 8」には、上述の特図変動パターン「P 2 3」と同じように、3 回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 2 8」が選択された場合には、特図変動パターン「P 2 3」と同じように、1 回の特図 1 の可変表示中に 3 回の擬似連が実行され、その後、リーチ、Nリーチ、発展演出および S P リーチが順次行われる。そして「ハズレ」であることが最終的に報知される。特図変動パターン「P 2 8」のことを「擬似連 3 回 S P ハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 2】

特図変動パターン「P 2 9」には、上述の特図変動パターン「P 2 4」と同じように、1 回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 7 参照）。但し、1 回の擬似連の実行後、リーチ、Nリーチ、発展演出および S P リーチが順次行われる上記特図変動パターン「P 2 6」とは異なる。すなわち、特図変動パターン「P 2 9」が選択された場合には、1 回の特図 1 の可変表示中に 1 回の擬似連が実行され、その後、リーチおよび Nリーチが順次行われ、「ハズレ」であることが最終的に報知される。特図変動パターン「P 2 9」のことを「擬似連 1 回 N ハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 3】

特図変動パターン「P 3 0」には、上述の特図変動パターン「P 2 5」と同じように、2 回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 7 参照）。但し、上記特図変動パターン「P 2 7」とは異なり、特図変動パターン「P 3 0」が選択された場合には、1 回の特図 1 の可変表示中に 2 回の擬似連が実行され、その後、リーチおよび Nリーチが順次行われ、「ハズレ」であることが最終的に報知される。特図変動パターン「P 3 0」のことを「擬似連 2 回 N ハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 4】

図 2 8 に示す特図 2 変動パターン判定テーブルにも、上述の特図変動パターン以外に、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 7 1」、「P 7 2」、「P 7 3」、「P 7 4」および「P 7 5」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合、つまり「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 7 6」、「P 7 7」、「P 7 8」、「P 7 9」および「P 8 0」がある。

【0 2 2 5】

特図変動パターン「P 7 1」および「P 7 6」には、特図変動パターン「P 2 1」および「P 2 6」と同じように、1 回の擬似連（後述）の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 8 参照）。なお、特図変動パターン「P 7 1」の場合には最終的に「大当たり」であることが報知され、特図変動パターン「P 7 6」の場合には最終的に「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 7 1」のことを特図変動パターン「P 2 1」と同様「擬似連 1 回 S P 大当たり変動」ともいい、特図変動パターン「P 7 6」のことを特図変動パターン「P 2 6」と同様「擬似連 1 回 S P ハズレ変動」ともいう。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 6 】

特図変動パターン「 P 7 2 」および「 P 7 7 」には、特図変動パターン「 P 2 2 」および「 P 2 7 」と同じように、2回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 8 参照）。なお、特図変動パターン「 P 7 2 」の場合には最終的に「大当たり」であることが報知され、特図変動パターン「 P 7 7 」の場合には最終的に「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「 P 7 2 」のことを特図変動パターン「 P 2 2 」と同様「擬似連 2 回 S P 大当たり変動」ともいい、特図変動パターン「 P 7 7 」のことを特図変動パターン「 P 2 7 」と同様「擬似連 2 回 S P ハズレ変動」ともいう。

【 0 2 2 7 】

特図変動パターン「 P 7 3 」および「 P 7 8 」には、特図変動パターン「 P 2 3 」および「 P 2 8 」と同じように、3回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 8 参照）。なお、特図変動パターン「 P 7 3 」の場合には最終的に「大当たり」であることが報知され、特図変動パターン「 P 7 8 」の場合には最終的に「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「 P 7 3 」のことを特図変動パターン「 P 2 3 」と同様「擬似連 3 回 S P 大当たり変動」ともいい、特図変動パターン「 P 7 8 」のことを特図変動パターン「 P 2 8 」と同様「擬似連 3 回 S P ハズレ変動」ともいう。

【 0 2 2 8 】

特図変動パターン「 P 7 4 」および「 P 7 9 」には、特図変動パターン「 P 2 4 」および「 P 2 9 」と同じように、1回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 8 参照）。なお、特図変動パターン「 P 7 4 」の場合には最終的に「大当たり」であることが報知され、特図変動パターン「 P 7 9 」の場合には最終的に「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「 P 7 4 」のことを特図変動パターン「 P 2 4 」と同様「擬似連 1 回 N 大当たり変動」ともいい、特図変動パターン「 P 7 9 」のことを特図変動パターン「 P 2 9 」と同様「擬似連 1 回 N ハズレ変動」ともいう。

【 0 2 2 9 】

特図変動パターン「 P 7 5 」および「 P 8 0 」には、特図変動パターン「 P 2 5 」および「 P 3 0 」と同じように、1回の擬似連の実行を含む通常変動からリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 2 8 参照）。なお、特図変動パターン「 P 7 5 」の場合には最終的に「大当たり」であることが報知され、特図変動パターン「 P 8 0 」の場合には最終的に「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「 P 7 5 」のことを特図変動パターン「 P 2 5 」と同様「擬似連 2 回 N 大当たり変動」ともいい、特図変動パターン「 P 8 0 」のことを特図変動パターン「 P 3 0 」と同様「擬似連 2 回 N ハズレ変動」ともいう。

【 0 2 3 0 】

図 2 9 (A) および図 2 9 (B) には、図 2 7 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルにおける特図変動パターンの振分率（実行確率）を示す。また、図 2 9 (C) および図 2 9 (D) には、図 2 8 に示す特図 2 変動パターン判定テーブルにおける特図変動パターンの振分率（実行確率）を示す。本実施形態では、特図 1 抽選の判定結果が「大当たり」の場合に、図 2 9 (A) に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン 1 0 1 によって選択され、「リーチ有りハズレ」の場合に、図 2 9 (B) に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン 1 0 1 によって選択される。また、特図 2 抽選の判定結果が「大当たり」の場合に、図 2 9 (C) に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン 1 0 1 によって選択され、「リーチ有りハズレ」の場合に、図 2 9 (D) に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン 1 0 1 によって選択される。

【 0 2 3 1 】

上述したように、非時短状態で特図 1 の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「 P 2 4 」、「 P 2 5 」および「 P 0 3 」には、Nリーチまで行われるが

10

20

30

40

50

S P リーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている(図27参照)。図29(A)によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「11%」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、Nリーチを経てS P リーチまで行われる特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P21」、「P22」、「P23」および「P01」の振分率の合計の値(「89%」)よりも小さい。

【0232】

また、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P29」、「P30」および「P06」には、Nリーチまで行われるがS P リーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている(図27参照)。図29(B)によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「54%」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、Nリーチを経てS P リーチまで行われる特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P26」、「P27」、「P28」および「P04」の振分率の合計の値(「46%」)よりも大きい。

【0233】

さらに、特図2についても上記特図1の場合と同じように、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、Nリーチまで行われるがS P リーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P74」、「P75」および「P53」の振分率の合計の値は「11%」である(図29(C)参照)。この値は、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、Nリーチを経てS P リーチまで行われる特図変動演出が関連付けられた特図変動パターン「P71」、「P72」、「P73」および「P51」の振分率の合計の値(「89%」)よりも小さい。

【0234】

また、非時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、Nリーチまで行われるがS P リーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P79」、「P80」および「P56」の振分率の合計の値は「54%」である(図29(D)参照)。この値は、非時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、Nリーチを経てS P リーチまで行われる特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P76」、「P77」、「P78」および「P54」の振分率の合計の値(「46%」)よりも大きい。

【0235】

以上により、本実施形態では、非時短状態で特図抽選の結果が「大当たり」の場合には、S P リーチまで行われる特図変動演出が選択され易い。そのため、S P リーチの大当たり期待度の方が、Nリーチの大当たり期待度よりも高くなっている。

【0236】

また、上述したように、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P21」、「P22」、「P23」、「P24」および「P25」には、擬似連(後述)を伴う特図変動演出が関連付けられている(図27参照)。図29(A)によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「88%」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、擬似連を伴わない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P01」および「P03」の振分率の合計の値(「12%」)よりも大きい。

【0237】

また、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P26」、「P27」、「P28」、「P29」および「P30」には、擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている(図27参照)。図29(B)によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「64%」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、擬似連を伴わない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P04」および「P06」の振分率

の合計の値（「36%」）よりも大きい。但し、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な上記特図変動パターン「P21」、「P22」、「P23」、「P24」および「P25」の振分率の合計の値（「88%」）よりも小さい。

【0238】

また、特図2についても上記特図1の場合と同じように、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、擬似連（後述）を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P71」、「P72」、「P73」、「P74」および「P75」の振分率の合計の値は「88%」である（図29（C）参照）。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、擬似連を伴わない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P51」および「P53」の振分率の合計の値（「12%」）よりも大きい。

10

【0239】

また、非時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、擬似連（後述）を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P76」、「P77」、「P78」、「P79」および「P80」の振分率の合計の値は「64%」である（図29（D）参照）。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、擬似連を伴わない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P54」および「P56」の振分率の合計の値（「36%」）よりも大きい。但し、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な上記特図変動パターン「P71」、「P72」、「P73」、「P74」および「P75」の振分率の合計の値（「88%」）よりも小さい。

20

【0240】

以上により、本実施形態では、非時短状態で特図抽選（特図1抽選，特図2抽選）の結果が「ハズレ（リーチ有りハズレ）」の場合よりも「大当たり」の場合の方が擬似連を伴う特図変動演出が選択され易い。そのため、擬似連の実行による大当たり期待度が相対的に高くなっている。

【0241】

また、上述したように、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P21」および「P24」には、1回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている（図27参照）。図29（A）によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「17%」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、2回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P22」および「P25」の振分率の合計の値（「27%」）よりも小さい。さらに、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、3回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P23」の振分率の値（「44%」）よりも小さい。

30

【0242】

一方、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P26」および「P29」には、1回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられており（図27参照）、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「29%」である（図29（B）参照）。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、2回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P27」および「P30」の振分率の合計の値（「27%」）よりも大きい。さらに、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、3回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P28」の振分率の値（「8%」）よりも大きい。

40

【0243】

また、特図2についても上記特図1の場合と同じように、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、1回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P71」および「P74」の振分率の合計の値は「17%」で

50

ある（図 29（C）参照）。この値は、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、2 回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P72」および「P75」の振分率の合計の値（「27%」）よりも小さい。さらに、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、3 回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P73」の振分率の値（「44%」）よりも小さい。

【0244】

一方、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、1 回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P76」および「P79」の振分率の合計の値は「29%」である（図 29（D）参照）。この値は、非時短状態で特図 1 の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、2 回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P77」および「P80」の振分率の合計の値（「27%」）よりも大きい。さらに、非時短状態で特図 1 の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、3 回の擬似連を伴う特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P78」の振分率の値（「8%」）よりも大きい。

【0245】

よって、非時短状態で特図抽選（特図 1 抽選，特図 2 抽選）の結果が「大当たり」のときに擬似連を伴う特図変動演出が実行される場合には、その擬似連の回数として「1 回」よりも「2 回」が選択され易く、「2 回」よりも「3 回」が選択され易い。つまり、非時短状態で特図抽選の結果が「大当たり」のときに擬似連を伴う特図変動演出が実行される場合には、その擬似連の回数としてより多い数が選択され易い。

【0246】

それに対し、非時短状態で特図抽選（特図 1 抽選，特図 2 抽選）の結果が「ハズレ（リーチ有りハズレ）」のときに擬似連を伴う特図変動演出が実行される場合には、その擬似連の回数として「3 回」よりも「2 回」が選択され易く、「2 回」よりも「1 回」が選択され易い。つまり、非時短状態で特図抽選の結果が「ハズレ」のときに擬似連を伴う特図変動演出が実行される場合には、その擬似連の回数としてより少ない数が選択され易い。以上により、本実施形態では、擬似連の回数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0247】

7 - 2 . 先読み判定

続いて、本実施形態の先読み判定について、図 29 および図 30 に基づいてさらに説明する。本実施形態では、取得した特図関係乱数に基づいて、図 30 に示す先読み判定テーブルを用いた先読み判定が実行可能となっている。具体的に例えば、遊技制御用マイコン 101 は、始動口 11，12 への入賞に伴って特図関係乱数が取得された場合に、その特図関係乱数、および、上記先読み判定テーブルに基づいて、上述の先読み判定を行う。そして、その先読み判定の結果に応じて、始動入賞コマンドを生成して、演出制御用マイコン 121 に出力する。演出制御用マイコン 121 は、始動入賞コマンドを受信したら、その始動入賞コマンドに基づいて各種演出を実行可能となっている。

【0248】

詳細には、先読み判定で特図変動パターンの判定結果が特図変動パターン「P21」の場合には、遊技制御用マイコン 101 によって「コマンド 21」が出力される（図 30 参照）。同じようにして、先読み判定で特図変動パターン「P22」、「P23」、「P24」、「P25」、「P26」、「P27」、「P28」、「P29」および「P30」がそれぞれ判定された場合には、「コマンド 22」、「コマンド 23」、「コマンド 24」、「コマンド 25」、「コマンド 26」、「コマンド 27」、「コマンド 28」、「コマンド 29」および「コマンド 30」がそれぞれ出力される（図 30 参照）。

【0249】

また、特図 2 の先読み判定についても同じく、その先読み判定で特図変動パターン「P71」、「P72」、「P73」、「P74」、「P75」、「P76」、「P77」、「P78」、「P79」および「P80」がそれぞれ判定された場合には、「コマンド 7

「１」、「コマンド７２」、「コマンド７３」、「コマンド７４」、「コマンド７５」、「コマンド７６」、「コマンド７７」、「コマンド７８」、「コマンド７９」および「コマンド８０」がそれぞれ出力される（図３０参照）。

【０２５０】

７－３．擬似連

擬似連（本発明の「特殊演出」又は「第１演出」に相当、擬似連続予告演出、擬似連続予告ともいう）について、図３１に基づいて説明する。擬似連とは、特別図柄の１回の可変表示中に、変動表示中の３つの演出図柄ＥＺ１、ＥＺ２、ＥＺ３を仮停止表示させ、その後、再び変動表示させる演出である。１回の特別図柄の可変表示中における、演出図柄ＥＺ１、ＥＺ２、ＥＺ３の仮停止表示と、その後の演出図柄ＥＺ１、ＥＺ２、ＥＺ３の再変動表示とをセットにして「１回」の擬似連としている。

10

【０２５１】

本実施形態の擬似連では、図３１（Ａ）に示すように、１回の特別図柄の可変表示中における演出図柄ＥＺ１、ＥＺ２、ＥＺ３の仮停止表示として、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが「リーチ目」以外の停止態様で仮停止表示された後、文字列「擬似連」を示す画像Ｇ１２０を用いた中演出図柄ＥＺ２が仮停止表示される。そして、図３１（Ｂ）に示すように、演出図柄ＥＺ１、ＥＺ２、ＥＺ３が一旦非表示となり、文字列「擬似連×１」を示す画像Ｇ１２１が表示部５０ａ上に表示される。これにより、擬似連が生じたこと、および、この擬似連が１回目の擬似連であることを遊技者に知らせることが可能となっている。所定の期間（例えば３秒間）、画像Ｇ１２１が表示された後、仮停止表示中であった演出図柄ＥＺ１、ＥＺ２、ＥＺ３が表示部５０ａ上に再度表示され、図３１（Ｃ）に示すように演出図柄ＥＺ１、ＥＺ２、ＥＺ３の変動表示が再び開始される。

20

【０２５２】

具体的に、遊技制御用マイコン１０１によって上述の特図変動パターン「Ｐ２１」、「Ｐ２４」、「Ｐ２６」、「Ｐ２９」、「Ｐ７１」、「Ｐ７４」、「Ｐ７６」又は「Ｐ７９」が選択された場合には、その選択された特図変動パターンに基づき、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出の通常変動において１回の擬似連が行われる。

【０２５３】

また、上述の特図変動パターン「Ｐ２２」、「Ｐ２５」、「Ｐ２７」、「Ｐ３０」、「Ｐ７２」、「Ｐ７５」、「Ｐ７７」又は「Ｐ８０」が選択された場合には、その特図変動パターンに基づき、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出の通常変動において２回の擬似連が行われる。すなわち、このような場合には、上述した図３１（Ａ）～図３１（Ｃ）に示す演出が２回繰り返されることになる。但し、２回目の擬似連のときには、図３１（Ｂ）に示す画像Ｇ１２１に代えて、例えば文字列「擬似連×２」を示す画像（図示しない）が表示部５０ａ上に表示される。文字列「擬似連×２」を示す画像が表示部５０ａ上に表示されることで、擬似連が生じたこと、および、この擬似連が２回目の擬似連であることを遊技者に知らせることが可能となっている。

30

【０２５４】

さらに、上述の特図変動パターン「Ｐ２３」、「Ｐ２８」、「Ｐ７３」又は「Ｐ７８」が選択された場合には、その特図変動パターンに基づき、演出制御用マイコン１２１により、特図変動演出の通常変動において３回の擬似連が行われる。すなわち、このような場合には、上述した図３１（Ａ）～図３１（Ｃ）に示す演出が３回繰り返されることになる。但し、２回目の擬似連のときには、図３１（Ｂ）に示す画像Ｇ１２１に代えて、上述した文字列「擬似連×２」を示す画像が表示部５０ａ上に表示され、さらに、３回目の擬似連のときには、例えば文字列「擬似連×３」を示す画像（図示しない）が表示される。文字列「擬似連×３」を示す画像が表示部５０ａ上に表示されることで、擬似連が生じたこと、および、この擬似連が３回目の擬似連であることを遊技者に知らせることが可能となっている。本実施形態では、１回の特別図柄の可変表示中に最大で３回の擬似連が実行可能となっている。

40

【０２５５】

50

なお、非時短状態で上述の特図変動パターン「P01」、「P03」、「P04」、「P06」、「P07」、「P08」、「P51」、「P53」、「P54」、「P56」、「P57」又は「P58」が選択された場合には、特図変動演出の通常変動において1回も擬似連が行われない。

【0256】

上述したように、本実施形態では、通常変動にて擬似連が行われる場合の方が、擬似連が行われない場合よりも大当たり期待度が高くなるように各種の特図変動パターンの振分率が設定されている(図29参照)。さらに、擬似連が実行される場合には、その擬似連の回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように各種の特図変動パターンの振分率が設定されている。

10

【0257】

7-4. 文字画像演出

次に、文字画像演出(表示演出に相当)について、図32に基づいて説明する。本実施形態の文字画像演出は、表示部50a上に表示された各種アイコン(保留アイコンHA、当該アイコンTA)の上方に文字画像(所定の表示に相当)を表示する画像演出である。文字画像演出に用いられる文字画像には、4種類の文字画像(第1文字画像G130、第2文字画像G131、第3文字画像G132および第4文字画像G133)がある。

【0258】

第1文字画像(本発明の「特定示唆表示」又は「第1示唆表示」に相当)G130とは、図32(A)に示すような、文字列「チャンス」を示す画像である。第2文字画像(特定示唆表示、第2示唆表示に相当)G131とは、図32(B)に示すような、文字列「激熱」を示す画像である。第3文字画像(本発明の「特殊演出示唆表示」や「第1演出示唆表示」に相当)G132とは、図32(C)に示すような、文字列「擬似連」を示す画像である。そして、第4文字画像(第2演出示唆表示に相当)G133とは、図32(D)に示すような、文字列「SPリーチ」を示す画像である。

20

【0259】

本実施形態では、第1文字画像G130を用いた文字画像演出、および、第2文字画像G131を用いた文字画像演出はいずれも、大当たりの当選の可能性を示唆する画像演出になっている。

【0260】

さらに、第2文字画像G131を用いた文字画像演出の方が、第1文字画像G130を用いた文字画像演出よりも、大当たりの当選の可能性が高いことを遊技者に示唆可能な演出になっている。

30

【0261】

また、第3文字画像G132を用いた文字画像演出は、擬似連の実行を示唆する画像演出になっており、第4文字画像G133を用いた文字画像演出は、SPリーチの実行を示唆する画像演出になっている。すなわち、第3文字画像G132を用いた文字画像演出が行われた場合には、その実行後に、1回の擬似連が行われる。また、第4文字画像G133を用いた文字画像演出が行われた場合には、その実行後に、SPリーチが行われる。つまり、第3文字画像G132を用いた文字画像演出は、1回分の擬似連の予告演出になっており、第4文字画像G133を用いた文字画像演出は、SPリーチの予告演出になっている。

40

【0262】

本実施形態では、表示部50a上に、上述した文字画像を表示するための表示領域(保留用文字表示領域50fおよび当該用文字表示領域50g)がある。保留用文字表示領域(所定の表示領域に相当)50fは、図32(A)に示すように、保留アイコンHAを表示するための保留アイコン表示領域50dの上方の領域である。当該用文字表示領域50gは、当該アイコンTAを表示するための当該アイコン表示領域50eの上方の領域である。

【0263】

50

さらに、保留用文字表示領域 5 0 f には、第 1 表示領域 5 0 d 1 の上方に位置する第 1 文字表示領域 5 0 f 1、第 2 表示領域 5 0 d 2 の上方に位置する第 2 文字表示領域 5 0 f 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 の上方に位置する第 3 文字表示領域 5 0 f 3、および、第 4 表示領域 5 0 d 4 の上方に位置する第 4 文字表示領域 5 0 f 4 がある（図 3 2（A）参照）。
【0 2 6 4】

本実施形態では、表示中の保留アイコン H A とともに文字画像演出が実行されている場合には、新たな文字画像演出は実行されない。例えば、表示中の 2 つの保留アイコン H A の一方とともに文字画像演出が実行されている場合には、他方の保留アイコン H A とともに文字画像演出が実行されることはない。よって、文字画像演出を伴う保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して実行される特図変動演出に、遊技者の注目を集めることが可能となっている。

10

【0 2 6 5】

7 - 5 . 煽り演出

次に、煽り演出（示唆演出に相当）について、図 3 3 ~ 図 4 0 に基づいて説明する。本実施形態の煽り演出は、上述した各種文字画像演出の実行前に、文字画像演出の実行可能性を示唆する演出である。煽り演出には、第 1 煽り演出、第 2 煽り演出、第 3 煽り演出および第 4 煽り演出の 4 種類ある。

【0 2 6 6】

7 - 5 - 1 . 第 1 煽り演出

第 1 煽り演出は、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出の実行可能性を示唆する演出である。本実施形態の第 1 煽り演出では、まず、図 3 3（A）に示すように、楕円内に文字列「チャンス」を示す 2 つの第 1 移動画像 G 1 2 2 A が、表示部 5 0 a の上方および下方からそれぞれ中央に向かって移動する。この第 1 移動画像 G 1 2 2 A の文字列「チャンス」が、第 1 文字画像 G 1 3 0 の文字列「チャンス」と同じである。そのため、表示部 5 0 a 上に表示される画像の種類が文字列「チャンス」を含む第 1 移動画像 G 1 2 2 A の場合に、遊技者は、第 1 煽り演出の実行が開始されたことを把握可能であるとともに、その後に実行されるかもしれない文字画像演出が、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出であることを連想し易い。

20

【0 2 6 7】

第 1 煽り演出の実行後に、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出が行われる場合には、図 3 3（B）に示すように、第 1 移動画像 G 1 2 2 A が中央付近で重なって、第 1 移動画像 G 1 2 2 A よりも鮮明な（具体的には文字が濃い）第 1 完成画像 G 1 2 2 B が完成する。このように第 1 完成画像 G 1 2 2 B が完成する演出態様を第 1 煽り演出の「成功態様」ともいう。その後、図 3 3（C）に示すように、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出の実行が開始される。かくして、成功態様の第 1 煽り演出によって、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出の実行が開始させることを遊技者に知らせることが可能となっている。

30

【0 2 6 8】

一方、第 1 煽り演出の実行後に、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出が行われない場合には、図 3 3（D）に示すように、2 つの第 1 移動画像 G 1 2 2 A 同士が中央付近ですれ違う。このように 2 つの第 1 移動画像 G 1 2 2 A によって上述した第 1 完成画像 G 1 2 2 B が完成しない演出態様を第 1 煽り演出の「失敗態様」ともいう。失敗態様の第 1 煽り演出の実行後には、成功態様の第 1 煽り演出とは異なり、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出の実行が開始されない。かくして、失敗態様の第 1 煽り演出によって、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出が実行されないことを遊技者に知らせることが可能となっている。

40

【0 2 6 9】

なお、本実施形態では、入賞に伴って保留アイコン H A が表示されるタイミングで、その保留アイコン H A が表示されている期間に、その保留アイコン H A に対し、第 1 煽り演出を含む各煽り演出を実行する対象とするか否か（「実行対象アイコン」とするか否か）

50

の判定を演出制御用マイコン 121 が行う。具体的には、既に表示中の保留アイコン H A が「実行対象アイコン」である場合には、新たに入賞して表示される保留アイコン H A を「実行対象アイコン」としない判定を行う。さらに、既に表示中の保留アイコン H A が「実行対象アイコン」でない場合でも、実行抽選の結果、新たに入賞して表示される保留アイコン H A を「実行対象アイコン」としない判定を行うときがある。すなわち、本実施形態では、既に表示中の保留アイコン H A が「実行対象アイコン」でない場合、且つ、実行抽選の結果、新たに入賞して表示される保留アイコン H A を「実行対象アイコン」とする判定を演出制御用マイコン 121 が行った場合に、各煽り演出が実行され得る。

【0270】

第 1 煽り演出は、表示されている保留アイコン H A が隣の保留アイコン表示領域に移動して表示される毎に 1 回実行され得る。具体的に、入賞に伴って保留アイコン H A が第 4 表示領域 50 d 4 に表示された場合に、その保留アイコン H A が上記「実行対象アイコン」であれば、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 50 d 3、第 2 表示領域 50 d 2 および第 1 表示領域 50 d 1 に移動して表示される毎に、第 1 煽り演出が 1 回実行され得る。また、入賞に伴って保留アイコン H A が第 3 表示領域 50 d 3 に表示された場合に、「実行対象アイコン」であるその保留アイコン H A が、第 2 表示領域 50 d 2 および第 1 表示領域 50 d 1 に移動して表示される毎に、第 1 煽り演出が 1 回実行され得る。また、入賞に伴って保留アイコン H A が第 2 表示領域 50 d 2 に表示された場合に、「実行対象アイコン」であるその保留アイコン H A が、第 1 表示領域 50 d 1 に移動して表示されたときに第 1 煽り演出が 1 回実行され得る。なお、入賞に伴って保留アイコン H A が第 1 表示領域 50 d 1 に表示されて、その後、当該アイコン表示領域 50 e に移動して表示された場合、および、入賞に伴って当該アイコン T A が当該アイコン表示領域 50 e に表示された場合には、第 1 煽り演出は行われない。

【0271】

本実施形態では、図 34 (A) に示す第 1 煽り演出実行選択テーブルを用いて、第 1 煽り演出の実行の有無が、演出制御用マイコン 121 によって決定される。また、第 1 煽り演出の実行が決定された場合には、図 34 (B) に示す第 1 煽り演出態様選択テーブルを用いて、実行される第 1 煽り演出の態様が、演出制御用マイコン 121 によって決定される。

【0272】

図 34 (A) に示すように、「実行対象アイコン」である保留アイコン H A について、表示部 50 a 上で文字画像演出が非実行である場合、或いは、第 1 文字画像 G 130 および第 2 文字画像 G 131 以外の文字画像（具体的には、第 3 文字画像 G 132 又は第 4 文字画像 G 133）を示す文字画像演出が行われている場合には、第 1 煽り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、「実行対象アイコン」である保留アイコン H A について、第 1 文字画像 G 130 又は第 2 文字画像 G 131 を示す文字画像演出が行われている場合には、第 1 煽り演出は実行されない。

【0273】

さらに、「実行対象アイコン」である保留アイコン H A について、文字画像演出が非実行の場合、又は、第 1 文字画像 G 130 および第 2 文字画像 G 131 以外の文字画像を示す文字画像演出が行われている場合に、第 1 煽り演出および第 2 煽り演出がいずれもまだ行われていないときと、失敗態様で第 1 煽り演出が既に実行されているときと、失敗態様で第 2 煽り演出が既に実行されているときとで、第 1 煽り演出が実行される確率が異なっている。具体的には、図 34 (A) に示すように、文字画像演出が非実行の場合、又は、第 1 文字画像 G 130 および第 2 文字画像 G 131 以外の文字画像を示す文字画像演出が行われている場合、且つ、第 1 煽り演出も第 2 煽り演出もまだ行われていない場合に第 1 煽り演出が行われる振分率（実行確率）は「15%」である。この振分率に対し、失敗態様で第 1 煽り演出が既に行われている場合に第 1 煽り演出が行われる振分率（「20%」）は高く、また、失敗態様で第 2 煽り演出が既に行われている場合に第 1 煽り演出が行われる振分率（「5%」）は低い。

【 0 2 7 4 】

つまり、失敗態様で第 1 煽り演出が行われた後に第 1 煽り演出が行われる確率の方が、失敗態様で第 2 煽り演出が行われた後に第 1 煽り演出が実行される確率よりも高い。よって、遊技者は、失敗態様で第 1 煽り演出が行われた場合には、失敗態様で第 2 煽り演出が行われた場合よりも、その後に第 1 煽り演出の実行を期待し易い。

【 0 2 7 5 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 煽り演出の実行を決めた場合には、図 3 4 (B) に示す第 1 煽り演出態様選択テーブルを参照して、その実行する第 1 煽り演出の態様を「成功態様」および「失敗態様」のいずれか一方に決定する。その際に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から送信された上述の始動入賞コマンドに基づいて先読み判定の結果を解析し、演出用 R A M 1 2 4 に一旦記憶させる。そして、その先読み判定の結果に基づき、第 1 煽り演出態様選択テーブルを参照して態様を決定する。

10

【 0 2 7 6 】

なお、図 3 4 (B) に示すように、先読み判定の結果が「大当たり」の場合、「リーチ有りハズレ」の場合、又は「リーチ無しハズレ」の場合で、成功態様での第 1 煽り演出の実行確率が異なっている。具体的には、先読み判定の結果が「大当たり」である場合に成功態様で第 1 煽り演出が行われる振分率は「 9 8 % 」、「リーチ有りハズレ」である場合に成功態様で行われる振分率は「 6 0 % 」である。なお「リーチ無しハズレ」である場合に成功態様で行われる振分率は「 0 % 」である (図 3 4 (B) 参照) 。つまり、先読み判定の結果が「リーチ無しハズレ」である場合に成功態様で第 1 煽り演出が行われることはない (すなわち、失敗態様で第 1 煽り演出が行われる) 。

20

【 0 2 7 7 】

よって、本実施形態では、成功態様で第 1 煽り演出が実行された場合には、遊技者は、その第 1 煽り演出の実行後に「リーチ」を確信可能となっている。しかも、先読み判定の結果が「大当たり」である場合に行われる第 1 煽り演出のほとんどが成功態様で実行され得る。そのため、第 1 煽り演出が成功態様で実行された場合に、遊技者は、大当たり当選を大いに期待しながら遊技を進めることが可能となっている。

【 0 2 7 8 】

7 - 5 - 2 . 第 2 煽り演出

第 2 煽り演出は、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出の実行可能性を示唆する演出である。本実施形態の第 2 煽り演出では、まず、図 3 5 (A) に示すように、楕円内に文字列「激熱」を示す 2 つの第 2 移動画像 G 1 2 3 A が、表示部 5 0 a の上方および下方からそれぞれ中央に向かって移動する。この第 2 移動画像 G 1 2 3 A の文字列「激熱」が、第 2 文字画像 G 1 3 1 の文字列「激熱」と同じである。よって、表示部 5 0 a 上に表示される画像の種類が第 2 移動画像 G 1 2 3 A の場合に、遊技者は、第 2 煽り演出の実行が開始されたことを把握可能であるとともに、その後に実行されるかもしれない文字画像演出が、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出であることを連想し易い。

30

【 0 2 7 9 】

第 2 煽り演出の実行後に、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出が行われる場合には、図 3 5 (B) に示すように、上記第 1 煽り演出の場合と同じく、表示部 5 0 a の中央付近で第 2 完成画像 G 1 2 3 B が完成して (「成功態様」) 、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出が行われる (図 3 5 (C) 参照) 。よって、成功態様の第 2 煽り演出によって、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出の実行が開始させることを遊技者に知らせることが可能となっている。

40

【 0 2 8 0 】

一方、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出が行われない場合には、図 3 5 (D) に示すように、第 1 煽り演出の場合と同じく、2 つの第 2 移動画像 G 1 2 3 A 同士が中央付近ですれ違う (「失敗態様」) 。失敗態様の第 2 煽り演出の実行後には、第 1 煽り演出の場合と同様、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出の実行が開始されない。よって、失敗態様の第 2 煽り演出によって、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出が

50

実行されないことを遊技者に知らせることが可能となっている。

【0281】

第2煽り演出は、上述の第1煽り演出と同様、表示されている保留アイコンHAが隣の保留アイコン表示領域に移動して表示される毎に1回実行され得る。具体的に例えば、入賞に伴って保留アイコンHAが第4表示領域50d4に表示された場合に、その保留アイコンHAが上記「実行対象アイコン」であれば、その保留アイコンHAが第3表示領域50d3、第2表示領域50d2および第1表示領域50d1に移動して表示される毎に、第2煽り演出が1回実行され得る。なお、入賞に伴って保留アイコンHAが第1表示領域50d1に表示されて、その後、当該アイコン表示領域50eに移動して表示された場合、および、入賞に伴って当該アイコンTAが当該アイコン表示領域50eに表示された場合には、第1煽り演出と同様、第2煽り演出は行われない。

10

【0282】

本実施形態では、図36(A)に示す第2煽り演出実行選択テーブルを用いて、第2煽り演出の実行の有無が、演出制御用マイコン121によって決定される。また、第2煽り演出の実行が決定された場合には、図36(B)に示す第1煽り演出態様選択テーブルを用いて、実行される第2煽り演出の態様が、演出制御用マイコン121によって決定される。

【0283】

図36(A)に示すように、「実行対象アイコン」である保留アイコンHAについて、表示部50a上で文字画像演出が非実行である場合、或いは、第1文字画像G130および第2文字画像G131以外の文字画像(具体的には、第3文字画像G132又は第4文字画像G133)を用いた文字画像演出が行われている場合には、第2煽り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、「実行対象アイコン」である保留アイコンHAについて、第1文字画像G130又は第2文字画像G131を示す文字画像演出が行われている場合には、第2煽り演出は実行されない。

20

【0284】

さらに、「実行対象アイコン」である保留アイコンHAについて、文字画像演出が非実行の場合、又は、第1文字画像G130および第2文字画像G131以外の文字画像を示す文字画像演出が行われている場合に、第1煽り演出および第2煽り演出がいずれもまだ行われていないときと、失敗態様で第1煽り演出が既に実行されているときと、失敗態様で第2煽り演出が既に実行されているときとで、第2煽り演出が実行される確率が異なっている。具体的には、図36(A)に示すように、文字画像演出が非実行の場合、又は、第1文字画像G130および第2文字画像G131以外の文字画像を示す文字画像演出が行われている場合、且つ、第1煽り演出および第2煽り演出がいずれも行われていない場合に第2煽り演出が行われる振分率(第2煽り演出の実行確率)は「10%」である。この振分率に対し、失敗態様で第1煽り演出が既に行われた場合に第2煽り演出が行われる振分率(「15%」)は高く、失敗態様で第2煽り演出が既に行われた場合に第2煽り演出が行われる振分率(「5%」)は低い。

30

【0285】

つまり、失敗態様で第1煽り演出が行われた後に第2煽り演出が行われる確率の方が、失敗態様で第2煽り演出が行われた後に第2煽り演出が実行される確率よりも高い。よって、遊技者は、失敗態様で第1煽り演出が行われた場合には、失敗態様で第2煽り演出が行われた場合よりも、その後に第2煽り演出の実行を期待し易い。

40

【0286】

演出制御用マイコン121は、第2煽り演出の実行が決まった場合には、第1煽り演出の場合と同じように、図36(B)に示す第2煽り演出態様選択テーブルを参照して、その実行する第2煽り演出の態様を「成功態様」および「失敗態様」のいずれか一方に決定する。その際に、演出制御用マイコン121は、第1煽り演出と同じく、始動入賞コマンドに基づいて先読み判定の結果を解析して、その先読み判定の結果に基づき、第2煽り演出態様選択テーブルを参照して態様を決定する。

50

【 0 2 8 7 】

なお、図 3 6 (B) に示すように、第 1 煽り演出の場合と同じく、先読み判定の結果が「大当たり」の場合、「リーチ有りハズレ」の場合、又は「リーチ無しハズレ」の場合で、成功態様での第 2 煽り演出の実行確率が異なっている。すなわち、「大当たり」の場合に成功態様で第 2 煽り演出が行われる振分率は「 9 0 % 」、「リーチ有りハズレ」の場合に成功態様で行われる振分率は「 2 0 % 」である。なお「リーチ無しハズレ」である場合に成功態様で行われる振分率は「 0 % 」である（図 3 6 (B) 参照）。つまり、先読み判定の結果が「リーチ無しハズレ」である場合に成功態様で第 2 煽り演出が行われることはない（すなわち、失敗態様で第 2 煽り演出が行われる）。

【 0 2 8 8 】

よって、本実施形態では、成功態様で第 2 煽り演出が実行された場合には、遊技者は、その第 2 煽り演出の実行後に「リーチ」があることを確信可能となっている。しかも、図 3 4 (B) および図 3 6 (B) によれば、先読み判定の結果が「リーチ有りハズレ」である場合に、第 1 煽り演出では成功態様が選択され易いけれども、第 2 煽り演出では成功態様が選択され難い。それに対し、先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、第 1 煽り演出でも第 2 煽り演出でも成功態様が選択され易い。かくして、成功態様で第 2 煽り演出が行われた場合には、遊技者は、成功態様で第 1 煽り演出が行われる場合よりも、大当たり当選を十分に期待しながら遊技を進めることが可能となっている。

【 0 2 8 9 】

7 - 5 - 3 . 第 3 煽り演出

第 3 煽り演出は、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出の実行可能性を示唆する演出である。本実施形態の第 3 煽り演出では、まず、図 3 7 (A) に示すように、楕円内に文字列「擬似連」を示す 2 つの第 3 移動画像 G 1 2 4 A が、表示部 5 0 a の上方および下方からそれぞれ中央に向かって移動する。この第 3 移動画像 G 1 2 4 A の文字列「擬似連」が、第 3 文字画像 G 1 3 2 の文字列「擬似連」と同じである。よって、表示部 5 0 a 上に表示される画像の種類が第 3 移動画像 G 1 2 4 A の場合に、遊技者は、第 3 煽り演出の実行が開始されたことを把握可能であるとともに、その後に実行されるかもしれない文字画像演出が、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出であることを連想し易い。

【 0 2 9 0 】

第 3 煽り演出の実行後に、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出が行われる場合には、図 3 7 (B) に示すように、上記第 1 煽り演出等の場合と同じく、表示部 5 0 a の中央付近で第 3 完成画像 G 1 2 4 B が完成して（「成功態様」）、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出が行われる（図 3 7 (C) 参照）。よって、成功態様の第 3 煽り演出によって、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出の実行が開始させることを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 2 9 1 】

一方、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出が行われない場合には、図 3 7 (D) に示すように、第 1 煽り演出等の場合と同じく、2 つの第 3 移動画像 G 1 2 4 A 同士が中央付近ですれ違う（「失敗態様」）。失敗態様の第 3 煽り演出の実行後には、第 1 煽り演出等の場合と同様、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出の実行が開始されない。よって、失敗態様の第 3 煽り演出によって、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出が実行されないことを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 2 9 2 】

本実施形態では、入賞に伴って表示される保留アイコン H A が上記「実行対象アイコン」である場合、その保留アイコン H A が第 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 のどの表示領域に表示されるかによって、その後の第 3 煽り演出の実行可能な回数が異なっている。具体的に、「実行対象アイコン」である保留アイコン H A が入賞に伴って第 4 表示領域 5 0 d 4 に表示された場合には、第 3 煽り演出は最大で 3 回実行可能である。すなわち、その保留アイコン H A が、第 3 表示領域 5 0 d 3、第 2 表示領域 5 0 d 2 および第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示

10

20

30

40

50

される毎に、第3煽り演出が1回実行され得る。また、入賞に伴って保留アイコンH Aが第3表示領域5 0 d 3に表示された場合には、第3煽り演出は最大で2回実行可能である。すなわち、その保留アイコンH Aが、第2表示領域5 0 d 2および第1表示領域5 0 d 1に移動して表示される毎に、第3煽り演出が1回実行され得る。さらに、入賞に伴って保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示された場合には、第3煽り演出は最大で1回実行可能である。すなわち、その保留アイコンH Aが、第1表示領域5 0 d 1に移動して表示されたときに第3煽り演出が1回実行され得る。

【0 2 9 3】

なお、入賞に伴って保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示された場合、および、入賞に伴って当該アイコンT Aが当該アイコン表示領域5 0 eに表示された場合には、上述の第1煽り演出や第2煽り演出と同様、第3煽り演出は行われない。

10

【0 2 9 4】

本実施形態では、入賞に伴って保留アイコンH Aが表示されるタイミングで、その保留アイコンH Aが表示されている期間に第3煽り演出を実行するか否かの判定を演出制御用マイコン1 2 1が行う。具体的には、上記タイミングで、図3 8に示す各第3煽り演出選択テーブルを用いて、第3煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の第3煽り演出の態様が、演出制御用マイコン1 2 1によって決定される。第3煽り演出は、上述の第1煽り演出や第2煽り演出とは異なり、実行の有無、および、実行する場合の態様について、シナリオで管理される。

【0 2 9 5】

20

演出制御用マイコン1 2 1は、入賞に伴い保留アイコンH Aを第2表示領域5 0 d 2に示す場合に、その保留アイコンH Aを「実行対象アイコン」とするか否かの抽選を行う。そして、その保留アイコンH Aを「実行対象アイコン」とする場合には、図3 8 (A) に示す第3煽り演出選択テーブルを参照して、その保留アイコンH Aに基づく第3煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様についてのシナリオパターンを選択する。その際に、演出制御用マイコン1 2 1は、主制御基板1 0 0から送信された始動入賞コマンドに基づいて先読み判定の結果を解析して、その先読み判定の結果に基づき、図3 8 (A) に示す第3煽り演出態様選択テーブルを参照してシナリオパターンを決定する。

【0 2 9 6】

なお、図3 8 (A) に示すように、先読み判定の結果に「擬似連」がある場合と「擬似連」がない場合とで、選択可能なシナリオパターンが異なっている。

30

【0 2 9 7】

先読み判定の結果に「擬似連」がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、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たときに第3煽り演出が成功態様で実行されるシナリオパターン「S 3 2 0 1」と、第3煽り演出が実行されないシナリオパターン「S 3 2 0 2」とがある。一方、先読み判定の結果に「擬似連」がない場合に選択可能なシナリオパターンとして、第1表示領域5 0 d 1に移動して表示されたときに、第3煽り演出が実行されないシナリオパターン「S 3 2 0 3」と、失敗態様で第3煽り演出が実行されるシナリオパターン「S 3 2 0 4」とがある。

【0 2 9 8】

40

演出制御用マイコン1 2 1は、入賞に伴い保留アイコンH Aが第3表示領域5 0 d 3に示された場合に、図3 8 (B) に示す第3煽り演出選択テーブルを参照して、その保留アイコンH Aに基づく第3煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様についてのシナリオパターンを選択する。その際、演出制御用マイコン1 2 1は、保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に示された場合と同様、第3煽り演出の実行対象となる保留アイコンH Aに対応する始動入賞コマンドを解析した先読み判定の結果に基づいてシナリオパターンを決定する。

【0 2 9 9】

先読み判定の結果に「擬似連」(「擬似連1回」、「擬似連2回」又は「擬似連3回」)がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、保留アイコンH Aが第2表示領域5

50

0 d 2 に移動して表示されたときに第 3 煽り演出が成功態様で実行され、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときに第 3 煽り演出が実行されないシナリオパターン「S 3 3 0 1」および「S 3 3 0 5」がある。また、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたときに第 3 煽り演出が実行されず、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときに第 3 煽り演出が成功態様で実行されるシナリオパターン「S 3 3 0 2」および「S 3 3 0 6」がある。つまり、2 回の実行可能タイミング（第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたとき、および、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたとき）の一方で成功態様の第 3 煽り演出を行うシナリオパターンがある。

【0300】

さらに、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたときに第 3 煽り演出が失敗態様で実行され、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときに第 3 煽り演出が成功態様で実行されるシナリオパターン「S 3 3 0 3」および「S 3 3 0 7」がある。つまり、先の実行可能タイミング（第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたとき）で失敗態様の第 3 煽り演出を行い、後の実行可能タイミング（第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたとき）で成功態様の第 3 煽り演出を行うパターンがある。

10

【0301】

しかも、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたときにも第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときにも第 3 煽り演出が実行されないシナリオパターン「S 3 3 0 4」および「S 3 3 0 8」がある。つまり、その後の特図変動演出で「擬似連」が行われるけれども、成功態様の第 3 煽り演出を敢えて行わないパターンがある。

20

【0302】

一方、先読み判定の結果に「擬似連」がない場合に選択可能なシナリオパターンとして、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたときにも第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときにも第 3 煽り演出が実行されないシナリオパターン「S 3 3 0 9」がある。また、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたとき、および、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときに、第 3 煽り演出が失敗態様で少なくとも 1 回実行されるシナリオパターン「S 3 3 1 0」、「S 3 3 1 1」および「S 3 3 1 2」がある。これら 4 つのシナリオパターンでは、いずれの実行可能タイミングでも成功態様で第 3 煽り演出が実行されることはない。

【0303】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、入賞に伴い保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に示された場合に、図 3 8 (C) に示す第 3 煽り演出選択テーブルを参照して、その保留アイコン H A に基づく第 3 煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様についてのシナリオパターンを選択する。その際、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に示された場合と同様、第 3 煽り演出の実行対象となる保留アイコン H A に対応する始動入賞コマンドを解析して取得した先読み判定の結果に基づいてシナリオパターンを決定する。

30

【0304】

先読み判定の結果に「擬似連 1 回」がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、3 回の実行可能タイミング（第 3 表示領域 5 0 d 3、第 2 表示領域 5 0 d 2、および、第 1 表示領域 5 0 d 1 にそれぞれ移動して表示されたとき）のいずれかに成功態様の第 3 煽り演出を 1 回行うシナリオパターン「S 3 4 0 1」、「S 3 4 0 2」および「S 3 4 0 3」がある。また、先の実行可能タイミングで失敗態様の第 3 煽り演出を行い、その次の実行可能タイミングで成功態様の第 3 煽り演出を行うシナリオパターン「S 3 4 0 4」および「S 3 4 0 5」がある。さらに、その後の特図変動演出で 1 回の「擬似連」が行われるけれども、成功態様の第 3 煽り演出を敢えて行わないシナリオパターン「S 3 4 0 6」がある。

40

【0305】

先読み判定の結果に「擬似連 2 回」がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、3 回の実行可能タイミングのいずれかに成功態様の第 3 煽り演出を 2 回行うシナリオパタ

50

ーン「S 3 4 0 7」、「S 3 4 0 8」および「S 3 4 0 9」がある。また、先の実行可能タイミングで失敗態様の第3煽り演出を行い、その後の実行可能タイミングで成功態様の第3煽り演出を2回行うシナリオパターン「S 3 4 1 0」がある。さらに、その後の特図変動演出で2回の「擬似連」が行われるけれども、成功態様の第3煽り演出を取って1回しか行わないシナリオパターン「S 3 4 1 1」、「S 3 4 1 2」および「S 3 4 1 3」がある。しかも、その後の特図変動演出で2回の「擬似連」が行われるけれども、成功態様の第3煽り演出を取って行わないシナリオパターン「S 3 4 1 4」がある。

【0306】

また、先読み判定の結果に「擬似連3回」がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、3回の実行可能タイミングの全てで成功態様の第3煽り演出を行うシナリオパターン「S 3 4 1 5」がある。また、その後の特図変動演出で3回の「擬似連」が行われるけれども、成功態様の第3煽り演出を取って1回しか行わないシナリオパターン「S 3 4 1 6」、「S 3 4 1 7」および「S 3 4 1 8」がある。さらに、先の実行可能タイミングで失敗態様の第3煽り演出を行い、その次の実行可能タイミングで成功態様の第3煽り演出を行うシナリオパターン「S 3 4 1 9」および「S 3 4 2 0」がある。しかも、その後の特図変動演出で3回の「擬似連」が行われるけれども、成功態様の第3煽り演出を取って行わないシナリオパターン「S 3 4 2 1」がある。

【0307】

一方、先読み判定の結果に「擬似連」がない場合に選択可能なシナリオパターンとして、3回の実行可能タイミングの全てで第3煽り演出を行わないシナリオパターン「S 3 4 2 2」がある。また、3回の実行可能タイミングのいずれかに失敗態様の第3煽り演出を行うシナリオパターン「S 3 4 2 3」、「S 3 4 2 4」および「S 3 4 2 5」がある。さらに、連続する2回の実行可能タイミングに失敗態様の第3煽り演出を行うシナリオパターン「S 3 4 2 6」および「S 3 4 2 7」がある。

【0308】

7 - 5 - 4 . 第4煽り演出

第4煽り演出は、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出の実行可能性を示唆する演出である。本実施形態の第4煽り演出では、まず、図39(A)に示すように、楕円内に文字列「SPリーチ」を示す2つの第4移動画像G 1 2 5 Aが、表示部50aの上方および下方からそれぞれ中央に向かって移動する。この第4移動画像G 1 2 5 Aの文字列「SPリーチ」が、第4文字画像G 1 3 3の文字列「SPリーチ」と同じである。よって、表示部50a上に表示される画像の種類が第4移動画像G 1 2 5 Aの場合に、遊技者は、第4煽り演出の実行が開始されたことを把握可能であるとともに、その後に実行されるかもしれない文字画像演出が、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出であることを連想し易い。

【0309】

第4煽り演出の実行後に、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出が行われる場合には、図39(B)に示すように、上記第1煽り演出等の場合と同じく、表示部50aの中央付近で第4完成画像G 1 2 5 Bが完成して(「成功態様」)、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出が行われる(図39(C)参照)。よって、成功態様の第4煽り演出によって、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出の実行が開始させることを遊技者に知らせることが可能となっている。

【0310】

一方、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出が行われない場合には、図39(D)に示すように、第1煽り演出等の場合と同じく、2つの第4移動画像G 1 2 5 A同士が中央付近ですれ違う(「失敗態様」)。失敗態様の第4煽り演出の実行後には、第1煽り演出等の場合と同様、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出の実行が開始されない。よって、失敗態様の第4煽り演出によって、第4文字画像G 1 3 3を用いた文字画像演出が実行されないことを遊技者に知らせることが可能となっている。

【0311】

本実施形態では、第3煽り演出と同じように、上記「実行対象アイコン」である保留アイコンHAが、入賞に伴って第1表示領域50d1、第2表示領域50d2、第3表示領域50d3および第4表示領域50d4のどの表示領域に表示されるかによって、第4煽り演出の実行可能な回数が異なる。具体的に、「実行対象アイコン」である保留アイコンHAが入賞に伴って第4表示領域50d4に表示された場合には、第4煽り演出は最大で3回実行可能であり、第3表示領域50d3に表示された場合には、第4煽り演出は最大で2回実行可能であり、第2表示領域50d2に表示された場合には、第4煽り演出は最大で1回実行可能である。なお、入賞に伴って保留アイコンHAが第1表示領域50d1に表示された場合、および、入賞に伴って当該アイコンTAが当該アイコン表示領域50eに表示された場合には、第4煽り演出は行われない。

10

【0312】

図40に示す各第4煽り演出選択テーブルを用いて、第4煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の第4煽り演出の態様が、演出制御用マイコン121によって決定される。第4煽り演出は、上述の第3煽り演出と同じように、実行の有無、および、実行する場合の態様について、シナリオで管理される。

【0313】

演出制御用マイコン121は、入賞に伴い保留アイコンHAを第2表示領域50d2に示す場合に、その保留アイコンHAを「実行対象アイコン」とするか否かの抽選を行う。そして、その保留アイコンHAを「実行対象アイコン」とする場合には、図40(A)に示す第4煽り演出選択テーブルを参照して、その保留アイコンHAに基づく第4煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様についてのシナリオパターンを選択する。その際に、演出制御用マイコン121は、第4煽り演出の実行対象となる保留アイコンHAに対応する始動入賞コマンドを解析した先読み判定の結果に基づき、図40(A)に示す第4煽り演出態様選択テーブルを参照してシナリオパターンを決定する。

20

【0314】

なお、図40(A)に示すように、先読み判定の結果に「SPリーチ」がある場合と「SPリーチ」がない場合とで、選択可能なシナリオパターンが異なっている。

【0315】

先読み判定の結果に「SPリーチ」がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、保留アイコンHAが第1表示領域50d1に移動して表示されたときに第4煽り演出が成功態様で実行されるシナリオパターン「S4201」と、第4煽り演出が実行されないシナリオパターン「S4202」とがある。一方、先読み判定の結果に「SPリーチ」がない場合に選択可能なシナリオパターンとして、第1表示領域50d1に移動して表示されたときに、第4煽り演出が実行されないシナリオパターン「S4203」と、第4煽り演出が失敗態様で実行されるシナリオパターン「S4204」とがある。

30

【0316】

演出制御用マイコン121は、入賞に伴い保留アイコンHAが第3表示領域50d3に示された場合に、図40(B)に示す第4煽り演出選択テーブルを参照して、その保留アイコンHAに基づく第4煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様についてのシナリオパターンを選択する。その際、演出制御用マイコン121は、第4煽り演出の実行対象となる保留アイコンHAに対応する始動入賞コマンドを解析して取得した先読み判定の結果に基づいてシナリオパターンを決定する。

40

【0317】

先読み判定の結果に「SPリーチ」がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、保留アイコンHAが第2表示領域50d2に移動して表示されたときに第4煽り演出が成功態様で実行され、第1表示領域50d1に移動して表示されたときに第4煽り演出が実行されないシナリオパターン「S4301」がある。また、第2表示領域50d2に移動して表示されたときに第4煽り演出が実行されず、第1表示領域50d1に移動して表示されたときに第4煽り演出が成功態様で実行されるシナリオパターン「S4302」がある。

50

【 0 3 1 8 】

さらに、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたときに第 4 煽り演出が失敗態様で実行され、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときに第 4 煽り演出が成功態様で実行されるシナリオパターン「S 4 3 0 3」がある。つまり、先の実行可能タイミングで第 4 煽り演出が「失敗」したけれども、後の実行可能タイミングで第 4 煽り演出が「成功」するパターンがある。

【 0 3 1 9 】

しかも、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたときにも第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときにも第 4 煽り演出が実行されないシナリオパターン「S 4 3 0 4」がある。つまり、その後の特図変動演出で「S P リーチ」が行われるけれども、成功態様の第 4 煽り演出を敢えて行わないパターンがある。

10

【 0 3 2 0 】

一方、先読み判定の結果に「S P リーチ」がない場合に選択可能なシナリオパターンとして、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたときにも第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときにも第 4 煽り演出が実行されないシナリオパターン「S 4 3 0 5」がある。また、第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動して表示されたとき、および、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示されたときに、第 4 煽り演出が失敗態様で少なくとも 1 回実行されるシナリオパターン「S 4 3 0 6」、「S 4 3 0 7」および「S 4 3 0 8」がある。つまり、2 回の実行可能タイミングに成功態様の第 4 煽り演出を行わないパターンがある。

【 0 3 2 1 】

20

演出制御用マイコン 1 2 1 は、入賞に伴い保留アイコン H A を第 4 表示領域 5 0 d 4 に示す場合に、図 4 0 (C) に示す第 4 煽り演出選択テーブルを参照して、その保留アイコン H A に基づく第 4 煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様についてのシナリオパターンを選択する。その際、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留アイコン H A を第 2 表示領域 5 0 d 2 に示す場合と同様、第 4 煽り演出の実行対象となる保留アイコン H A に対応する始動入賞コマンドを解析して取得した先読み判定の結果に基づいてシナリオパターンを決定する。

【 0 3 2 2 】

先読み判定の結果に「S P リーチ」がある場合に選択可能なシナリオパターンとして、3 回の実行可能タイミング（第 3 表示領域 5 0 d 3、第 2 表示領域 5 0 d 2、および、第 1 表示領域 5 0 d 1 にそれぞれ移動して表示されたとき）のいずれかに成功態様の第 4 煽り演出を 1 回行うシナリオパターン「S 4 4 0 1」、「S 4 4 0 2」および「S 4 4 0 3」がある。また、先の実行可能タイミングで失敗態様の第 4 煽り演出を行い、その次の実行可能タイミングで成功態様の第 4 煽り演出を行うシナリオパターン「S 4 4 0 4」および「S 4 4 0 5」がある。さらに、その後の特図変動演出で「S P リーチ」が行われるけれども、成功態様の第 4 煽り演出を敢えて行わないシナリオパターン「S 4 4 0 6」がある。

30

【 0 3 2 3 】

一方、先読み判定の結果に「S P リーチ」がない場合に選択可能なシナリオパターンとして、3 回の実行可能タイミングの全てで第 3 煽り演出を行わないシナリオパターン「S 4 4 0 7」がある。また、3 回の実行可能タイミングのいずれかに失敗態様の第 3 煽り演出を行うシナリオパターン「S 4 4 0 8」、「S 4 4 0 9」および「S 4 4 1 0」がある。さらに、連続する 2 回の実行可能タイミングに失敗態様の第 3 煽り演出を行うシナリオパターン「S 4 4 1 1」および「S 4 4 1 2」がある。

40

【 0 3 2 4 】

本実施形態では、第 4 煽り演出の実行タイミングは、第 3 煽り演出の実行タイミングとは異なっている。よって、1 回の特図変動演出の実行中で、「実行対象アイコン」である保留アイコン H A について、第 3 煽り演出および第 4 煽り演出が順次実行させる場合がある。

【 0 3 2 5 】

50

7 - 6 . 文字画像演出の表示変化

本実施形態の文字画像演出では、図 4 1 (A) および図 4 1 (B) に示すように、第 1 文字画像 G 1 3 0 が第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化する場合がある。上述したように、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出、および、第 2 文字画像 G 1 3 1 を用いた文字画像演出はいずれも、大当たりの当選の可能性を示唆する画像演出になっている。そこで、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出を実行している場合 (図 4 1 (A) 参照)、保留アイコン H A が保留アイコン表示領域 5 0 d を移動して表示される際に、その第 1 文字画像 G 1 3 0 から第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化可能となっている (図 4 1 (C) 参照)。

【 0 3 2 6 】

本実施形態では、演出制御用マイコン 1 2 1 が、図 4 2 に示す表示変化実行選択テーブルを参照にして、表示中の第 1 文字画像 G 1 3 0 を第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化させるかどうかを決定する。その際に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 文字画像 G 1 3 0 の下方に表示されている保留アイコン H A に対応する上述の始動入賞コマンドに基づいて先読み判定の結果を解析して、その先読み判定の結果に基づいて態様を決定する。

【 0 3 2 7 】

なお、図 4 2 に示すように、先読み判定の結果が「大当たり」の場合、「リーチ有りハズレ」の場合、又は「リーチ無しハズレ」の場合で、第 1 文字画像 G 1 3 0 から第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化させる振分率が異なっている。具体的には、先読み判定の結果が「大当たり」の場合に第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化させる振分率は「75%」である。また、「リーチ有りハズレ」の場合に第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化させる振分率は「5%」である。なお、「リーチ無しハズレ」の場合に第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化させる振分率は「0%」である。つまり、その場合には表示中の第 1 文字画像 G 1 3 0 を第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化させない。

【 0 3 2 8 】

以上により、表示中の第 1 文字画像 G 1 3 0 が第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化した場合に、遊技者は、大当たりの当選の可能性が高いことを把握可能となっている。したがって、一旦、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出が実行された場合でも、遊技者は、その第 1 文字画像 G 1 3 0 が第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化するかもしれないことを期待しながら遊技可能となっている。

【 0 3 2 9 】

7 - 7 . 複数の文字画像を用いた文字画像演出

本実施形態の文字画像演出では、上述した各種文字画像を複数用いた文字画像演出が実行される場合がある。図 4 3 ~ 図 4 6 に基づいて以下に説明する。

【 0 3 3 0 】

図 4 3 (A) に示すように、保留用文字表示領域 5 0 f (第 1 文字表示領域 5 0 f 1) に第 3 文字画像 G 1 3 2 が表示されているときに、上述した第 1 煽り演出が実行される場合がある。そして、図 4 3 (B) に示すように、その第 1 煽り演出が成功態様である (第 1 完成画像 G 1 2 2 B が完成した) 場合には、第 3 文字画像 G 1 3 2 に加え第 1 文字画像 G 1 3 0 も用いた文字画像演出が行われる (図 4 3 (C) 参照)。これにより、この後に 1 回の擬似連の実行があることを遊技者に知らせることが可能であり、さらなるチャンスアップを示唆可能となっている。

【 0 3 3 1 】

なお、図 4 3 (C) および図 4 4 (A) に示すように、第 3 文字画像 G 1 3 2 および第 1 文字画像 G 1 3 0 の両方を用いた文字画像演出が行われている場合でも、図 4 4 (B) に示すように、第 1 文字画像 G 1 3 0 が第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化する場合がある。

【 0 3 3 2 】

図 4 5 (A) に示すように、保留用文字表示領域 5 0 f (第 1 文字表示領域 5 0 f 1) に第 3 文字画像 G 1 3 2 が表示されているときに、上述した第 4 煽り演出が実行される場合がある。そして、図 4 5 (B) に示すように、その第 4 煽り演出が成功態様である (第 4 完成画像 G 1 2 5 B が完成した) 場合には、第 3 文字画像 G 1 3 2 に加え第 4 文字画像

10

20

30

40

50

G 1 3 3 も用いた文字画像演出が行われる（図 4 5（C）参照）。これにより、この後に、1 回の擬似連、および、S P リーチの両方の演出の実行があることを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 3 3 3 】

なお、本実施形態では、第 4 文字画像 G 1 3 3 を用いた文字画像演出が行われている場合に、第 3 煽り演出は実行されない構成になっている。これにより、本実施形態の文字画像演出では、第 3 文字画像 G 1 3 2 が先に表示されて、第 4 文字画像 G 1 3 3 が後に表示される場合はあるが、第 4 文字画像 G 1 3 3 が先に表示されて、第 3 文字画像 G 1 3 2 が後に表示される場合はない。これは、特図変動演出における、擬似連と S P リーチの演出実行順に一致する。よって、第 3 文字画像 G 1 3 2 が先に表示されて、第 4 文字画像 G 1 3 3 が後に表示された文字画像演出を通じて、遊技者は、1 回の擬似連が先に行われて、S P リーチが後に行われることを予め予測することが可能となっている。

10

【 0 3 3 4 】

図 4 6（A）に示すように、保留用文字表示領域 5 0 f（第 1 文字表示領域 5 0 f 1）に第 3 文字画像 G 1 3 2 が表示されているときに、上述した第 3 煽り演出が実行される場合がある。本実施形態では、上述したシナリオパターン「S 3 4 0 9」および「S 3 4 1 0」の場合である（図 3 8（B）および図 3 8（C）参照）。そして、図 4 6（B）に示すように、その第 3 煽り演出が成功態様である場合には、2 つの第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出が行われる（図 4 6（C）参照）。これにより、この後に、2 回の擬似連の実行があることを遊技者に知らせることが可能となっている。

20

【 0 3 3 5 】

8．第 1 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、図 4 2 に示すような、第 1 文字画像 G 1 3 0 と第 3 文字画像 G 1 3 2 とを含む 2 つの文字画像を示す文字画像演出が行われた場合には、第 1 文字画像 G 1 3 0 又は第 3 文字画像 G 1 3 2 の 1 つの文字画像のみの文字画像演出よりも賑やかな演出とすることが可能となっており、演出の興趣向上が可能となっている。

【 0 3 3 6 】

しかも、第 3 文字画像 G 1 3 2 は、1 回の擬似連の実行を示唆するものであるため、その第 3 文字画像 G 1 3 2 を含む文字画像演出に遊技者の注目を集めることが可能となっているとともに、遊技者は、大当たり遊技状態に設定されることを期待しながら遊技することが可能となっている。

30

【 0 3 3 7 】

また、図 4 3 に示すように、第 3 文字画像 G 1 3 2 を示している文字画像演出で第 1 文字画像 G 1 3 0 がさらに示された場合には、実行中の文字画像演出において文字画像が増えるため、遊技者の気を引くことが可能となっている。さらに、第 1 文字画像 G 1 3 0 は、大当たり遊技状態に設定される可能性を示唆するものであるため、遊技者は、図 3 5（C）に示すような、その第 1 文字画像 G 1 3 0 が示される前の第 3 文字画像 G 1 3 2 だけのときよりも、大当たり遊技状態に設定されることをさらに期待しながら遊技することが可能となっている。

40

【 0 3 3 8 】

また、第 1 文字画像 G 1 3 0 および第 3 文字画像 G 1 3 2 を示している文字画像演出で、図 4 4（B）に示すように、第 1 文字画像 G 1 3 0 が第 2 文字画像 G 1 3 1 に変化した場合には、遊技者は、変化前よりも、大当たり遊技状態に設定されることを大いに期待しながら遊技することが可能となっている。しかも、第 1 文字画像 G 1 3 0 が第 2 文字画像 G 1 3 1 に変わるかもしれないことを遊技者に意識させることが可能であり、第 1 文字画像 G 1 3 0 を示している文字画像演出の注目度の向上が可能となっている。

【 0 3 3 9 】

また、図 4 6 に示すように、第 3 文字画像 G 1 3 2 を示している文字画像演出で第 3 文字画像 G 1 3 2 がさらに示された場合には、実行中のその文字画像演出において文字画像

50

(第3文字画像G132)が増えることになるため、遊技者の気を引くことが可能となっている。しかも、第3文字画像G132がさらに示される前よりも、実行される擬似連の回数が増えることになるため、遊技者は、その擬似連の実行前から、大当たり遊技状態に設定されることを大いに期待しながら遊技することが可能となっている。

【0340】

また、保留アイコンHAを表示する保留演出に関連する文字画像演出とすることが可能となっており、これらの演出によって見た目に賑やかなものとするのが可能となっている。

【0341】

また、上述したように、失敗態様で第1煽り演出が実行された後に第1煽り演出又は第2煽り演出が行われたり、失敗態様で第2煽り演出が実行された後に第1煽り演出又は第2煽り演出が行われたりなど、煽り演出を実行した後に文字画像演出を実行しなかった後に再度煽り演出を実行するときがある。そのため、実行された煽り演出が文字画像演出の実行に結びつかなくても、その後の煽り演出の実行を遊技者に期待させることが可能であり、演出の興趣向上が可能となっている。

【0342】

また、煽り演出が示唆した、文字画像演出についての文字画像の種類に応じて、文字画像演出が行われなかった後に煽り演出が再度実行される確率が異なっている。具体的に例えば、上述したように、失敗態様で第1煽り演出が実行された後の第1煽り演出の実行確率と、失敗態様で第2煽り演出が実行された後の第1煽り演出の実行確率とが異なっている(図34(A)参照)。そのため、実行される文字画像演出への遊技者の注目度の向上が可能となっている。

【0343】

また、保留アイコンHAを表示する保留演出に関連する文字画像演出についての煽り演出(第1煽り演出、第2煽り演出、第3煽り演出および第4煽り演出)とすることが可能であり、これらの演出によって見た目に賑やかなものとするのが可能となっている。

【0344】

また、図46に示すように、第3文字画像G132および第4文字画像G133を用いた文字画像演出が実行された場合には、2つの演出(擬似連およびSPリーチ)が行われることを遊技者は把握可能となっている。よって、そのような文字画像演出がなされてから、擬似連の実行前までの間、その擬似連の実行を心待ちにしながら遊技可能であるとともに、SPリーチの実行前までの間、そのSPリーチの実行を心待ちにしながら遊技可能であり、演出の興趣向上が可能となっている。

【0345】

また、第3文字画像G132を示す文字画像演出が実行された場合に、その文字画像演出に第4文字画像G133がさらに示されるのか、或いは、第4文字画像G133が示されることなくその文字画像演出の実行が終了してしまうのかを遊技者の関心事とすることが可能である。つまり、実行中のその文字画像演出を遊技者に注目させることが可能となっている。

【0346】

また、第3文字画像G132および第4文字画像G133の表示された順に基づいて、擬似連の実行が先なのか、それとも、SPリーチの実行が先なのかを遊技者が推測可能となっている。

【0347】

9. 変更例

次に、上記第1実施形態のパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第1実施形態のパチンコ遊技機PY1と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。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、上記第1実施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。

10

20

30

40

50

【0348】

上記第1実施形態では、第3文字画像G132を用いた文字画像演出が行われているときに第1煽り演出が行われる構成とした。しかしながら、第1文字画像G130を用いた文字画像演出が行われているときに第3煽り演出が行われる構成でもよい。

【0349】

具体的に例えば、図47(A)に示すように、保留用文字表示領域50f(第1文字表示領域50f1)に第1文字画像G130が表示されているときに、上述した第3煽り演出が実行される場合がある。そして、図47(B)に示すように、その第3煽り演出が成功態様である(第3完成画像G124Bが完成した)場合には、第1文字画像G130に加え第3文字画像G132も用いた文字画像演出が行われる(図47(C)参照)。

10

【0350】

このように、第1文字画像G130を示している文字画像演出で第3文字画像G132がさらに示された場合には、実行中の文字画像演出において文字画像(第3文字画像G132)が増えることになる。そのため、遊技中の遊技者の気を引くことが可能となっている。さらに、第3文字画像G132は、1回の擬似連の実行を示唆する文字画像であるため、遊技者は、第3文字画像G132が示される前の、図33(C)に示す第1文字画像G130のみのときよりも、大当たり遊技状態に設定されることを大いに期待しながら遊技することが可能となっている。

【0351】

その上、第1文字画像G130を示している文字画像演出で、図41や図44に示すように、その第1文字画像G130が第2文字画像G131に変化した場合には、遊技者は、変化前よりも、大当たり遊技状態に設定されることを大いに期待しながら遊技することが可能となっている。しかも、第1文字画像G130を示す文字画像演出の実行中に、第1文字画像G130が第2文字画像G131に変わるかもしれないことを遊技者に意識させることが可能となっている。そのため、第1文字画像G130を示している文字画像演出の注目度の向上が可能となっている。

20

【0352】

また、上記第1実施形態では、文字画像演出において、第3文字画像G132が先に表示されて、第4文字画像G133が後に表示される場合はあるが、第4文字画像G133が先に表示されて、第3文字画像G132が後に表示される場合はない構成とした。しかしながら、文字画像演出において、第3文字画像G132が先に表示されて、第4文字画像G133が後に表示される場合に加え、第4文字画像G133が先に表示されて、第3文字画像G132が後に表示される場合もある構成でもよい(図48参照)。

30

【0353】

なお、そのような構成の場合、第3文字画像G132を用いた文字画像演出が実行示唆する「擬似連」よりも、第4文字画像G133を用いた文字画像演出が実行示唆する「Sリーチ」の方が大当たり遊技状態に設定される可能性が相対的に高いこととする。

【0354】

よって、文字画像演出において、第4文字画像G133が先に表示されて、第3文字画像G132が後に表示される場合もある構成によれば、その表示順に基づいて、大当たりの当選の可能性を遊技者が推測可能である。

40

【0355】

また、上記第1実施形態では、文字画像を2つ用いた文字画像演出を実行可能としたが、文字画像を3つ以上用いた文字画像演出を実行可能としてもよい。

【0356】

また、上記第1実施形態では、有利遊技状態を大当たり遊技状態としたが、大当たり遊技状態以外の遊技状態、例えば、低確率高ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態、高確率低ベース遊技状態でもよい。

【0357】

また、上記第1実施形態では、所定の表示領域である保留用文字表示領域50fを、表

50

示部 5 0 a 内、保留アイコン表示領域 5 0 d の上方とした。しかしながら、保留アイコン表示領域 5 0 d の上方以外の領域（具体的に例えば、下方の領域、右方の領域、又は、左方の領域）としてもよい。また、保留アイコン表示領域 5 0 d と少なくとも一部重なる領域でもよい。また、表示部 5 0 a 内の領域のうち、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍ではない領域としてもよい。

【 0 3 5 8 】

また、保留アイコン H A が表示される表示部 5 0 a 以外の表示装置（表示手段）に所定の表示領域を設けてもよい。つまり、保留情報を示す表示手段とは別の表示手段に所定の表示領域を設けてもよい。そのような場合に、例えば、「保留情報を示す表示手段」は、遊技用 R A M（記憶手段）を備える主制御基板（遊技制御手段）によって制御され、「保留情報を示す表示手段とは別の表示手段」は演出制御基板（演出実行手段）によって実行が制御される構成としてもよい。この構成によれば、始動口への入賞に伴って遊技用 R A M に特図関係乱数が記憶された場合に、コマンドの生成や送信を介さずに、表示手段を用いて保留情報を速やかに示すことが可能であるとともに、文字画像表示を用いた文字画像演出の実行負担を主制御基板にかけさせないことが可能である。

10

【 0 3 5 9 】

また、例えば、「保留情報を示す表示手段」および「保留情報を示す表示手段とは別の表示手段」がいずれも主制御基板（遊技制御手段）によって実行が制御される構成でもよい。また、例えば、「保留情報を示す表示手段」および「保留情報を示す表示手段とは別の表示手段」がいずれも演出制御基板（演出実行手段）によって実行が制御される構成でもよい。

20

【 0 3 6 0 】

また、上記第 1 実施形態では、特殊演出を擬似連および S P リーチとしたが、有利遊技状態に設定される可能性が相対的に高いことを示唆する演出、例えば、リーチや N リーチや発展演出等といった、擬似連や S P リーチ以外の演出でもよい。

【 0 3 6 1 】

また、上記第 1 実施形態では、特殊示唆表示を、文字列「チャンス」を示す第 1 文字画像 G 1 3 0、および、文字列「激熱」を示す第 2 文字画像 G 1 3 1 とした。しかしながら、例えば、文字列「好機」、文字列「激アツ」、文字列「熱」といった、有利遊技状態に設定される可能性を示唆する、第 1 文字画像 G 1 3 0 および第 2 文字画像 G 1 3 1 以外の文字画像でもよい。

30

【 0 3 6 2 】

また、上記第 1 実施形態では、示唆表示を、文字列を示す文字画像としたが、例えば、キャラクタ等の絵（イラスト）や図形を用いた画像でもよい。また、例えば、ドットマトリックスを用いた表示や、7 セグメント表示器を用いた表示や、1 又は複数の発光手段を用いた表示といった、画像以外の表示でもよい。さらに、1 又は複数の色を用いた表示や、発光態様を点灯、又は、点滅させる表示でもよい。

【 0 3 6 3 】

また、上記第 1 実施形態では、「擬似連」について、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが「リーチ目」以外の停止態様で仮停止表示された後、文字列「擬似連」を示す画像 G 1 2 0 を用いた中演出図柄 E Z 2 が仮停止表示され、さらに、文字列「擬似連 × 1」を示す画像 G 1 2 1 が表示部 5 0 a 上に表示される態様とした。しかしながら、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが「リーチ目」の停止態様で仮停止表示される態様でもよい。さらに、左演出図柄 E Z 1 と中演出図柄 E Z 2 とが仮停止表示された後、画像 G 1 2 0 を用いた右演出図柄 E Z 3 が仮停止表示される態様でもよい。また、中演出図柄 E Z 2 と右演出図柄 E Z 3 とが仮停止表示された後、画像 G 1 2 0 を用いた左演出図柄 E Z 1 が仮停止表示される態様でもよい。

40

【 0 3 6 4 】

また、中演出図柄 E Z 2 として、例えば、文字列「擬似連」以外の文字列やキャラクタ等の絵（イラスト）や図形等、上記画像 G 1 2 0 以外の表示態様の画像を仮停止させても

50

よい。また、通常用いる中演出図柄 E Z 2 を仮停止させてもよい。また、中演出図柄 E Z 2 を仮停止させずに（変動表示中に）、上記画像 G 1 2 1 を表示部 5 0 a 上に表示させる態様でもよい。

【 0 3 6 5 】

また、キャラクタ等の絵（イラスト）や図形といった上記画像 G 1 2 1 以外の表示態様の画像を表示部 5 0 a 上に表示させる態様でもよい。さらに、上記画像 G 1 2 1 を表示部 5 0 a 上に表示させることなく、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を再び変動表示させる態様でもよい。

【 0 3 6 6 】

また、上記第 1 実施形態では、特別図柄の 1 回の可変表示中に、変動表示中の 3 つの演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 を仮停止表示させ、その後、再び変動表示させる演出を擬似連とした上で、擬似連のための演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の仮停止表示後に、文字列「擬似連 × 1」を示す画像 G 1 2 1 を表示して、1 回目の擬似連を示す構成とした。しかしながら、擬似連の回数ではなく、擬似連に伴って 3 つの演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の再変動、すなわち 2 回目の変動の回数を示す構成としてもよい。具体的に例えば、上記画像 G 1 2 1 に代えて、文字列「2 回」、数字「2」、文字列「× 2」など、2 回目の変動回数を示す文字列等を含む画像を表示する構成が挙げられる。

【 0 3 6 7 】

また、擬似連のための演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の仮停止表示後に、文字列「擬似連 × 2」を示す画像を表示して、2 回目の擬似連を示す構成とした。しかしながら、擬似連の回数ではなく、擬似連に伴って 3 つの演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の 3 回目の変動の回数を示す構成としてもよい。具体的に例えば、上記画像に代えて、文字列「3 回」、数字「3」、文字列「× 3」など、3 回目の変動回数を示す文字列等を含む画像を表示する構成が挙げられる。

【 0 3 6 8 】

また、擬似連のための演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の仮停止表示後に、文字列「擬似連 × 3」を示す画像を表示して、3 回目の擬似連を示す構成とした。しかしながら、擬似連の回数ではなく、擬似連に伴って 3 つの演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の 4 回目の変動の回数を示す構成としてもよい。具体的に例えば、上記画像に代えて、文字列「4 回」、数字「4」、文字列「× 4」など、4 回目の変動回数を示す文字列等を含む画像を表示する構成が挙げられる。

【 0 3 6 9 】

また、上記第 1 実施形態では、1 回の特別図柄の可変表示中に最大で 3 回の擬似連が実行可能な構成とした。しかしながら、4 回以上の回数を擬似連の最大回数としてもよい。また、2 回を擬似連の最大回数としてもよい。

【 0 3 7 0 】

また、上記第 1 実施形態では、文字画像演出をいわゆる「先読み演出」としたが、当該の特図変動演出中に実行可能な文字画像演出としてもよい。その場合には、例えば、特図保留演出中に各種煽り演出が行われ、それが成功態様の煽り演出であれば、行われた煽り演出に対応した文字画像を当該アイコン T A の上方に示す文字画像演出が行われる構成が挙げられる。

【 0 3 7 1 】

また、上記第 1 実施形態では、演出制御用マイコン 1 2 1 が煽り演出（第 1 煽り演出、第 2 煽り演出、第 3 煽り演出、第 4 煽り演出）の実行を選択（決定）し、さらに、その煽り演出の態様として「成功態様」を選択（決定）した場合に、対応した文字画像（第 1 文字画像、第 2 文字画像、第 3 文字画像、第 4 文字画像）を用いた文字画像演出を実行する構成とした。つまり、煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様が決定した上で、文字画像演出の実行が決まる構成とした。しかしながら、文字画像演出の実行が先に決定した上で、対応する煽り演出の実行の有無、および、実行する場合の態様がそれぞれ決まる構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 2 】

また、上記第 1 実施形態では、保留アイコン H A が表示領域 5 0 d を移動して表示される毎に、第 1 煽り演出（或いは第 2 煽り演出）の実行の有無、および、実行する場合の態様を演出制御用マイコン 1 2 1 が選択（決定）し得る構成とした。しかしながら、例えば、第 3 文字画像 G 1 3 2 を用いた文字画像演出のように、第 1 煽り演出（或いは第 2 煽り演出）の実行の有無、および、実行する場合の態様について、演出制御用マイコン 1 2 1 がシナリオで管理する構成としてもよい。

【 0 3 7 3 】

また、第 3 煽り演出（或いは第 4 煽り演出）の実行の有無、および、実行する場合の態様を演出制御用マイコン 1 2 1 がシナリオで管理し得る構成とした。しかしながら、例えば、第 1 文字画像 G 1 3 0 を用いた文字画像演出のように、実行タイミングの都度、第 3 煽り演出（或いは第 4 煽り演出）の実行の有無、および、実行する場合の態様について演出制御用マイコン 1 2 1 が選択する構成としてもよい。

【 0 3 7 4 】

また、上記第 1 実施形態では、既に表示中の保留アイコン H A とともに文字画像演出が実行されている場合には、それ以外の保留アイコン H A とともに文字画像演出が行われえない構成とした。つまり、表示中の保留アイコン H A のうち、最大 1 つの保留アイコン H A とともに文字画像演出が実行可能な構成とした。しかしながら、表示中の複数の保留アイコン H A のうち、それを超えない複数の保留アイコン H A 毎に、文字画像演出が実行可能な構成としてもよい。具体的に例えば、表示中の複数の保留アイコン H A を上記「実行対象アイコン」としてもよい。

【 0 3 7 5 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 煽り演出（或いは第 2 煽り演出）の実行についての振分率を、第 1 煽り演出も第 2 煽り演出も実行していないとき、失敗態様で第 1 煽り演出を実行済みのとき、失敗態様で第 2 煽り演出を実行済みのときとで異ならせた。しかしながら、図 3 4（A）（或いは図 3 6（A））に示す「第 1 文字画像、又は、第 2 文字画像を表示中」の場合と同じように、第 1 煽り演出および第 2 煽り演出の実行の有無によらず、第 1 煽り演出（或いは第 2 煽り演出）の実行について同じ振分率としてもよい。また、図 3 4（B）（或いは図 3 6（B））に示すように、第 1 煽り演出（或いは第 2 煽り演出）を実行する場合の成功態様の振分率を「0」、つまり成功態様が選択されない構成としていたが、成功態様が選択され得る構成としてもよい。

【 0 3 7 6 】

また、上記第 1 実施形態では、所謂「第 1 種」、「デジパチ」といわれるパチンコ遊技機 P Y 1 を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、所謂「第 3 種」、「権利物」といわれるパチンコ遊技機や、「第 1 種」のパチンコ遊技機の特徴と「第 2 種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持つ所謂「1 種 2 種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。また、S T（スペシャルタイム）の期間、当選確率が高確率状態に制御される所謂「S T 機」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【 0 3 7 7 】

1 0 . 上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の発明（発明 A 1 ～ A 6、発明 B 1 ～ B 3 および発明 C 1 ～ C 3）が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、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、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【 0 3 7 8 】

発明 A 1 は、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定可能な設定手段（ステップ S 1 0 6 の大当たり遊技制御処理を実行する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（演出制御基板 1 2 0）と、を備え、
前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記有利遊技状態に設定される可能性が相対的に高いことを示唆する特殊演出（擬似連）、および、所定の表示領域（保留用文字表示領域 50f 等）に所定の表示（文字画像）を示す表示演出（文字画像演出）をそれぞれ実行可能であり、

前記所定の表示には、前記特殊演出の実行を示唆する特殊演出示唆表示（第 3 文字画像 G132）があり、

前記表示演出では、前記特殊演出示唆表示を含む複数の表示が示されるときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 PY1）である。

【0379】

この構成の遊技機によれば、特殊演出の実行を示唆する特殊演出示唆表示を示す表示演出に遊技者の注目を集めることが可能であるので、それを含んだ複数の表示を示す表示演出が行われた場合には、それら複数の表示に遊技者の関心が向き易い。よって、特殊演出の実行を示唆する特殊演出示唆表示のみを示す表示演出よりも、演出効果をさらに高めることが可能であり、演出の興趣向上が可能である。

【0380】

発明 A2 は、

上述の発明 A1 に記載の遊技機であって、

前記所定の表示には、前記有利遊技状態に設定される可能性を示唆する特定示唆表示（第 1 文字画像 G130、第 2 文字画像 G131）があり、

前記表示演出では、前記特殊演出示唆表示が示されている場合に、前記特定示唆表示がさらに示されるときがあることを特徴とする遊技機である。

【0381】

この構成の遊技機によれば、特殊演出示唆表示を示している表示演出で特定示唆表示がさらに示された場合には、実行中の表示演出において表示が増えるため遊技者の気を引くことが可能である。さらに、特定示唆表示は、有利遊技状態に設定される可能性を示唆する表示であるため、遊技者は、特定示唆表示が示される前の特殊演出示唆表示のみのときよりも、有利遊技状態に設定されることを大いに期待しながら遊技することが可能である。

【0382】

発明 A3 は、

上述の発明 A2 に記載の遊技機であって、

前記特定示唆表示には、第 1 示唆表示（第 1 文字画像 G130）と、前記第 1 示唆表示よりも前記有利遊技状態に設定される可能性が高いことを示唆する第 2 示唆表示（第 2 文字画像 G131）と、があり、

前記表示演出では、前記特殊演出示唆表示および前記第 1 示唆表示が示されている場合に、そのうちの第 1 示唆表示が前記第 2 示唆表示に変わるときがあることを特徴とする遊技機である。

【0383】

この構成の遊技機によれば、特殊演出示唆表示および第 1 示唆表示を示している表示演出で、第 1 示唆表示が第 2 示唆表示に変わった場合には、遊技者は、変化前よりも、有利遊技状態に設定されることを大いに期待しながら遊技することが可能である。しかも、特殊演出示唆表示および第 1 示唆表示を示す表示演出の実行中に、第 1 示唆表示が第 2 示唆表示に変わるかもしれないことを遊技者に意識させることが可能であり、第 1 示唆表示を示している表示演出の注目度を向上させることが可能である。

【0384】

発明 A4 は、

上述の発明 A1 に記載の遊技機であって、

前記所定の表示には、第 1 示唆表示（第 1 文字画像 G130）と、前記第 1 示唆表示よりも前記有利遊技状態に設定される可能性が高いことを示唆する第 2 示唆表示（第 2 文字画像 G131）と、があり、

前記表示演出では、前記第 1 示唆表示が表示されている場合に、前記特殊演出示唆表示がさらに示されるときと、その第 1 示唆表示が前記第 2 示唆表示に変わるときと、がある

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 8 5 】

この構成の遊技機によれば、第 1 示唆表示を示している表示演出で特殊演出示唆表示がさらに示された場合には特殊演出の実行が確約されることになるため、遊技者は、特殊演出の実行前に、有利遊技状態に設定されることを期待しながら遊技可能である。一方、第 1 示唆表示を示している表示演出で第 1 示唆表示が第 2 示唆表示に変化した場合には、遊技者は、変化前よりも、有利遊技状態に設定されることを期待しながら遊技することが可能である。

【 0 3 8 6 】

すなわち、上記構成の遊技機は、第 1 示唆表示を示す表示演出の実行後に進行可能な態様（ルート）がバラエティに富んでいる。しかも、その態様には互いに機能性が異なるものが含まれている。よって、遊技者は、第 1 示唆表示を示す表示演出が行われた場合に、その後の態様にも関心を寄せ易く、演出の興趣向上が可能である。

【 0 3 8 7 】

発明 A 5 は、

上述の発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記表示演出では、前記特殊演出示唆表示が示されている場合に、さらに前記特殊演出示唆表示が示されるときがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 8 8 】

この構成の遊技機によれば、特殊演出示唆表示を示している表示演出で特殊演出示唆表示がさらに示された場合には、実行中の表示演出において表示が増えるため遊技者の気を引くことが可能である。しかも、遊技者は、特殊演出示唆表示がさらに示される前よりも、実行される特殊演出が増えることになるため、特殊演出の実行前から、有利遊技状態に設定されることを大いに期待しながら遊技することが可能である。

【 0 3 8 9 】

発明 A 6 は、

上述の発明 A 1、発明 A 2、発明 A 3、発明 A 4 および発明 A 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に取得された判定情報（特図関係乱数）を記憶可能な記憶手段（特図保留記憶部 1 0 5）を備え、

前記演出実行手段は、

前記記憶手段に記憶された前記判定情報の数に基づいて情報（保留アイコン H A）を表示する情報表示演出（保留演出）を実行可能であり、

前記情報表示演出の実行中に、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて前記表示演出を実行するときがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 9 0 】

この構成の遊技機によれば、表示演出について情報表示演出に関連する演出とすることが可能であり、これらの演出によって見た目に賑やかなものとすることが可能である。

【 0 3 9 1 】

発明 B 1 は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板 1 2 0）を備え、

前記演出実行手段は、

所定の表示領域（保留用文字表示領域 5 0 f 等）に所定の表示（第 1 文字画像 G 1 3 0 等）を示す表示演出（文字画像演出）、および、前記表示演出が行われるかどうかを示唆する示唆演出（煽り演出）をそれぞれ実行可能であり、

前記示唆演出を実行した後に前記表示演出を実行しなかった場合には、その後に再度前記示唆演出を実行するときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【 0 3 9 2 】

この構成の遊技機によれば、示唆演出を実行した後に表示演出を実行しなかった場合に

10

20

30

40

50

は、その後に再度示唆演出を実行するときがある。そのため、実行された示唆演出が表示演出の実行に結びつかなくても、その後の示唆演出の実行を遊技者に期待させることが可能であり、演出の興趣向上が可能である。

【0393】

発明B2は、

上述の発明B1に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定可能な設定手段（ステップS106の大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン101）を備え、

前記所定の表示には、前記有利遊技状態に設定される期待度が異なる複数種類の表示（第1文字画像G130および第2文字画像G131）があり、

前記示唆演出は、

前記表示演出の前記所定の表示の種類を示唆可能であり、

前記示唆演出が示唆した前記表示演出の前記所定の表示の種類に応じて、前記表示演出が行われなかった後に前記示唆演出が再度実行される確率が異なっていることを特徴とする遊技機である。

【0394】

この構成の遊技機によれば、示唆演出が示唆した、表示演出についての所定の表示の種類に応じて、表示演出が行われなかった後に示唆演出が再度実行される確率が異なっている。そのため、実行される示唆演出への遊技者の注目度の向上が可能である。

【0395】

発明B3は、

上述の発明B1又は発明B2に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に取得された判定情報（特図関係乱数）を記憶可能な記憶手段（特図保留記憶部105）を備え、

前記演出実行手段は、

前記記憶手段に記憶された前記判定情報の数に基づいて情報（保留アイコンHA）を表示する情報表示演出（保留演出）を実行可能であり、

前記情報表示演出の実行中に、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて前記示唆演出を実行するときがあることを特徴とする遊技機である。

【0396】

この構成の遊技機によれば、情報表示演出に関連する示唆演出とすることが可能であり、これらの演出によって見た目に賑やかなものとすることが可能である。

【0397】

発明C1は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板120）を備え、

前記演出実行手段は、

第1演出（擬似連）、第2演出（SPリーチ）、および、所定の表示領域（保留用文字表示領域50f等）に所定の表示（第1文字画像G130等）を示す表示演出（文字画像演出）をそれぞれ実行可能であり、

前記所定の表示には、前記第1演出の実行を示唆する第1演出示唆表示（第3文字画像G132）と、前記第2演出の実行を示唆する第2演出示唆表示（第4文字画像G133）とがあり、

前記演出実行手段は、

前記所定の表示領域に、前記第1演出示唆表示と前記第2演出示唆表示とを示す前記表示演出を実行するときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）である。

【0398】

この構成の遊技機によれば、例えば、第1演出示唆表示を示す表示演出、および、第2演出示唆表示を示す表示演出のいずれか一方を単独で実行した後に、他方を単独で実行するよりも、2つの演出（第1演出および第2演出）が実行されることを遊技者は同じタイミングで把握可能である。よって、演出の興趣向上が可能である。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 9 】

発明 C 2 は、

上述の発明 C 1 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定可能な設定手段（ステップ S 1 0 6 の大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記第 1 演出および前記第 2 演出の間で、前記有利遊技状態に設定される期待度が異なり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出示唆表示と前記第 2 演出示唆表示とを示す前記表示演出を実行する場合には、前記期待度に応じて定めた順序で前記第 1 演出示唆表示および前記第 2 演出示唆表示をそれぞれ示すときがあることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 4 0 0 】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出示唆表示および第 2 演出示唆表示の一方の示唆表示を示す表示演出が実行された場合に、他方の示唆表示がさらに示されるのか、或いは、他方の示唆表示が示されることなく表示演出の実行が終了してしまうのかを遊技者の関心事とすることが可能である。つまり、実行中の表示演出を遊技者に注目させることが可能である。

【 0 4 0 1 】

また、第 1 演出示唆表示および第 2 演出示唆表示の表示された順に基づいて、有利遊技状態に設定される可能性を遊技者が推測可能である。

20

【 0 4 0 2 】

発明 C 3 は、

上述の発明 C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出および前記第 2 演出の間で、実行されるタイミングが異なり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出示唆表示と前記第 2 演出示唆表示とを示す前記表示演出を実行する場合には、前記タイミングに応じて定めた順序で前記第 1 演出示唆表示および前記第 2 演出示唆表示をそれぞれ示すときがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 0 3 】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出示唆表示および第 2 演出示唆表示の一方の示唆表示を示す表示演出が実行された場合に、他方の示唆表示がさらに示されるのか、或いは、他方の示唆表示が示されることなく表示演出の実行が終了してしまうのかを遊技者の関心事とすることが可能である。つまり、実行中の表示演出を遊技者に注目させることが可能である。

30

【 0 4 0 4 】

また、第 1 演出示唆表示および第 2 演出示唆表示の表示された順に基づいて、第 1 演出の実行が先なのか、それとも、第 2 演出の実行が先なのかを遊技者が推測可能である。

【 符号の説明 】

【 0 4 0 5 】

5 0 f ... 保留用文字表示領域（所定の表示領域）

40

5 0 f 1 ... 第 1 文字表示領域

5 0 f 2 ... 第 2 文字表示領域

5 0 f 3 ... 第 3 文字表示領域

5 0 f 4 ... 第 4 文字表示領域

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 0 5 ... 特図保留記憶部（記憶手段）

1 0 5 a ... 特図 1 保留記憶部

1 0 5 b ... 特図 2 保留記憶部

1 2 0 ... サブ制御基板（演出実行手段）

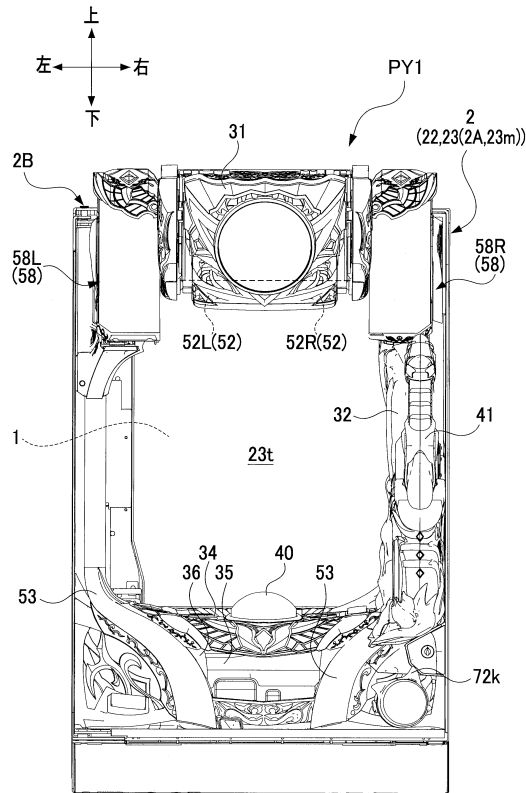
1 2 1 ... 演出制御用マイコン

50

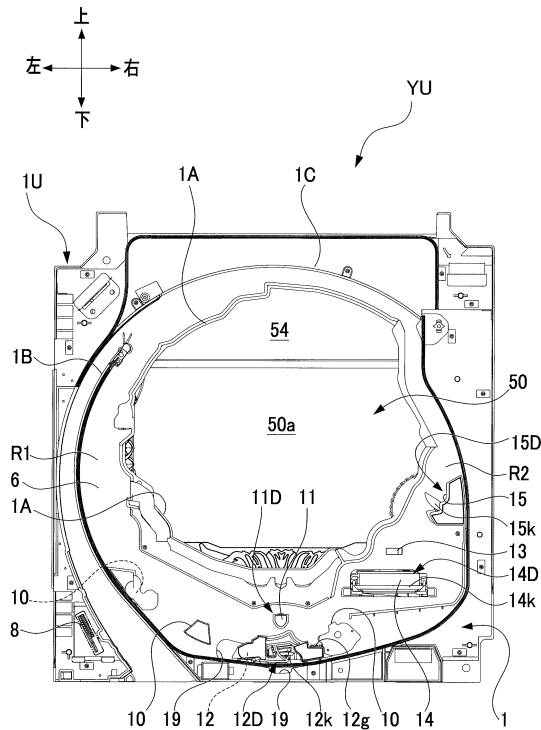
G 1 3 0 ...第 1 文字画像（所定の表示，特定示唆表示，第 1 示唆表示）
G 1 3 1 ...第 2 文字画像（所定の表示，特定示唆表示，第 2 示唆表示）
G 1 3 2 ...第 3 文字画像（所定の表示，特殊演出示唆表示，第 1 演出示唆表示）
G 1 3 3 ...第 4 文字画像（所定の表示，第 2 演出示唆表示）
H A ...保留アイコン（情報）
P Y 1 ...パチンコ遊技機

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

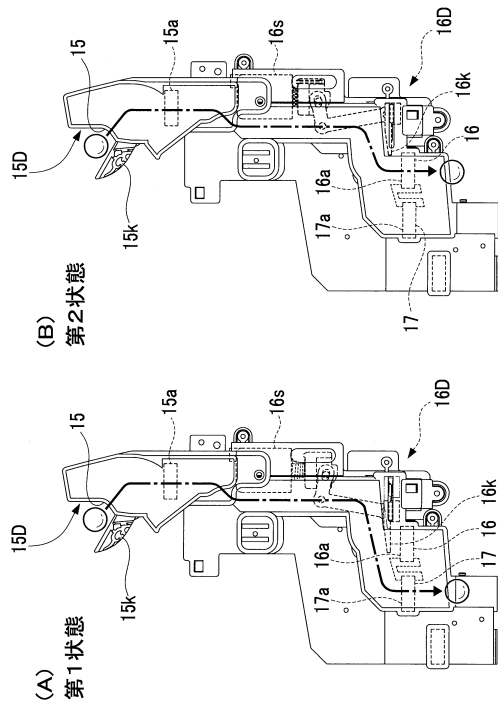
20

30

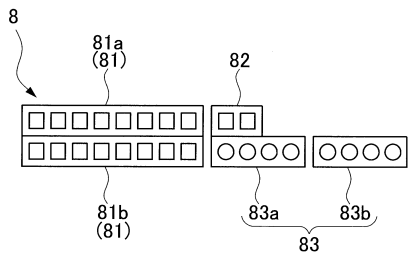
40

50

【図 3】



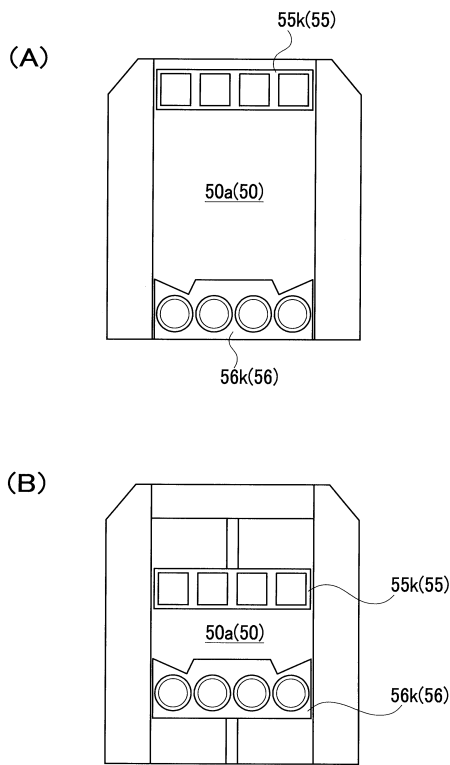
【図 4】



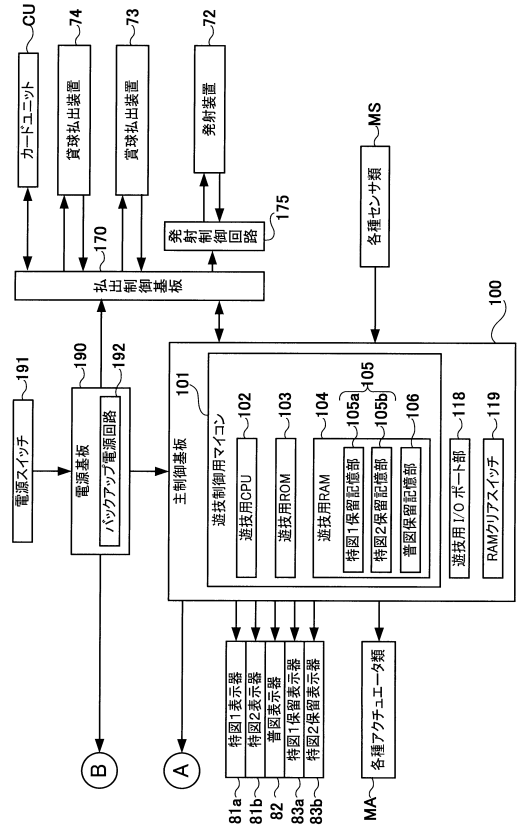
10

20

【図 5】



【図 6】



30

40

50

【図 1 1】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技 状態	特図 抽選結果	リーチ 判定結果	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
					特図変動演出の出たフロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P02	8000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P03	3000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	N大当たり変動
			P04	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
			P05	5500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P06	2500	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
			P07	1300	通常変動	通常変動
			P08	400	通常変動	通常ハズレ変動
			P09	1300	通常変動	通常ハズレ変動
			P10	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P11	2000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P12	1000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
			P13	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P14	1500	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P15	600	通常変動	短縮ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	P16	300	通常変動	短縮ハズレ変動
			P17	600	通常変動	短縮ハズレ変動
			P18	600	通常変動	短縮ハズレ変動
			P19	300	通常変動	短縮ハズレ変動
			P20	300	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 3】

先読み判定テーブル

始動口	遊技 状態	大当たり 判定結果	特図変動パターン 判定結果	始動入賞 コマンド	特図変動演出の出たフロー	
					通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
第1始動口	非時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
			L大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリ→チ	通常変動→リーチ→Nリ→チ
			SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
			Lハズレ変動	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
	時短 状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリ→チ	通常変動
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ	通常変動→リーチ
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ
第2始動口	非時短 状態	大当たり	即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リーチ	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
			L大当たり変動	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
			N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリ→チ	通常変動→リーチ→Nリ→チ
	時短 状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
			Lハズレ変動	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリ→チ	通常変動
			通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ

【図 1 2】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技 状態	特図 抽選結果	リーチ 判定結果	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
					特図変動演出の出たフロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P52	6000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P53	3000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	N大当たり変動
			P54	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
			P55	5500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P56	2500	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
			P57	1300	通常変動	通常ハズレ変動
			P58	400	通常変動	通常ハズレ変動
			P59	1300	通常変動	通常ハズレ変動
			P60	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P61	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P62	1000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
			P63	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P64	1500	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P65	600	通常変動	短縮ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	P66	300	通常変動	短縮ハズレ変動
			P67	600	通常変動	短縮ハズレ変動
			P68	600	通常変動	短縮ハズレ変動
			P69	300	通常変動	短縮ハズレ変動
			P70	300	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル

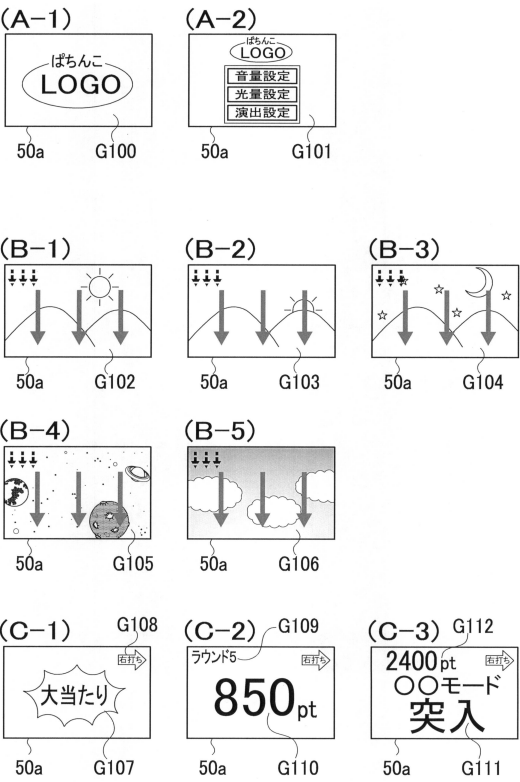
大当たり遊技 の回数	ラウンド	大入賞口の開閉パターン			
		1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間
大当たり遊技X (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R 9~15R 16R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒
	16R (実質8R)	1~8R 9~15R 16R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒
	16R (実質16R)	1~8R 9~15R 16R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒

【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

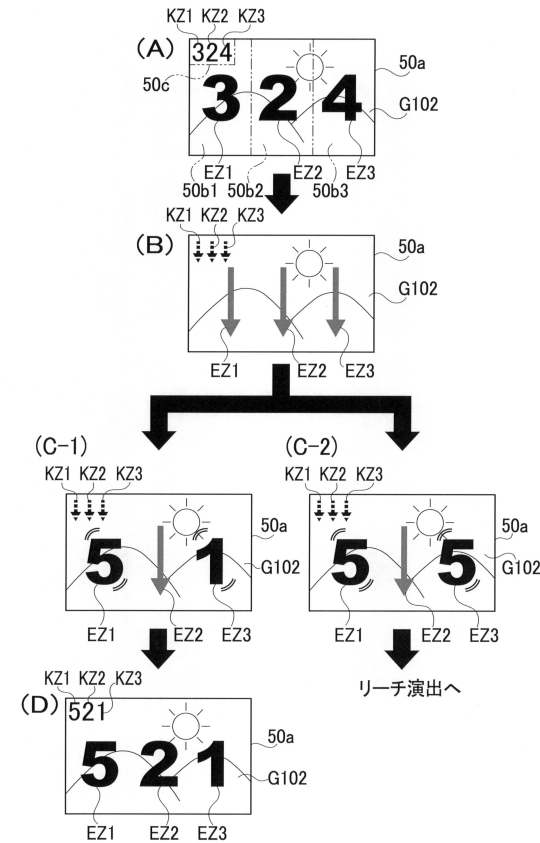
【図 16】



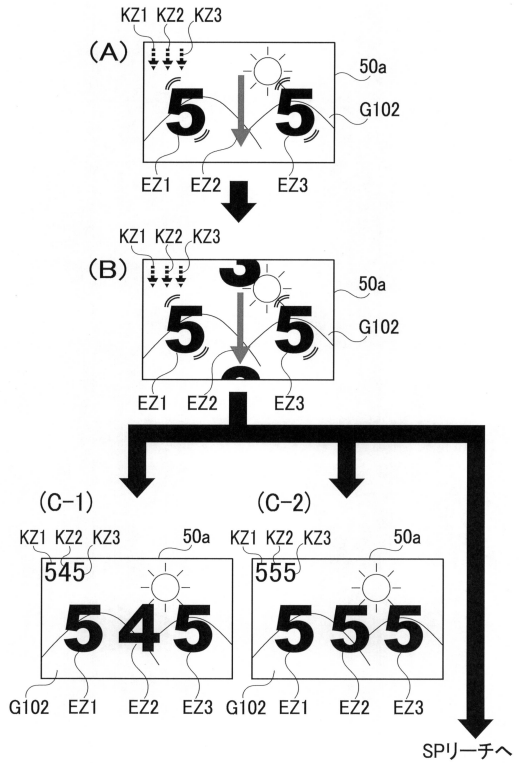
10

20

【図 17】



【図 18】

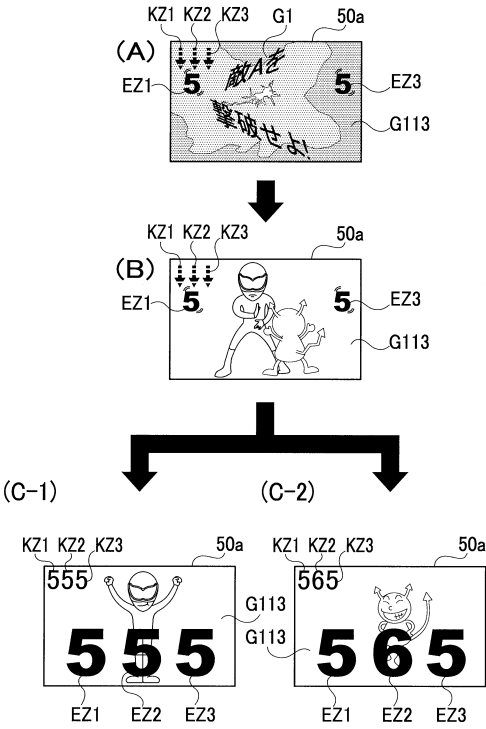


30

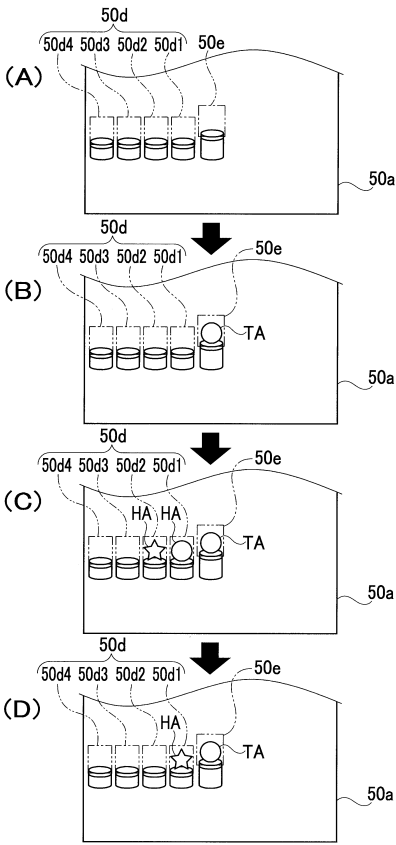
40

50

【図 19】



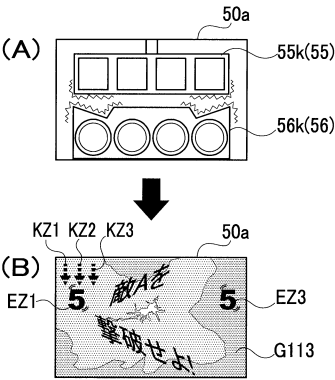
【図 20】



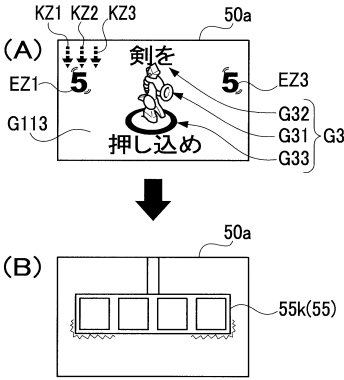
10

20

【図 21】



【図 22】

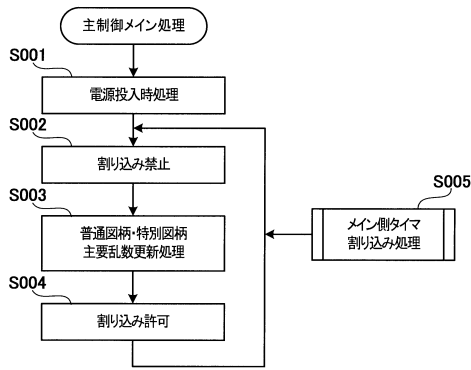


30

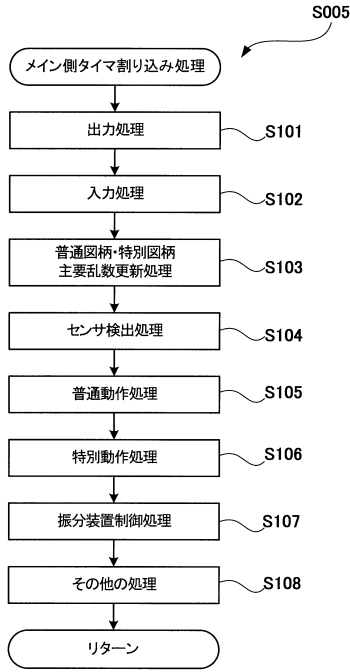
40

50

【図 2 3】



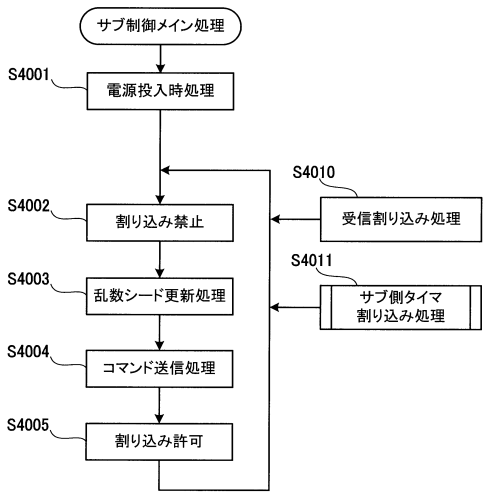
【図 2 4】



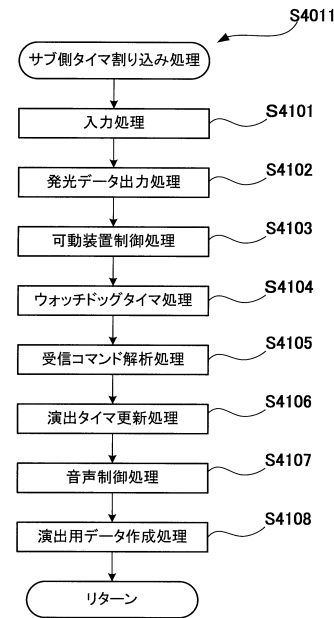
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】



30

40

50

【圖 27】

[illegible]

【图 28】

[illegible]

【 図 2 9 】

(A)「大当たり」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図1変動パターン	振分率(%)	備考
P21	14	コマンド21に対応
P22	21	コマンド22に対応
P23	44	コマンド23に対応
P24	3	コマンド24に対応
P25	6	コマンド25に対応
P01	10	コマンド01に対応
P03	2	コマンド03に対応

(B)「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図1 変動パターン	振分率(%)	備考
P26	12	「P21」のハズレに対応、コマンド26に対応
P27	10	「P22」のハズレに対応、コマンド27に対応
P28	8	「P23」のハズレに対応、コマンド28に対応
P29	17	「P24」のハズレに対応、コマンド29に対応
P30	17	「P25」のハズレに対応、コマンド30に対応
P04	16	「P01」のハズレに対応、コマンド04に対応
P06	20	「P03」のハズレに対応、コマンド06に対応

(C)「大当たり」の場合に選択される特図2変動パターンの振分率

特図2変動パターン	振分率(%)	備考
P71	14	コマンド71に対応
P72	21	コマンド72に対応
P73	44	コマンド73に対応
P74	3	コマンド74に対応
P75	6	コマンド75に対応
P51	10	コマンド51に対応
P53	2	コマンド53に対応

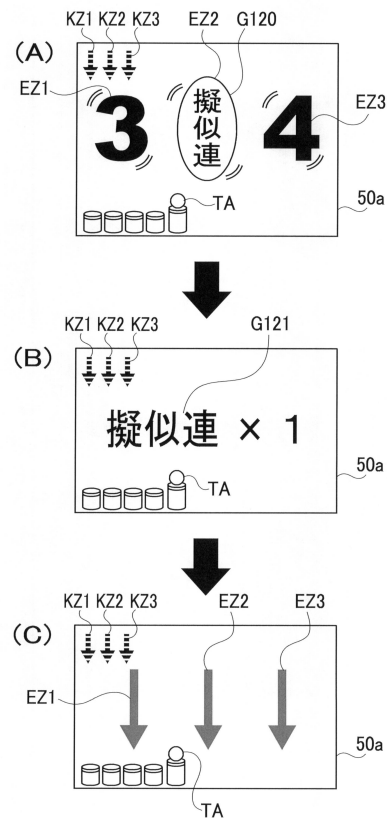
(D)「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図2変動パターンの振分率

特図2変動パターン	振分率(%)	備考
P76	12	「P71」のハズレに対応、コマンド76に対応
P77	10	「P72」のハズレに対応、コマンド77に対応
P78	8	「P73」のハズレに対応、コマンド78に対応
P79	17	「P74」のハズレに対応、コマンド79に対応
P80	17	「P75」のハズレに対応、コマンド80に対応
P54	16	「P51」のハズレに対応、コマンド54に対応
P56	20	「P53」のハズレに対応、コマンド56に対応

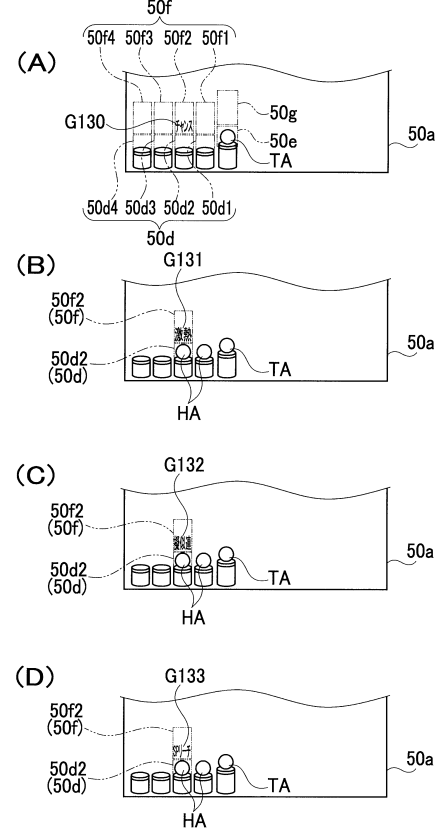
【 図 3 0 】

[illegible]

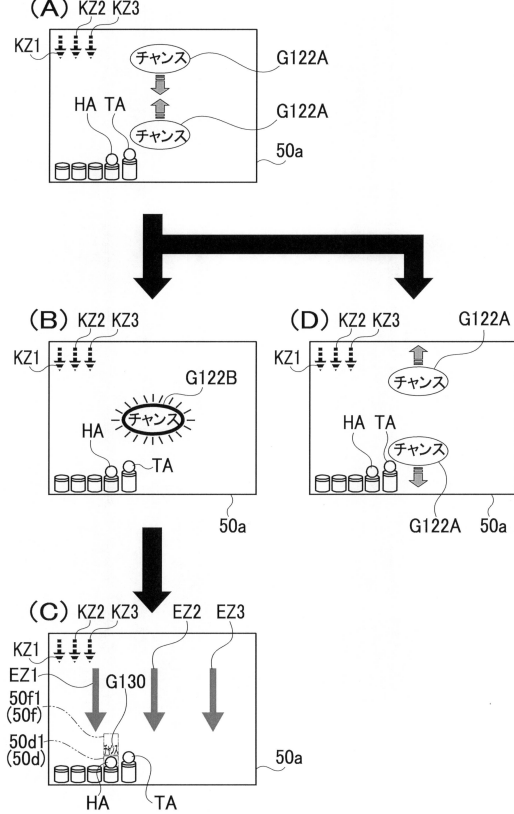
【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】

(A) 第1煽り演出実行選択テーブル

文字画像演出	実行／非実行	振分率(%)		
		第1煽り演出も第2煽り演出も実行していない	失敗態様で第1煽り演出実行済	失敗態様で第2煽り演出実行済
非実行、又は、第1文字画像、第2文字画像以外の文字画像を表示中	実行	15	20	5
	非実行	85	80	95
第1文字画像、又は、第2文字画像を表示中	実行	0		
	非実行	100		

(B) 第1煽り演出態様選択テーブル

先読み判定の結果	態様	振分率(%)
「大当たり」	成功態様 (第1文字画像を用いた文字画像演出の実行)	98
	失敗態様	2
「リーチ有りハズレ」	成功態様 (第1文字画像を用いた文字画像演出の実行)	60
	失敗態様	40
「リーチ無しハズレ」	成功態様 (第1文字画像を用いた文字画像演出の実行)	0
	失敗態様	100

10

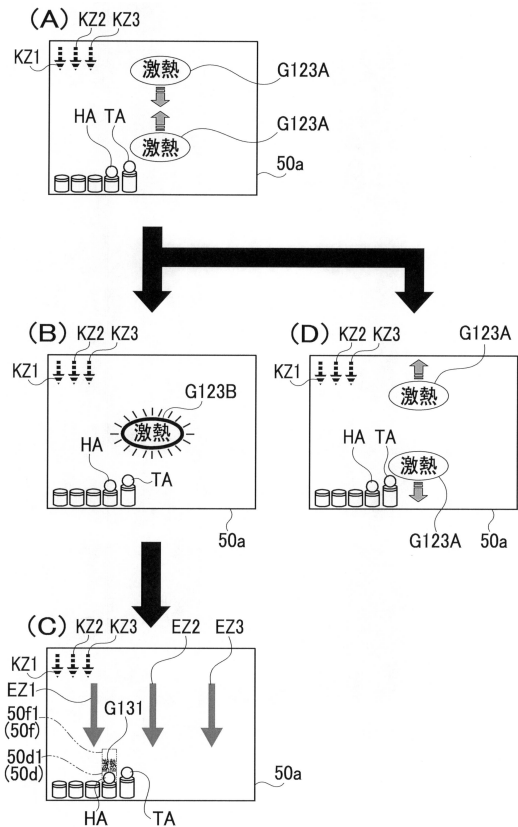
20

30

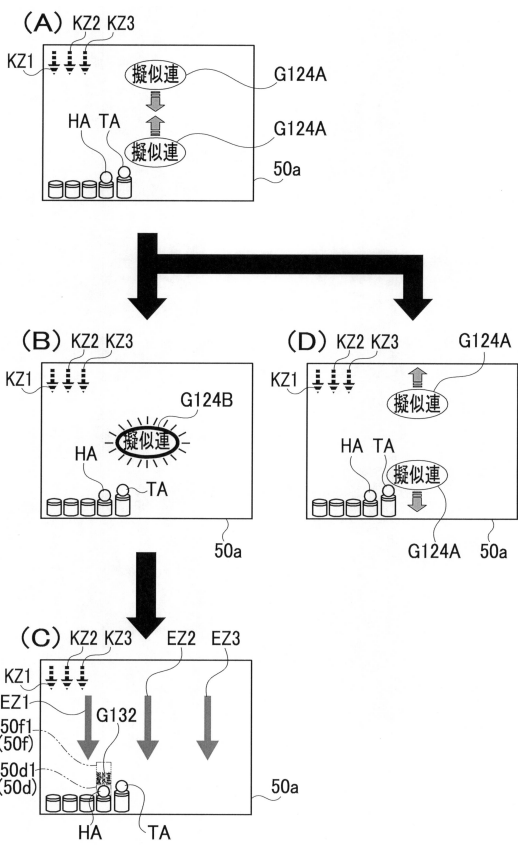
40

50

【図 3 5】



【図 3 7】



【図 3 6】

(A) 第2振り演出実行選択テーブル

文字画像演出	実行／非実行	振分率(%)		
		第1振り演出も第2振り演出も実行していない	失敗態様で第1振り演出実行済	失敗態様で第2振り演出実行済
非実行、又は、第1文字画像、第2文字画像以外の文字画像を表示中	実行	10	15	5
	非実行	90	85	95
第1文字画像、又は、第2文字画像を表示中	実行	0		
	非実行	100		

(B) 第2振り演出態様選択テーブル

先読み判定の結果	態様	振分率(%)
「大当たり」	成功態様 (第2文字画像を用いた文字画像演出の実行)	90
	失敗態様	10
「リーチ有りハズレ」	成功態様 (第2文字画像を用いた文字画像演出の実行)	20
	失敗態様	80
「リーチ無しハズレ」	成功態様 (第2文字画像を用いた文字画像演出の実行)	0
	失敗態様	100

10

20

【図 3 8】

(A) 第3振り演出選択テーブル(入賞に伴い保留アイコンを第2表示領域に示した場合)

先読み判定の結果	シナリオパターン	態様 第1表示領域	振分率(%)
「擬似連」有り	S3201	○	60
	S3202	×	40
「擬似連」無し	S3203	×	70
	S3204	△	30

(注) ○: 成功態様で実行
△: 失敗態様で実行
×: 非実行

(B) 第3振り演出選択テーブル(入賞に伴い保留アイコンを第3表示領域に示した場合)

先読み判定の結果	シナリオパターン	態様 第2表示領域 第1表示領域	振分率(%)
「擬似連1回」	S3301	○ ×	20
	S3302	×	20
	S3303	△	20
	S3304	×	40
「擬似連2回」又は「擬似連3回」	S3305	○ ×	20
	S3306	×	20
	S3307	△	20
	S3308	×	40
「擬似連」無し	S3309	×	50
	S3310	△	20
	S3311	×	20
	S3312	△	10

(C) 第3振り演出選択テーブル(入賞に伴い保留アイコンを第4表示領域に示した場合)

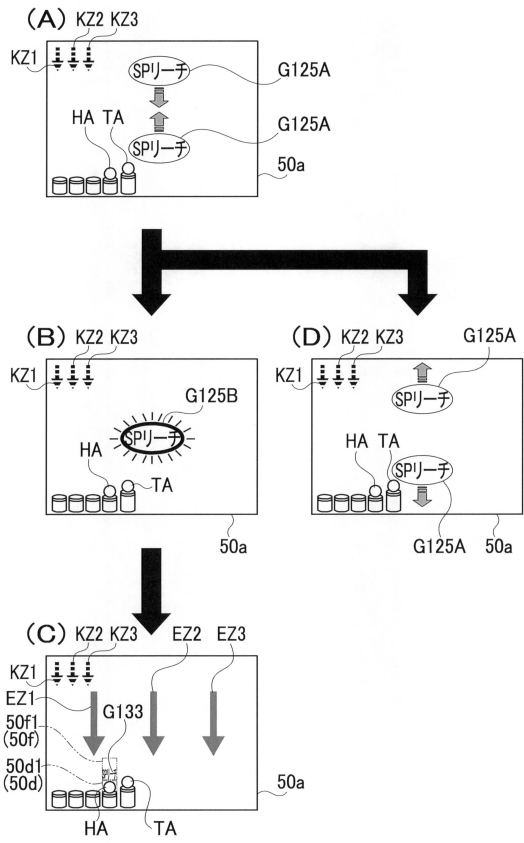
先読み判定の結果	シナリオパターン	態様 第3表示領域 第2表示領域 第1表示領域	振分率(%)
「擬似連1回」	S3401	○ × ×	13
	S3402	×	13
	S3403	×	13
	S3404	△	10
	S3405	×	10
	S3406	×	41
「擬似連2回」	S3407	○ × ×	8
	S3408	○ × ×	8
	S3409	×	8
	S3410	△	6
	S3411	○ × ×	10
	S3412	×	10
	S3413	×	10
	S3414	×	40
「擬似連3回」	S3415	○ × ×	6
	S3416	○ × ×	8
	S3417	×	8
	S3418	×	8
	S3419	△	20
	S3420	×	20
	S3421	×	30
	S3422	×	50
「擬似連」無し	S3423	△	10
	S3424	×	10
	S3425	×	10
	S3426	△	10
	S3427	×	10

30

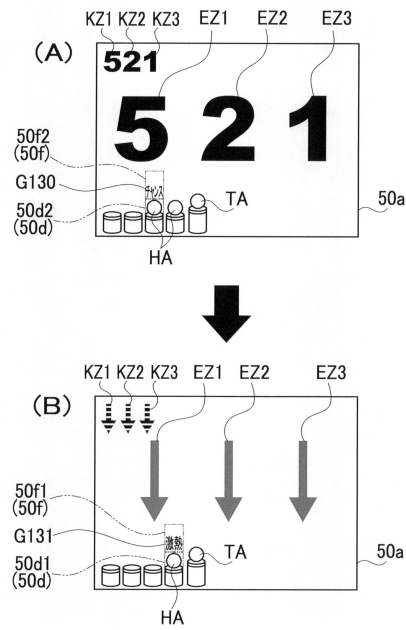
40

50

【図 3 9】



【図 4 1】



【図 4 0】

(A) 第4煽り演出選択テーブル(入賞に伴い保留アイコンを第2表示領域に示した場合)

先読み判定の結果	シナリオパターン	態様		振分率(%)
		第1表示領域	第2表示領域	
「SPリーチ」有り	S4201	○	×	50
	S4202	×	×	50
「SPリーチ」無し	S4203	×	×	70
	S4204	△	△	30

(注) ○: 成功態様で実行
△: 失敗態様で実行
×: 非実行

(B) 第4煽り演出選択テーブル(入賞に伴い保留アイコンを第3表示領域に示した場合)

先読み判定の結果	シナリオパターン	態様			振分率(%)
		第2表示領域	第1表示領域	第3表示領域	
「SPリーチ」有り	S4301	○	×	×	17
	S4302	×	○	×	17
	S4303	△	○	×	17
	S4304	×	×	×	49
「SPリーチ」無し	S4305	×	×	×	70
	S4306	△	×	×	10
	S4307	×	△	×	10
	S4308	△	△	△	10

(C) 第4煽り演出選択テーブル(入賞に伴い保留アイコンを第4表示領域に示した場合)

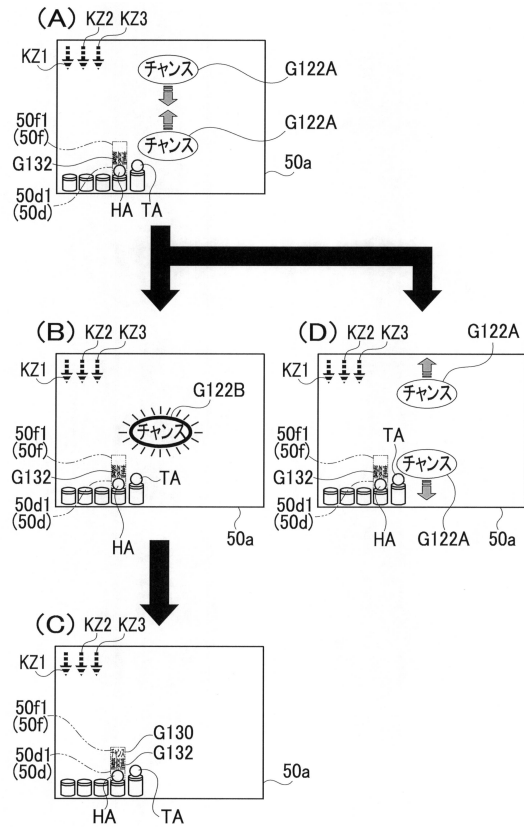
先読み判定の結果	シナリオパターン	態様				振分率(%)
		第3表示領域	第2表示領域	第1表示領域	第4表示領域	
「SPリーチ」有り	S4401	○	×	×	×	10
	S4402	×	○	×	×	10
	S4403	×	×	×	○	10
	S4404	△	○	×	×	10
	S4405	×	△	○	×	10
	S4406	×	×	×	×	50
「SPリーチ」無し	S4407	×	×	×	×	75
	S4408	△	×	×	×	5
	S4409	×	△	×	×	5
	S4410	×	×	△	△	5
	S4411	△	△	×	×	5
	S4412	×	△	△	△	5

【図 4 2】

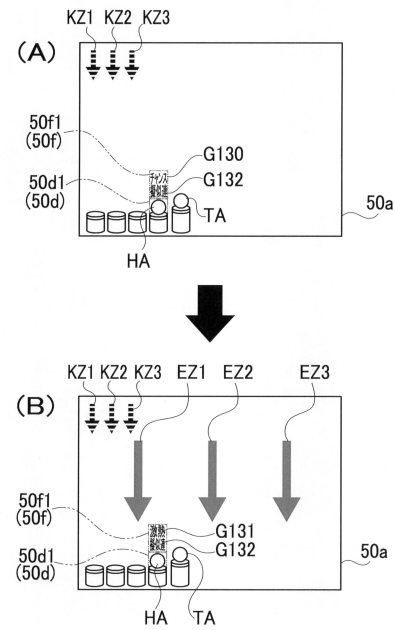
表示変化実行選択テーブル(第1文字画像を表示中)

先読み判定の結果	実行/非実行	振分率(%)
「大当たり」	実行 (第1文字画像から第2文字画像に変化)	75
	非実行	25
「リーチ有りハズレ」	実行 (第1文字画像から第2文字画像に変化)	5
	非実行	95
「リーチ無しハズレ」	実行 (第1文字画像から第2文字画像に変化)	0
	非実行	100

【図 4 3】



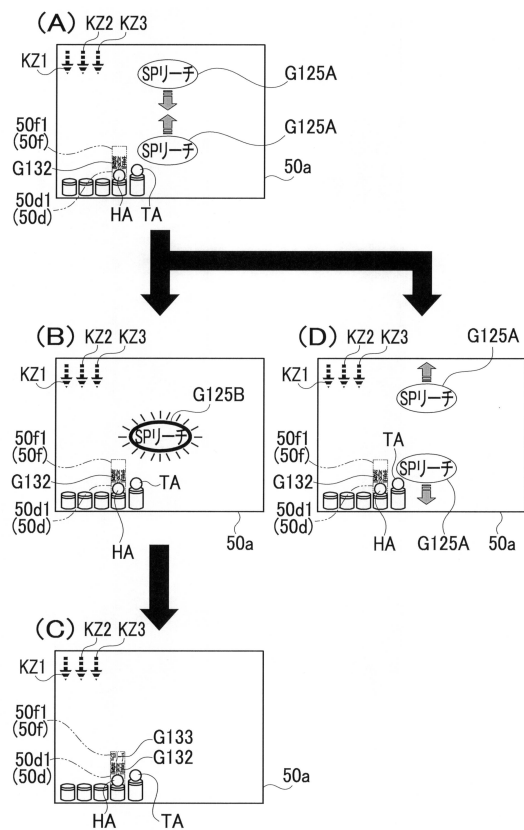
【図 4 4】



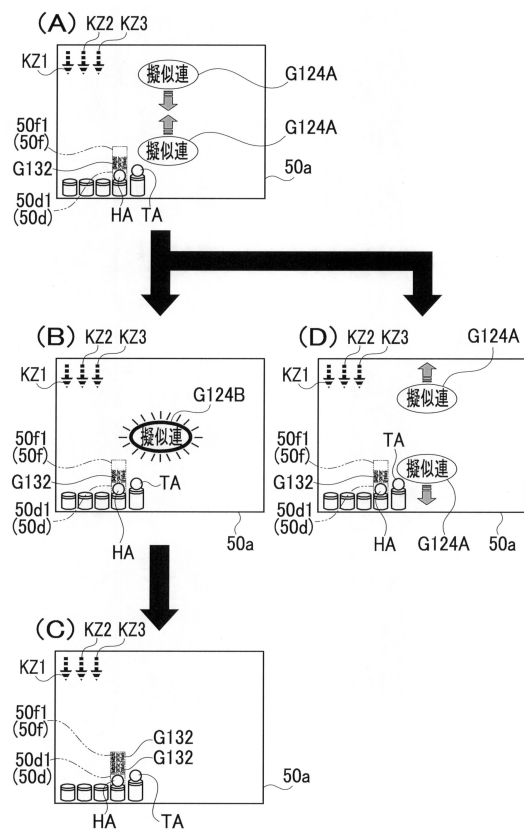
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

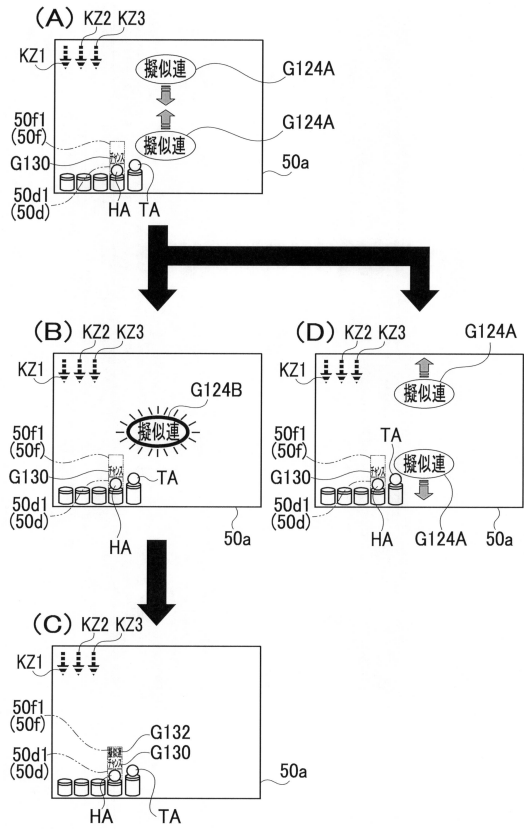


30

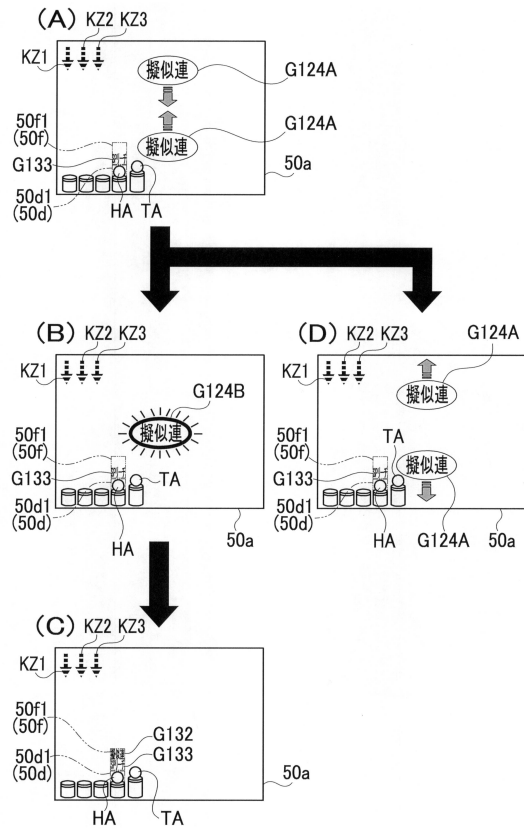
40

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 尾崎 俊彦
(56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 2 0 1 9 5 6 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 0 0 0 9 8 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 0 5 5 8 6 9 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 4 0 3 8 0 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 9 2 6 2 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 8 9 1 9 8 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2