

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7448182号
(P7448182)

(45)発行日 令和6年3月12日(2024.3.12)

(24)登録日 令和6年3月4日(2024.3.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全128頁)

(21)出願番号	特願2019-165884(P2019-165884)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和1年9月12日(2019.9.12)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2021-40996(P2021-40996A)	(72)発明者	清原 賢二 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和3年3月18日(2021.3.18)	審査官	上田 正樹
審査請求日	令和4年8月31日(2022.8.31)		
前置審査			

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】

所定の変動条件が成立すると、識別情報の変動表示を実行可能であり、識別情報を特定態様で停止表示すると、遊技領域に設けられた開閉可能な可変入賞口の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段を備えた遊技機において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態よりも、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口が開放し易い特定遊技状態にすることが可能であり、

識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様で停止表示することに応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

識別情報を前記非特定態様で停止表示することに応じて設定した前記特定遊技状態にて所定の終了条件が成立すると、前記通常遊技状態とすることがあり、

前記大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

前記大当たり遊技の終了に応じて設定した前記特定遊技状態にて所定の終了条件が成立すると、前記通常遊技状態とすることがあり、

識別情報の前記非特定態様での停止表示に応じて設定した前記特定遊技状態にてその終了条件の成立に応じて設定した前記通常遊技状態では、識別情報の変動表示の変動時間を、所定の切替条件が成立する前と、前記切替条件が成立した後とで異なる条件に基づいて決定し、

識別情報の前記非特定態様での停止表示に応じて設定した前記特定遊技状態にてその終了

条件の成立に応じて設定した前記通常遊技状態では、識別情報の変動表示の変動時間を、前記大当たり遊技の終了に応じて設定した前記特定遊技状態にてその終了条件の成立に応じて設定した前記通常遊技状態とは異なる条件に基づいて決定可能で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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機では、開閉可能な始動口に遊技球が入球することを条件に、大当たりか否かを判定する大当たり判定が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、開閉可能な大入賞口の開放を伴う大当たり遊技が実行される（特許文献1参照）。

【0003】

そして、特許文献1に係る遊技機では、大当たり遊技が実行された後に、開閉可能な始動口が通常遊技状態（非時短状態）よりも開放し易い時短状態になることがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2018-88993号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、開閉可能な始動口が通常遊技状態（非時短状態）よりも開放し易い遊技状態にすることが可能な遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

所定の変動条件が成立すると、識別情報の変動表示を実行可能であり、識別情報を特定態様で停止表示すると、遊技領域に設けられた開閉可能な可変入賞口の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段を備えた遊技機において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態よりも、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口が開放し易い特定遊技状態にすることが可能であり、

識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様で停止表示することに応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

識別情報を前記非特定態様で停止表示することに応じて設定した前記特定遊技状態にて所定の終了条件が成立すると、前記通常遊技状態とすることがあり、

前記大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

前記大当たり遊技の終了に応じて設定した前記特定遊技状態にて所定の終了条件が成立すると、前記通常遊技状態とすることがあり、

識別情報の前記非特定態様での停止表示に応じて設定した前記特定遊技状態にてその終了条件の成立に応じて設定した前記通常遊技状態では、識別情報の変動表示の変動時間を、所定の切替条件が成立する前と、前記切替条件が成立した後とで異なる条件に基づいて決定し、

識別情報の前記非特定態様での停止表示に応じて設定した前記特定遊技状態にてその終了条件の成立に応じて設定した前記通常遊技状態では、識別情報の変動表示の変動時間を、

10

20

30

40

50

前記大当たり遊技の終了に応じて設定した前記特定遊技状態にてその終了条件の成立に応じて設定した前記通常遊技状態とは異なる条件に基づいて決定可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑えることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】(A)は盤可動体の待機状態を説明する正面図、(B)は盤可動体の移動状態を説明する正面図、(C)は盤可動体の回転状態を説明する正面図である。

10

【図4】表示器類の正面図である。

【図5】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図6】遊技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】演出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)は普図関連判定情報を示す表であり、(B)は特図関連判定情報を示す表である。

【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。

20

【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。

【図13】第1先読み判定テーブルである。

【図14】第2先読み判定テーブルである。

【図15】(A)は大当たり遊技制御テーブルであり、(B)は遊技状態設定テーブルである。

【図16】(A)はデモ動画の一例を示す図であり、(B)は設定画面の一例を示す図である。

【図17】(A)は第1通常用背景画像の一例を示す図であり、(B)は第2通常用背景画像の一例を示す図であり、(C)は第3通常用背景画像の一例を示す図であり、(D)は確変用背景画像の一例を示す図であり、(E)は時短用背景画像の一例を示す図である。

30

【図18】(A)は大当たりオープニング演出の一例を示す図であり、(B)はラウンド演出の一例を示す図であり、(C)は大当たりエンディング演出の一例を示す図である。

【図19】(A)は演出図柄の一例を示す図であり、(B)は演出図柄表示領域の一例を示す図である。

【図20】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。

【図21】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。

【図22】Nリーチの一例を表す図である。

【図23】Lリーチの一例を表す図である。

40

【図24】Lリーチの一例を表す図であり、図23の続きである。

【図25】SPリーチの一例を表す図である。

【図26】SPリーチの一例を表す図であり、図25の続きである。

【図27】SPリーチの一例を表す図であり、図26の続きである。

【図28】可動体演出の一例を表す図である。

【図29】操作演出の一例を表す図である。

【図30】保留演出の一例を表す図である。

【図31】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図32】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図33】遊技制御メイン処理のフローチャートである。

50

- 【図 3 4】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】センサ検知処理のフローチャートであり、図 3 5 の続きを表す図である。
- 【図 3 7】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】特図 1 変動パターン判定処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】特別図柄変動処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】演出制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】1ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 4 6 の続きを表す図である。
- 【図 4 8】(A) は第 1 実施形態に係る特図 1 大当たり判定テーブルであり、(B) は第 1 実施形態に係る特図 2 大当たり判定テーブルであり、(C) は第 1 実施形態に係るハズレ図柄種別判定テーブルである。
- 【図 4 9】(A) は第 1 実施形態に係る非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルであり、(B) は第 1 実施形態に係る時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルである。
- 【図 5 0】(A) は第 1 実施形態に係る非時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルであり、(B) は第 1 実施形態に係る第 1 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルである。
- 【図 5 1】(A) は第 1 実施形態に係る第 2 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルであり、(B) は第 1 実施形態に係る第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルである。
- 【図 5 2】(A) は第 1 実施形態に係る非時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブルであり、(B) は第 1 実施形態に係る時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブルであり、(C) は第 1 実施形態に係る非時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブルであり、(D) は第 1 実施形態に係る時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブルである。
- 【図 5 3】第 1 実施形態に係る小当たり遊技制御テーブルである。
- 【図 5 4】第 1 実施形態に係る特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】第 1 実施形態に係る特図 1 判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】第 1 実施形態に係る特図 1 変動パターン判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 7】第 1 実施形態に係る特図 2 判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】第 1 実施形態に係る特図 2 変動パターン判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】第 1 実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】第 1 実施形態に係る時短演出モードで演出が行われている様子を表す図である。
- 【図 6 1】第 1 実施形態に係る超チャンスモードで演出が行われている様子を表す図である。
- 【図 6 2】第 1 実施形態に係る短チャンスモードで演出が行われている様子を表す図である。
- 【図 6 3】第 1 実施形態に係る遊技フローを表す図である。
- 【図 6 4】(A) は第 2 実施形態に係る当たり判定テーブルであり、(B) は第 2 実施形態に係る普図変動パターン判定テーブルであり、(C) は第 2 実施形態に係る補助遊技制御テーブルである。
- 【図 6 5】第 2 実施形態に係る遊技フローを表す図である。
- 【図 6 6】第 3 実施形態に係る小当たり図柄の停止表示後の時短状態、ハズレ図柄 B の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄 C の停止表示後の時短状態で用いられる特図 2 変

10

20

30

40

50

動パターン判定テーブルである。

【図 6 7】第 3 実施形態に係る特図 2 変動パターン判定処理のフローチャートである。

【図 6 8】(A) は第 4 実施形態に係る第 3 時短状態用 (特図変動回数 1 ~ 1 0) の特図 1 変動パターン判定テーブルであり、(B) は第 4 実施形態に係る第 3 時短状態用 (特図変動回数 1 1 ~ 3 0) の特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 6 9】第 4 実施形態に係る第 3 時短状態用 (特図変動回数 3 1 ~ 5 0) の特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 7 0】(A) は第 4 実施形態に係る第 3 時短状態用 (特図変動回数 1 ~ 5) の特図 2 変動パターン判定テーブルであり、(B) は第 4 実施形態に係る第 3 時短状態用 (特図変動回数 6 ~ 4 0) の特図 2 変動パターン判定テーブルであり、(C) は第 4 実施形態に係る第 3 時短状態用 (特図変動回数 4 1 ~ 5 0) の特図 2 変動パターン判定テーブルである。

10

【図 7 1】第 4 実施形態に係る時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートである。

【図 7 2】第 4 実施形態に係る第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートである。

【図 7 3】第 4 実施形態に係る短チャンスモードで第 1 演出ボタン操作促進演出を含む演出が行われている様子を表す図である。

【図 7 4】(A) は第 5 実施形態に係る第 3 時短状態後の非時短状態用 (特図変動回数 1 ~ 5) の特図 1 変動パターン判定テーブルであり、(B) は第 5 実施形態に係る第 3 時短状態後の非時短状態用 (特図変動回数 6 ~ 8) の特図 1 変動パターン判定テーブルである。

20

【図 7 5】第 5 実施形態に係る第 3 時短状態後の非時短状態用 (特図変動回数 9 ~ 1 0) の特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 7 6】(A) は第 5 実施形態に係る第 3 時短状態後の非時短状態用 (特図変動回数 1 ~ 5) の特図 2 変動パターン判定テーブルであり、(B) は第 5 実施形態に係る第 3 時短状態後の非時短状態用 (特図変動回数 6 ~ 1 0) の特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 7 7】第 5 実施形態に係る非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートである。

【図 7 8】第 5 実施形態に係る非時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートである。

30

【図 7 9】第 5 実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 8 0】第 6 実施形態に係る第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートである。

【図 8 1】第 6 実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 8 2】第 7 実施形態に係る非時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートである。

【図 8 3】第 7 実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

< 基本的な実施形態 >

40

最初に、本発明の遊技機の特徴部分の前提となる本発明の基本的な実施形態を、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、以下において、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。

【0 0 1 0】

1. 遊技機の機械的構成

本発明の遊技機の基本的な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 の機械的構成について図 1 ~ 図 4 を用いて説明する。なお、

50

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」とはパチンコ遊技機 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」をパチンコ遊技機 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 に近づく方向として、説明する。

【 0 0 1 1 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技盤 1 を含む遊技盤ユニット Y U と、遊技盤ユニット Y U を内部に収納した遊技機枠 2 とを備えている。遊技機枠 2 は、遊技店に固定される枠状の外枠 2 1 と、外枠 2 1 に取り付けられ、遊技盤ユニット Y U が取り付けられる内枠 2 2 と、内枠 2 2 に回転自在に支持される前扉 2 3 と、を備える。

10

【 0 0 1 2 】

外枠 2 1、内枠 2 2、および前扉 2 3 の正面視外周形状は大体同一である。そして、外枠 2 1 の前面に内枠 2 2 が取り付けられている。

【 0 0 1 3 】

前扉 2 3 は内枠 2 2 に対して開閉が可能である。前扉 2 3 は、大体中央に略縦長矩形形状の大きな開口部が形成された枠状の前枠 2 3 m と、その開口部に嵌め込まれた透明板 2 3 t と、を備える。前扉 2 3 が閉じられているとき、遊技盤ユニット Y U に含まれる遊技盤 1 と透明板 2 3 t とが対面する。透明板 2 3 t は、透明な合成樹脂板で略縦長矩形形状に成形されている。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 の前面に形成された遊技領域 6 を視認することができる。なお、透明板 2 3 t として、透明な合成樹脂板の代わりに透明なガラス板を用いてもよい。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から透明板 2 3 t を通して遊技領域 6 を視認可能であればよい。

20

【 0 0 1 4 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力の大きさ（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。

【 0 0 1 5 】

また、前枠 2 3 m の前面の下部には、前方に大きく突出した上皿 3 4 と、上皿 3 4 の直下に配された下皿 3 5 が設けられている。上皿 3 4 の前方側中央には、下方に押下操作可能な第 1 演出ボタン 4 0 k が設けられている。第 1 演出ボタン 4 0 k の上皿 3 4 の上面から視認可能に突出している操作部分は半球形に成形されている。さらに、上皿 3 4 の上面の後方側には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための供給球貯留穴 3 4 A が形成されている。また、下皿 3 5 の上面には、供給球貯留穴 3 4 A に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための余剰球貯留穴 3 5 A が設けられている。

30

【 0 0 1 6 】

さらに、前枠 2 3 m の前面の透明板 2 3 t の上側、右側、および左側には、前方に突出した上側装飾体 3 1、右側装飾体 3 2、および左側装飾体 3 3 が設けられている。上側装飾体 3 1 の底面には、音を出力可能な一対の 2 つのスピーカー 5 2、具体的には左側に配されたスピーカー 5 2 L と右側に配されたスピーカー 5 2 R、が下方を向いて左右方向に所定距離をおいて並設されている。また、右側装飾体 3 2 の下部には、下方に押下操作可能な第 2 演出ボタン 4 1 k が設けられている。第 2 演出ボタン 4 1 k の操作部分は棒状に成形されている。さらに、右側装飾体 3 2 から上皿 3 4 の正面右部分にかけて、および左側装飾体 3 3 から上皿 3 4 の正面左部分にかけて、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。

40

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

50

次に、遊技盤ユニット Y U について、図 1 に加えて図 2 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 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E 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。

【0019】

遊技盤 1 の前面には、開口部 1 A に沿って、略リング状のセンター装飾体 6 1 が前方に突出して形成されている。また、センター装飾体 6 1 の外側には、センター装飾体 6 1 を大きく取り囲むように略リング状に形成された外レール 6 2 と、外レール 6 2 の左側部分とセンター装飾体 6 1 との間に、外レール 6 2 およびセンター装飾体 6 1 に略平行な湾曲状の内レール 6 3 と、が形成されている。

【0020】

そして、遊技盤 1 の前面において、センター装飾体 6 1、外レール 6 2 および内レール 6 3 などによって囲まれた領域が遊技領域 6 を形成している。すなわち、遊技盤 1 の前面が、センター装飾体 6 1、外レール 6 2 および内レール 6 3 によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに区切られている。また、外レール 6 2 と内レール 6 3 とで囲まれた領域は、発射された遊技球が遊技領域 6 へ向かうために通過可能な発射領域 7 を形成している。

【0021】

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、多数の遊技用くぎ（図示なし）が突設されている。遊技用くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、一般入賞口 1 0、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、ゲート 1 3、および大入賞口 1 4 などに適度に誘導する経路を構成している。

【0022】

遊技領域 6 の所定位置に一般入賞装置 1 0 D が設けられている。一般入賞装置 1 0 D には、一般入賞口 1 0 が遊技球の入球が可能に形成されている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入球すると、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。なお、一般入賞口 1 0 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【0023】

また、遊技領域 6 におけるセンター装飾体 6 1 の中央直下には第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動入賞装置 1 1 D には、第 1 始動口 1 1 が遊技球の入球が可能に形成されている。第 1 始動入賞装置 1 1 D は作動しない非作動構造からなる。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入球すると、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。なお、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【0024】

なお、センター装飾体 6 1 の左側部から下端部にかけて、遊技球を内部に通すワープ部 6 1 w が形成されている。ワープ部 6 1 w への入口はセンター装飾体 6 1 の左側部に形成されている。ワープ部 6 1 w に入った遊技球はワープ部 6 1 w の内部を通過して出口から出る。ワープ部 6 1 w の出口付近であってセンター装飾体 6 1 の下端部上面には、遊技球が転動可能なステージ 6 1 s が設けられている。ステージ 6 1 s の先端には、遊技球を下方に導く下方誘導部 6 1 y が設けられている。この下方誘導部 6 1 y の直下には第 1 始動口 1 1 が設けられている。

【0025】

遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の直下には、第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D が設けられている。電チュー 1 2 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第 2 始動口 1 2 が形成されている。第 2 始動口 1 2 は、電チュー 1 2 D が具備する電チュー開閉部材 1 2 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 が開閉する。

【0026】

電チュー開閉部材 1 2 k は正面視略 L 字状部材からなり、通常は第 2 始動口 1 2 を閉鎖

10

20

30

40

50

している。電チュー開閉部材 1 2 k は、前方側先端面が遊技領域 6 と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材 1 2 k が前方に突出すると、電チュー開閉部材 1 2 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、第 2 始動口 1 2 が入球可能に開放する。具体的には、電チュー開閉部材 1 2 k の水平部の左端に立設された垂直部分が遊技球を受けとめられ、水平部から第 2 始動口 1 2 へと導かれる。

【 0 0 2 7 】

このように、電チュー開閉部材 1 2 k が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。遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入球すると、所定個数（例えば、2 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

10

【 0 0 2 8 】

また、センター装飾体 6 1 の右側にゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 は、遊技球が通過可能に構成されている。遊技球がゲート 1 3 を通過しても賞球が払い出されない。なお、ゲート 1 3 を通過した遊技球はそのまま遊技領域 6 を流下する。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の右側でゲート 1 3 の下流側には、大入賞装置 1 4 D が設けられている。大入賞装置 1 4 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な大入賞口 1 4 が形成されている。大入賞口 1 4 は、大入賞装置 1 4 D が具備する A T 開閉部材 1 4 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、A T 開閉部材 1 4 k の作動によって大入賞口 1 4 が開閉する。

20

【 0 0 3 0 】

A T 開閉部材 1 4 k は正面視略横長矩形状の平板からなる可動部材であり、通常は大入賞口 1 4 を閉鎖している。A T 開閉部材 1 4 k の下端部には、水平な回転軸が設けられている。A T 開閉部材 1 4 k はその回転軸を中心に、上端が前方へ倒れるように略 9 0 度回転することができる。A T 開閉部材 1 4 k が回転すると、A T 開閉部材 1 4 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、大入賞口 1 4 が入球可能に開放する。

【 0 0 3 1 】

このように、A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が大入賞口 1 4 へ入球すると、所定個数（第 1 実施形態では、1 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、大入賞口 1 4 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

30

【 0 0 3 2 】

また、遊技領域 6 における大入賞装置 1 4 D の下方には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導経路 6 4 が遊技領域 6（遊技盤 1 の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導経路 6 4 の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 1 2 の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第 1 始動口 1 1 へ入球することはできない。

【 0 0 3 3 】

なお、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、および一般入賞口 1 0 への遊技球の入球や、遊技球のゲート 1 3 の通過をまとめて、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、一般入賞口 1 0、およびゲート 1 3 への「入賞」と総称する。

40

【 0 0 3 4 】

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 6 A と、右側の右遊技領域 6 B と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6 B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 6 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

50

2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 には、不図示の多数の遊技用くぎによっても構成されている。

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

次に、遊技盤 1 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E U について説明する。盤用演出ユニット E 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。盤用演出ユニット E U には、画像表示装置 5 0、および盤可動装置 5 5 が取り付けられている。

【0039】

画像表示装置 5 0 は、20 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成されており、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。画像表示装置 5 0 は、遊技盤 1 の数センチ後方に配置されている。

【0040】

盤可動装置 5 5 は、動作可能な盤可動体 5 5 k を備える。盤可動体 5 5 k は、水平状態を保持された横長で板状の昇降部材 5 5 k 2 と、昇降部材 5 5 k 2 の左右方向中央に設けられた略楕円形状の回転部材 5 5 k 1 と、を有する。盤可動体 5 5 k は、遊技盤 1 と画像表示装置 5 0 との間に配されている。盤可動体 5 5 k は、初期位置に配されている待機状態において、盤可動体 5 5 k の下端部分、具体的に回転部材 5 5 k 1 の下端部分が、遊技盤 1 の開口部 1 A の上端から少しだけ下方に位置している。すなわち、盤可動体 5 5 k は、待機状態において、回転部材 5 5 k 1 の下端部の一部のみが遊技者から視認でき、大部分が視認できないよう配されている（図 3（A）参照）。

【0041】

そして、盤可動体 5 5 k は、全体的に初期位置から所定の作動位置まで下降し、その作動位置から上昇して初期位置に戻ることができる（図 3（B）参照）。所定の作動位置としては、正面視で盤可動体 5 5 k が開口部 1 A の略中央につく位置である。ここで、所定の作業位置は適宜に設定可能であり、正面視で盤可動体 5 5 k が開口部 1 A の略中央より上方側におかれる位置であっても下方側におかれる位置であってもよい。

【0042】

また、回転部材 5 5 k 1 は、その中心において前後方向に形成された回転軸を中心に正面視右回りおよび左回りに回転運動することが可能である（図 3（C）参照）。なお、回転部材 5 5 k 1 の回転運動は、盤可動体 5 5 k が待機位置から作動位置に移動するとき、作動位置に保持されているとき、および作動位置から待機位置に移動するときに実行可能である。

【0043】

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。

【0044】

次に、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の上下方向略中央の右隣（遊技領域 6 以外の部分）に配置されている表示器類 8 について説明する。図 4 に示すように、表示器類 8 には、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普

10

20

30

40

50

通図柄（以下、「普図」という）を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

【0045】

特図 1 の可変表示は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞を契機とした特図 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、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞を契機とした特図 2 抽選が行われると実行される。特図 1 抽選、および特図 2 抽選については後述する。なお、以下の説明では、特図 1、および特図 2 を総称して「特図」といい、特図 1 抽選、および特図 2 抽選を総称して「特図抽選」という。また、特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b を総称して「特図表示器 8 1」という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a、および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して「特図保留表示器 8 3」という。

【0046】

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、特図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された特図（停止特図）は、可変表示の表示結果として導出された特図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された特図が予め定めた特定の特図である場合には、大入賞口 1 4 の開放を伴う大当たり遊技が行われる。

【0047】

特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b はそれぞれ、横並びに配された 8 個の LED から構成されている。特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b の点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「□□■□□■」(□：点灯、■：消灯)というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED が点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「■■■■■□」というように一番右にある LED のみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。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。

【0048】

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変動表示がなされる。特図の変動表示の態様は、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、変動表示の態様は、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。

【0049】

ところで、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 へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。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遊技球の第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への入賞があった場合である。この場合、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示が保留される。この保留された特図抽選および特図の可変表示のことを「特図保留」という。

【0050】

特図保留には、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づいて保留された特図 1 抽選、および特図 1 の可変表示を表す「特図 1 保留」と、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて保留された特図 2 抽選、および特図 2 の可変表示を表す「特図 2 保留」と、がある。そして、特図 1 保留の数、すなわち保留されている特図 1 抽選および特図 1 の可変表示の数を特図 1 保留表示器 8 3 a が表示する。一方、特図 2 保留の数、すなわち保留されている特図 2 抽選、および特図 2 の可変表示の数を特図 2 保留表示器 8 3 b が表示する。

【0051】

特図 1 保留の数、および特図 2 保留の数に上限値に設けることも設けないことも可能である。また、特図 1 保留の数、および特図 2 保留の数に上限値を設ける場合、特図 1 保留

10

20

30

40

50

の数と特図 2 保留の数を同一にしても良いし、異ならせても良い。なお、基本的な実施形態では、特図 1 保留の数、および特図 2 保留の数の上限値が「4」に設定されているとする。

【0052】

特図 1 保留表示器 83 a および特図 2 保留表示器 83 b のそれぞれは、4 個の LED で構成されており、特図 1 保留および特図 2 保留の数の分だけ LED を点灯させることにより特図 1 保留および特図 2 保留の数を表示する。なお、以下において、特図 1 保留の数を「特図 1 保留数 (U1)」といい、特図 2 保留数の数を「特図 2 保留数 (U2)」という。また、「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。さらに、「特図 1 保留表示器 83 a」と「特図 2 保留表示器 83 b」とを総称して「特図保留表示器 83」という。

10

【0053】

また、普図の可変表示は、遊技球のゲート 13 への入賞を契機とした普図抽選が行われると実行される。そして、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、普図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された普図（停止普図）は、可変表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第 2 始動口 12 の開放を伴う補助遊技が行われる。

【0054】

普図表示器 82 は、例えば 2 個の LED から構成されている。普図表示器 82 の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「□□」（□：点灯、■：消灯）というように両 LED が点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「■□」というように右の LED のみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、普図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。

20

【0055】

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変動表示が行われる。普図の変動表示の態様は、基本的な実施形態では、両 LED が交互に点灯するという態様である。なお、普図の変動表示の態様は、特に限定されず、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

30

【0056】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 5～図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 の電氣的な構成を説明する。図 5 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の背面側には、遊技利益を得ることが可能な遊技に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板 100、遊技制御基板 100 による遊技の制御に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板 120、画像の制御を行う画像制御基板 140、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、および各基板 100、120、140、170 に電力を供給する電源基板 190 が取り付けられている。

40

【0057】

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/OFF 操作により、電源の投入／遮断が切り換えられる。

【0058】

図 6 に示すように、遊技制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 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。よって、遊技制御基板 100 は、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。なお、遊技制御基板 100 の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、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

50

、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などが含まれる。

【0059】

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、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。

【0060】

遊技用ROM103には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御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、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、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。

10

【0061】

また、遊技用RAM104には、特図保留記憶部105が設けられている。ここで、特図保留記憶部105について説明する。前述の通り、遊技球の第1始動口11または第2始動口12への入賞があると、特図保留が発生可能であるが、特図保留が可能な場合、すなわち、特図保留数が上限値に達していないときには、この入賞に基づいて、特図抽選などを行うための各種乱数からなる判定情報が取得される。そして、この判定情報は、特図保留として特図保留記憶部105に一旦記憶される。なお、以下において、遊技球の第1始動口11への入賞により取得される判定情報のことを「特図1関連判定情報」といい、遊技球の第2始動口12への入賞により取得される判定情報のことを「特図2関連判定情報」という。また、特図1関連判定情報と特図2関連判定情報とを総称して「特図関連判定情報」という。

20

【0062】

そして、特図1関連判定情報は、特図1保留として、特図保留記憶部105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関連判定情報は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1関連判定情報の数、すなわち、特図1保留数の上限値は「4」に設定されている。また、特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2関連判定情報の数、すなわち、特図2保留数の上限値は「4」に設定されている。

30

【0063】

また、遊技制御基板100には、所定の中継基板(図示なし)を介して各種センサ類やソレノイド類が接続されている。そのため、遊技制御基板100には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、遊技制御基板100は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

【0064】

遊技制御基板100に接続されている各種センサ類には、一般入賞口センサ10a、第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、ゲートセンサ13a、および大入賞口センサ14aが含まれている。

40

【0065】

一般入賞口センサ10aは、一般入賞口10に入賞した遊技球を検知する。第1始動口センサ11aは、第1始動口11に入賞した遊技球を検知する。第2始動口センサ12aは、第2始動口12に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ13aは、ゲート13を通過した遊技球を検知する。大入賞口センサ14aは、大入賞口14に入賞した遊技球を検知する。

【0066】

また、遊技制御基板100に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド12s、およびATソレノイド14sが含まれている。電チューソレノイド12s

50

は、電チュー１２Ｄの電チュー開閉部材１２ｋを駆動する。ＡＴソレノイド１４ｓは、大入賞装置１４ＤのＡＴ開閉部材１４ｋを駆動する。

【００６７】

なお、遊技制御基板１００に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、遊技制御基板１００に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【００６８】

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

【００６９】

また遊技制御基板１００は、払出制御基板１７０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１７０から信号を受信する。払出制御基板１７０には、カードユニットＣＵ、および払出装置７３が接続されているとともに、発射装置７２が接続されている。また、カードユニットＣＵは、パチンコ遊技機ＰＹ１に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にする装置である。

【００７０】

払出制御基板１７０は、遊技制御用マイコン１０１からの信号や、接続されたカードユニットＣＵからの信号に基づいて、払出装置７３の払出モータ７３ｍを駆動して賞球や貸球の払い出しを行う。払い出される賞球や貸球は、その計数のための払出センサ７３ａにより検知される。

【００７１】

また、発射装置７２は遊技球を発射する装置である。ハンドル７２ｋが、発射装置７２に遊技球を発射させるための操作を受け付ける操作部または入力部を構成しており、発射装置７２に含まれる。ハンドル７２ｋには、遊技者などの人のハンドル７２ｋへの接触を検知可能なタッチスイッチ７２ａが設けられている。遊技者によるハンドル７２ｋの操作があった場合には、タッチスイッチ７２ａが遊技者のハンドル７２ｋへの接触を検知し、発射制御回路１７５を介して検知信号を払出制御基板１７０に出力する。

【００７２】

さらに、ハンドル７２ｋには、ハンドル７２ｋの回転角度（操作量）を検知可能な発射ボリュームのつまみ７２ｂが接続されている。発射装置７２は、発射ボリュームのつまみ７２ｂが検知したハンドル７２ｋの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ７２ｍを駆動させる。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１においては、ハンドル７２ｋへの回転操作が維持されている状態では、約０．６秒毎に１球の遊技球が発射されるようになっている。

【００７３】

また遊技制御基板１００は、遊技の進行に応じて、演出制御基板１２０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。演出制御基板１２０は、遊技制御基板１００から送られてきた各種コマンドに基づいて、遊技制御基板１００による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。

【００７４】

なお、遊技制御基板１００と演出制御基板１２０との接続は、遊技制御基板１００から演出制御基板１２０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板１００と演出制御基板１２０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。

【００７５】

図７に示すように、演出制御基板１２０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）１２１が実装されている。そして、演出制御基板１２０は、後述する画像制御基板１４０、音声制御回路１６１、およびサブドライブ基板１６２と共に、演出の制御を行う演出制御部

10

20

30

40

50

と位置づけることができる。ただし、演出制御部は、少なくとも演出制御基板 120 を備え、演出装置（画像表示装置 50、スピーカー 52、枠ランプ 53、および盤可動体 55k 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出などを制御可能であればよい。

【0076】

なお、演出制御基板 120 の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、第 1 演出ボタン 40k や第 2 演出ボタン 41k の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などが含まれている。

【0077】

演出制御用マイコン 121 には、遊技制御基板 100 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 が含まれている。

【0078】

演出用 ROM 123 には、後述する演出制御メイン処理、受信割り込み処理、1ms タイマ割り込み処理、および 10ms タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

【0079】

演出用 RAM 124 には、後述する始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部 125、後述する図柄指定コマンドを記憶する図柄指定コマンド記憶部 126、および後述する特図変動開始コマンドを記憶する特図変動開始コマンド記憶部 127 が設けられている。

【0080】

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

【0081】

画像制御基板 140 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した CGROM (Character Generator Read Only Memory) 145、CGROM 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM (Video Random Access Memory) 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144 を備えている。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。

【0082】

CGROM 145 には、例えば、画像表示装置 50 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクター、アイテム、図柄、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。

【0083】

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 145 から画像データを読み出して VRAM 146 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 VRAM 146 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

10

20

30

40

50

描画した画像をRGB信号として画像表示装置50に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部50aに表示される。

【0084】

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。

【0085】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板100による遊技の進行に応じて、音声制御回路161を介してスピーカー52から音声、楽曲、および効果音等を出力する。

【0086】

スピーカー52から出力する音声等の音声データは、演出制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御回路161を、基板で構成させてCPUを実装してもよい。この場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にROMを実装し、そのROMに音声データを格納してもよい。また、スピーカー52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用CPU141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140の画像用ROM142に音声データを格納してもよい。

【0087】

また、演出制御基板120には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種センサ類や駆動源となる各種アクチュエータ類が接続されている。演出制御基板120には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、演出制御基板120は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

【0088】

演出制御基板120に接続されている各種スイッチ類には、第1演出ボタンセンサ40a、および第2演出ボタンセンサ41aが含まれている。第1演出ボタンセンサ40aは、第1演出ボタン40kが押下操作されたことを検出する。第2演出ボタンセンサ41aは、第2演出ボタン41kが押下操作されたことを検出する。第1演出ボタンセンサ40a、および第2演出ボタンセンサ41aは、それぞれが操作されたことを検知すると、その検知内容に応じた信号を演出制御基板120に出力する。

【0089】

なお、演出制御基板120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。また、演出制御基板120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。

【0090】

演出制御基板120に接続された各種アクチュエータ類には、回転部材用モータ55m1、および昇降部材用モータ55m2が含まれている。回転部材用モータ55m1は、回転部材55k1を駆動して、回転部材55k1を回転させることが可能である。昇降部材用モータ55m2は、昇降部材55k2を上昇または下降させることが可能である。詳細には、演出制御用マイコン121は、回転部材55k1や昇降部材55k2の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、サブドライブ基板162を介して、回転部材55k1や昇降部材55k2の動作を制御する。

【0091】

なお、以下において、「回転部材55k1や昇降部材55k2」の動作を「盤可動体55kの動作」と総称することもある。また、回転部材55k1を回転させることや昇降部材55k2を下降または上昇させることについて「盤可動体55kを回転させる、または下降もしくは上昇させる」ともいう。

【0092】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドなどに基づいて、サブドライブ基板162を介して枠ランプ53などの点灯制御を行う。詳細に

10

20

30

40

50

は演出制御用マイコン 121 は、枠ランプ 53 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枠ランプ 53 の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【0093】

なお、サブドライブ基板 162 を基板で構成させて CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、枠ランプ 53 等の点灯制御、および、盤可動体 55k の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0094】

3. 遊技機による主な遊技

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

【0095】

3-1. 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、発射された遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を実行することができる。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。

【0096】

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。

【0097】

パチンコ遊技機 PY1 は、普図変動始動条件が成立し、普図関連判定情報を取得して普図抽選を行うことに基づいて、普図の可変表示、および補助遊技といった一連の遊技を行うことができる。取得する普図関連判定情報には、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。

【0098】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、例えば図 9（A）に示すような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。遊技状態に関連付けられる場合、当たり判定テーブルには、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、がある。

【0099】

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（普通図柄乱数判定値）が適宜に振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、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、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、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。

【0100】

3-1-2. 普図変動パターン判定・普図可変表示

普図変動パターン判定は、例えば図9（B）に示すような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。

【0101】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けられる場合、普図変動パターン判定テーブルには、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）とがある。

【0102】

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PY1は、非時短状態と時短状態とで、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5秒となる普図変動パターンに決定する。なお、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。

【0103】

そして、普図変動パターン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82で行われる。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82において普図の可変表示が行われる。

【0104】

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。補助遊技において、電チュー12Dが開放する

【0105】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー12D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。パチンコ遊技機PY1は、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には、補助遊技構成要素が格納されている。例えば図9（C）に示すように、補助遊技制御テーブルに遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、補助遊技構成要素を、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。なお、開放回数や開放時間などの各要素の具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

【0106】

パチンコ遊技機PY1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12D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、0.2秒などの遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが困難な第1の開放時間だけ電チュー12Dが開放する。一方、時短状態における補助遊技では、例えば、1.0秒のインターバル（閉鎖）を挟んだ2.5秒の2回開放などの第1の開放時間よりも長く、遊技球を電チュー12Dに入賞させることが容易な第2の開放時間だけ電チュー12Dが開放する。

【0107】

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。一方、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。また、各補助遊技における開放時間は、その補助遊技での合計時間であり、例えば、一度

10

20

30

40

50

開放した後に一旦閉鎖するインターバルを挟んで再度開放するなど、1回の補助遊技の中で複数回開放するように構成しても良い。

【0108】

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抽選を実行することができる。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。

10

【0109】

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。また、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。

【0110】

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抽選を実行することができる。特図2抽選が行われると、特図2表示器8 1 bにおいて、特図2の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図2抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図2には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図2抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。

20

【0111】

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。さらに、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。

【0112】

また、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。

30

【0113】

パチンコ遊技機P Y 1は、始動条件が成立し、特図関連判定情報を取得して特図抽選を行うことに基づいて、特図の可変表示、および大当たり遊技といった一連の遊技を行う。そして、特図の可変表示を行うために、当該特図関連判定情報について種々の判定を行う。取得する特図関連判定情報には、図8（B）に示すように、特別図柄乱数、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。

【0114】

特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）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（判定情報）である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数（判定情報）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（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。次に、特図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。

40

【0115】

3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、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）、言い換えると、大当たり、またはハズレの何れかを決定することである。大当たり判定テーブルは、例えば図10（A）に示すように、後述する遊技状態に関連付けて設けることができる。具体的には、大当たり判定テーブルには、後述する通常確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「通常確率用大当たり判定テーブル」という）と、後述する高確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「高確率用大

50

当たり判定テーブル」という)と、がある。

【0116】

遊技状態に関連付けられた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(特別図柄乱数判定値)が振り分けられている。パチンコ遊技機P Y 1は、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに、取得した特別図柄乱数を照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図10(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。

【0117】

なお、大当たり確率や各種大当たり判定の判定結果に対する特別図柄乱数判定値の振り分け方については、適宜に変更することが可能である。

10

【0118】

3-2-2. 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、例えば図10(B)に示すような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)を決定することである。大当たり図柄の種別に、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(遊技者に有利な内容)を対応付けることが可能である。

【0119】

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(特図1/特図2)、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(第1始動口11/第2始動口12)に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル(第1大当たり図柄種別判定テーブル)と特図2の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル(第2大当たり図柄種別判定テーブル)とがある。

20

【0120】

大当たり図柄は複数種類設定可能である。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判定値)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機P Y 1は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第1大当たり図柄種別判定テーブルおよび第2大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。

30

【0121】

特図1の大当たり図柄、および特図2の大当たり図柄の種類は適宜に設定することができるが、例えば、図10(B)に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図1の大当たり図柄として、大当たり図柄A、大当たり図柄B、および大当たり図柄Cの3種類の大当たり図柄を設け、特図2の大当たり図柄として、大当たり図柄D、大当たり図柄E、および大当たり図柄Fの3種類の大当たり図柄を設けることができる。そして、図10(B)に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、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判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。なお、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。

40

【0122】

3-2-3. リーチ判定

リーチ判定は、例えば、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ことである。

50

【0123】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、例えば、リーチ判定テーブルには、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）とがある。

【0124】

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（リーチ乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機P Y 1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。

10

【0125】

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判定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判定の結果「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。

【0126】

3-2-4. 特図変動パターン判定

20

特図変動パターン判定は、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、例えば図11～図12に示すような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）を決定することである。

【0127】

特図変動パターンとは、特図変動時間、所謂「尺」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、およびリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることも可能である。なお、特図変動パターンの種類や数は適宜に変更することが可能である。

30

【0128】

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（特図1／特図2）、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（第1始動口11／第2始動口12）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には、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11）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12）とがある。

【0129】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。具体的には、特図1変動パターン判定テーブルには、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）とがある。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、がある。

40

【0130】

また、遊技状態（非時短状態／時短状態）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、およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能

50

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時短用特図 1 変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、非時短用特図 2 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、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。

【0131】

さらに、遊技状態に関連付けられた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 1 保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図 1 保留数（U1）が 0～2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 1 保留数（U1）が 3～4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、がある。同様に、遊技状態に関連付けられ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も、特図 2 保留数にも関連付けることが可能である。具体的には、特図 2 保留数（U2）が 0～2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数（U2）が 3～4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、がある。

【0132】

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変動表示が、特図表示器 81 で行われる。そして、特図の変動表示の後に、特図可変表示の表示結果（特別図柄抽選の結果）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。

【0133】

また、各特図変動パターンに、図 11～図 12 の表の右から 3 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローを関連付けることが可能である。ここで、特図変動パターンに関連づけられた特図変動演出の演出フローを構成する代表的な演出について説明する。

【0134】

特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、リーチ、ノーマルリーチ（Nリーチ）、ロングリーチ（Lリーチ）、スペシャルリーチ（SPリーチ）、バトル演出、がある。

【0135】

通常変動は、停止表示していた演出図柄が変動を開始し、各演出図柄を構成する 1 つ 1 つが認識困難な程度に高速で変動表示して特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出である。そして、リーチ無しハズレ変動に係る特図変動演出（演出図柄の変動開始から変動停止までの部分）、および、リーチが発生する特図変動演出におけるリーチが成立（確定）するまでの部分が通常変動で構成されることがある。

【0136】

Nリーチは、通常変動を経てリーチが成立（確定）した直後に、例えば当該リーチを構成する演出図柄が仮停止したその位置で所定時間（例えば、10 秒）維持された状態で、残り 1 つの演出図柄が減速していき、通常変動より低速で変動する演出である。Nリーチが示唆する大当たりの期待度は、通常変動より高く、後述する Lリーチ、および SPリーチよりも低い。Nリーチで特図変動演出が終了する場合、その低速で変動する残りの 1 つの演出図柄が停止する。ハズレの場合、残りの 1 つの演出図柄は、リーチを構成する演出図柄とは異なる演出図柄で停止する。Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの 1 つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたまま Nリーチから Lリーチ、SPリーチに発展する（切り替わる）。

【0137】

Lリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、Lリーチは、例えば Nリーチの後に実行可能な演出であり、Nリーチよりも長時間行われ、Nリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。Lリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Nリーチ

のときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄 E Z 1 が表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 が表示部 5 0 a の右上）に移動した状態で、L リーチ専用の背景画像に切り替わる（L リーチ専用の映像が流れる）。なお、L リーチでは、主に表示部 5 0 a において 2 D C G によるアニメーション画像が表示される。L リーチの演出内容としては、主人公キャラクターが必殺技を習得するために特訓を行うなど後述の S P リーチに係る試合とは異なるシーンの映像が表示される。

【0138】

S P リーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、S P リーチは、例えば N リーチの後に実行可能な演出であり、L リーチよりも長時間行われ、L リーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。S P リーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、N リーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄 E Z 1 が表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 が表示部 5 0 a の右上）に移動した状態で、S P リーチ専用の背景画像に切り替わる（S P リーチ専用の映像が流れる）。なお、S P リーチでは、主に表示部 5 0 a において 3 D C G 画像が表示される。そして、S P リーチの演出内容としては、主人公キャラクターが所属するチームと、主人公キャラクターのライバルが所属するチームとが試合を行うシーンの映像が表示される。

【0139】

バトル演出は、例えば時短状態においてリーチ後に実行可能な演出であり、通常変動よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。バトル演出でも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄 E Z 1 が表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 が表示部 5 0 a の右上）に移動した状態で、バトル演出専用の背景画像に切り替わる（バトル演出専用の映像が流れる）。また、バトル演出では、主に表示部 5 0 a において 3 D C G 画像が表示される。

【0140】

なお、N リーチ、L リーチ、S P リーチ、およびバトル演出における「リーチが維持された状態」には、当該 N リーチ、L リーチ、S P リーチ、およびバトル演出においてリーチを構成する演出図柄が表示部 5 0 a で視認可能である状態だけではなく、例えば、専用の背景画像との関係で所定期間、当該リーチを構成する演出図柄が表示部 5 0 a から視認困難または視認不可能な状態も含むものとする。また、通常変動、N リーチ、L リーチ、S P リーチ、およびバトル演出の演出内容は適宜に変更可能である。さらに、特図変動演出を構成する演出は、これらに限られず、適宜に加え、あるいは減らすことが可能である。

【0141】

また、図 1 1 ～図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すように、特図変動パターンに、大当たり判定結果および特図変動演出の演出内容などを関連付けて名称を付することが可能である。そして、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」、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。

【0142】

さらに、大当たり判定結果に関わらず S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P リーチ変動」、L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L リーチ変動」、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 リーチ変動」と総称することもある。また、リーチ有りのハズレ変動のことを「リーチ有りハズレ変動」といい、リーチ無しのハズレ変動のことを「通常ハズレ変動」と総称することもある。

【0143】

3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり判定を行う前に、取得した特図関連判定情報に基づいて、例えば図 1 3 ～図 1 4 に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行うことが可能である。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（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）、言い換えると、その始動入賞によって可変表示される特図の

種類（特図 1 / 特図 2）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には、第 1 始動口 1 1 に入賞し、特図 1 の可変表示が行われる場合の第 1 先読み判定テーブル（図 1 3）と、第 2 始動口 1 2 に入賞し、特図 2 の可変表示が行われる場合の第 2 先読み判定テーブル（図 1 4）と、がある。なお、第 1 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 1 先読み判定」、第 2 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 2 先読み判定」ともいう。

【0144】

また、先読み判定テーブルは、後述する遊技状態（通常遊技状態 / 高確率高ベース遊技状態 / 低確率高ベース遊技状態）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には、通常遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（通常遊技状態用先読み判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（高確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（低確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、がある。

【0145】

つまり、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、通常遊技状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、がある。

【0146】

なお、図 1 3 ~ 図 1 4 に示す先読み判定テーブルを用いる先読み判定によって、当該始動口 1 1、1 2 への入賞によって行われる特図の可変表示に係る特図変動パターンが特定される。すなわち、当該入賞に基づく特図の可変表示が行われるよりも前にその特図の可変表示に係る特図変動パターンが先読み判定結果として特定される。特図変動パターンを特定する過程で、大当たりの当否も先読み判定結果として特定される。

【0147】

そして、特図変動パターンなどに関する情報が含まれる先読み判定結果は始動入賞コマンドに対応付けられている。後述するように、始動入賞コマンドは、その生成に伴って先読み判定結果として演出制御基板 1 2 0 に送信される。なお、先読み判定結果としてどのような情報を特定させるかは適宜に変更可能である。例えば、大当たり図柄種別に関する情報も先読み判定結果に含ませることができる。

【0148】

以上のように、大当たり判定、大当たり図柄種別判定、リーチ判定、および特図変動パターン判定が行われることによって、特図表示器 8 1 において特図の可変表示が行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、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。次に、大当たり遊技について説明する。

【0149】

3-3. 大当たり遊技

大当たり遊技は、大入賞口 1 4 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。

【0150】

なお、OP や ED を設けないようにすることが可能である。また、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

10

20

30

40

50

）のラウンド遊技のことを「１ラウンド（１Ｒ）」ともいい、１０回目のラウンド遊技のことを「１０ラウンド（１０Ｒ）」ともいう。

【０１５１】

そして、パチンコ遊技機ＰＹ１は、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は大当たり図柄の種別毎に設定することが可能である。すなわち、大当たり遊技を大当たり図柄の種別に対応付けることが可能である。そして、大当たり遊技は１種類、または複数種類設定可能である。

【０１５２】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）が格納されている。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１４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。

【０１５３】

そして、パチンコ遊技機ＰＹ１は、例えば図１５（Ａ）に示すような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ことが可能である。すなわち、図１５（Ａ）に示すような大当たり遊技の種別および各大当たり遊技に対する大当たり遊技構成要素を設定することが可能である。ここで、図１５（Ａ）で設定されている大当たり遊技について説明する。

【０１５４】

大当たり図柄Ａに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第１大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから１０Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第１大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第１大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１５５】

大当たり図柄Ｂに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第２大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が５回行われる。そして、１Ｒから５Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第２大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第２大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１５６】

大当たり図柄Ｃに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第３大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が５回行われる。そして、１Ｒから５Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第３大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第３大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１５７】

大当たり図柄Ｄに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第４大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから１０Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第４大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、

最後のラウンド遊技が終了してから第4大当たり遊技が終了するまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0158】

大当たり図柄Eに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第5大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が6回行われる。そして、1Rから6Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第5大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第5大当たり遊技が終了するまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

10

【0159】

大当たり図柄Fに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第6大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が6回行われる。そして、1Rから6Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第6大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第6大当たり遊技が終了するまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0160】

なお、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14aによって検知されると、大入賞口14の最大開放時間が経過する前であっても、大入賞口14を閉鎖してラウンド遊技が終了する。また、大当たり遊技構成要素の種類や具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

20

【0161】

また、図15（A）に示す大当たり遊技制御テーブルでは、何れの種類の大当たり遊技が実行されるかは、大当たり図柄の種類によって決定されているが、これとは異なる方法で大当たり遊技が実行されるようにしても良い。例えば、遊技領域6に2つの入賞口に振分け可能な装置を設け、一方の入賞口に入賞すると所定数のラウンド遊技からなる大当たり遊技のみが実行される一方、他方の入賞口に入賞すると、所定数より多いラウンド遊技からなる大当たり遊技と所定数より少ないラウンド遊技からなる大当たり遊技の何れかが抽選などによって所定の確率で実行されるようにしても良い。

30

【0162】

3-4. 遊技状態

次に、パチンコ遊技機PY1が制御可能な遊技状態について説明する。パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性を関連付けることができる。

40

【0163】

大当たり確率について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも大当たり確率が高くなり、大当たり当選し易くなるということである。また、第2始動口12の開放の容易性について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも第2始動口12の開放の容易性が高くなり、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が長くなるということである。

【0164】

そして、特定遊技状態としては、大当たり確率および第2始動口12の単位時間あたりの開放時間の何れもが遊技者に有利な第1特定遊技状態と、大当たり確率のみが遊技者に有利な第2特定遊技状態と、第2始動口12の単位時間あたりの開放時間のみが遊技者に有利な第3特定遊技状態の3種類を設定可能である。なお、これらの3種類の特定遊技状

50

態の全てをパチンコ遊技機 P Y 1 に搭載せずに、3 種類の特定制遊技状態の中の一部を搭載することもできる。

【0165】

ここで、大当たり確率に注目した部分的な遊技状態として、大当たり確率が通常遊技状態よりも高くなり、大当たり確率について遊技者に有利な状態を「高確率状態」という。これに対して、大当たり確率が通常遊技状態での通常確率であり、大当たり確率について遊技者に有利ではない状態を「通常確率状態」という。

【0166】

また、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間に注目した部分的な遊技状態として、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が通常遊技状態よりも長く、第2始動口12の開放の容易性（第2始動口12の開放のし易さ）が遊技者に有利な状態を「時短状態」という。これに対して、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が通常遊技状態での開放時間であり、第2始動口12の開放の容易性が遊技者に有利ではない状態を「非時短状態」という。

【0167】

ここで、非時短状態と時短状態について詳細に説明する。前述のように、時短状態は、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。すなわち、時短状態は非時短状態よりも第2始動口12に入賞させ易い状態である。ここで、非時短状態よりも時短状態で第2始動口12に入賞させ易くするための具体的な方法について説明する。

【0168】

例えば、時短状態を、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、当たり判定の結果に関わらず、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（30.0秒）よりも短い普図変動時間（5.0秒）が決定されるようにする。その結果、時短状態の方が、単位時間あたりにおける普図抽選の実行回数が多くなる。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりに当選する確率と1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が同一であると、単位時間あたりにおける普図抽選の実行回数が多い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

【0169】

また、時短状態を、非時短状態に比べて1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが0.2秒開放するのに対し、時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが合計で5.0秒開放するようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりに当選する確率と普図変動時間が同一であると、単位時間あたりの補助遊技の実行回数が等しくなるため、1回の補助遊技での電チュー12Dの開放時間が長い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

【0170】

さらに、時短状態を、非時短状態に比べて当たり判定で当たりと判定され易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、当たり判定において6600/65536の確率で当たりと判定されるのに対し、時短状態では、当たり判定において59936/65536の確率で当たりと判定されるようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間と普図変動時間が同一であると、当たり判定で当たりと判定される確率が高い分、単位時間あたりの当たり判定の回数が多くなるため、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

【0171】

このように、時短状態の開放容易性を構成する要素として、当たり判定で当たりに当選

する確率（当たり当選確率）、普図変動時間、および1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間がある。そして、時短状態においては非時短状態よりも当たりに当選し易いこと、普図変動時間が短くなり易いこと、および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ことからなる3つの条件が成立することによって、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12への入賞を容易にすることができる。この結果、発射球数に対する賞球数の割合である所謂「ベース」が高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、通常遊技状態に比べて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。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも遊技者にとって有利であるといえる。

【0172】

なお、時短状態においては、第2始動口12の単位時間あたりの開放時間が長くなるための3つの条件が全て揃わずに一部の条件のみが揃うようにしても良い。最終的に、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12への入賞が容易になればよい。

【0173】

また、時短状態では、非時短状態に比べて特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易くなるようにするなどして、単位時間あたりにおける特図可変表示の実行回数が少ない、または特図変動時間の平均が低くなるようにしても良い。その結果、時短状態では、特図保留が消化されるペースが速くなり、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

【0174】

なお、以下において、各特定遊技状態について遊技者に対する有利性の内容に関連付けて、第1特定遊技状態のことを「高確率高ベース遊技状態」、第2特定遊技状態のことを「高確率低ベース遊技状態」、および第3特定遊技状態のことを「低確率高ベース遊技状態」ともいう。さらに、通常遊技状態のことを「低確率低ベース遊技状態」ともいう。

【0175】

よって、低確率低ベース遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態で制御されている遊技状態といえる。同様に、低確率高ベース遊技状態は通常確率状態且つ時短状態、高確率低ベース遊技状態は高確率状態且つ非時短状態、および高確率高ベース遊技状態は高確率状態且つ時短状態で制御されている遊技状態といえる。

【0176】

このように、パチンコ遊技機PY1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、高確率高ベース遊技状態、および大当たり遊技状態で制御可能である。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口14が長時間開放し、遊技球を多量に獲得することができるので、大当たり遊技状態も遊技者に有利な遊技状態といえることができる。よって、大当たり遊技状態と、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な「有利遊技状態」ということもできる。

【0177】

なお、高確率高ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態は、大当たり確率が通常確率状態よりも高確率となっている点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。また、高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態は、第2始動口12への入賞容易性が非時短状態よりも高い点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。さらには、大当たり遊技状態では、1回の入賞による賞球数が第1始動口11、および第2始動口12よりも多い大入賞口14が開放するので、大当たり遊技状態は低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【0178】

また、パチンコ遊技機PY1の電源が投入されると最初に通常遊技状態が設定される。また、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の停止表示が行われることによって設定される。一方、特定遊技状態は、大当たり当選して大当たり遊技が実行されることによって設定

10

20

30

40

50

される。次に、特定遊技状態の設定について説明する。

【0179】

3-5. 特定遊技状態の設定

パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技の終了に伴って、新たに特定遊技状態を設定することができる。すなわち、大当たり遊技の後に、特定遊技状態にて遊技を制御・進行させることができる。この特定遊技状態の継続期間は適宜に設定可能である。例えば、特定遊技状態を次回大当たり当選するまで継続させることができる。また、特定遊技状態が継続できる期間を制限することもできる。

【0180】

特定遊技状態の継続期間を制限させる場合は、継続期間に対する終了条件が成立することを契機に特定遊技状態を終了させることができる。そして、特定遊技状態が終了すると通常遊技状態が設定されるようにすることができる。また、高確率高ベース遊技状態については、終了条件が成立すると、低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態が設定されるようにすることもできる。この場合、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態は次回大当たり当選するまで継続するようにしても良い。また、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態についても同一または異なる終了条件を設け、当該終了条件が成立すると通常遊技状態が設定されるようにしても良い。

【0181】

また、特定遊技状態の継続期間に対する終了条件は適宜に設定することができる。終了条件として、例えば特図可変表示の実行回数を設定することができる。また、特図可変表示の実行回数に限られず、大当たり遊技後の経過時間、大当たり遊技後の遊技球の発射球数、大当たり遊技後のゲート13への通過回数、または特定遊技状態を終了させるか否かの抽選（所謂、「転落抽選」）において終了させるという結果の導出などを終了条件に設定することができる。さらには、これらの要素を単独で終了条件に設定しても良く、また複合的に設定しても良い。

【0182】

なお、これらの終了条件は、大当たり遊技後に設定可能な全ての特定遊技状態に対して同一に設定しても良く、また設定可能な特定遊技状態の中の一部の特定遊技状態に対して設定しても良い。さらに、特定遊技状態毎に終了条件を異ならせても良い。

【0183】

さらに、大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容は、その大当たり遊技に係る大当たり図柄種別に対応付けることが可能である。例えば、前述のように大当たり図柄種別が設定されている場合、図15（B）に示すように、大当たり図柄A、大当たり図柄B、および大当たり図柄Dに係る大当たり遊技の終了後に高確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この高確率高ベース遊技状態については終了条件を設けずに、大当たり当選するまで継続可能にすることができる。さらに、大当たり図柄C、および大当たり図柄Eに係る大当たり遊技の終了後に低確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この低確率高ベース遊技状態については終了条件を設け、終了条件として100回の特図可変表示に設定することができる。なお、この大当たり種別図柄と大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容との関係は一例であって、これに限られない。

【0184】

また、大当たりの遊技利益に着目し、大当たり遊技後に高確率状態で遊技が進行する大当たりのことを「高確率大当たり」ともいう。さらに、大当たり遊技後に高確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「確変大当たり」ともいう。加えて、大当たり遊技後に通常確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「時短大当たり」ともいう。

【0185】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 6 ～図 3 0 を用いて説明する。

【0186】

4-1. 演出モード

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

【0187】

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」において特図可変表示が行われていないときに設定可能であり、特図可変表示が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 6 (A) に示すように、表示部 5 0 a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されると、図 1 6 (B) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカー 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定、および実行される演出の頻度設定などがある。なお、演出に関する設定の項目は適宜に設定することができる。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 から遊技者の操作によって設定画面 G 1 0 1 が表示されないようにすることもできる。

【0188】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」において設定可能であり、通常遊技状態であることを示す演出モードである。そして、さらに通常演出モードに属する下位の演出モードを複数設けることができる。例えば、通常演出モードに属する下位の階層の演出モードとして、第 1 通常演出モード、第 2 通常演出モード、および第 3 通常演出モードなどを設けることができる。

【0189】

なお、以下において、演出モードに属する下位の階層の演出モードを「演出ステージ」ともいう。それに伴って、第 1 通常演出モードを「第 1 通常演出ステージ」ともいい、第 2 通常演出モードを「第 2 通常演出ステージ」ともいい、第 3 通常演出モードを「第 3 通常演出ステージ」ともいう。なお、特段の事情がない場合以外、基本的にはパチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入された後、最初に特図変動表示が開始されたときに設定される演出モードは第 1 通常演出ステージ（第 1 通常演出モード）であるとする。ただし、当該最初に設定される演出モードの種類は特に限定されずに適宜変更しても良い。

【0190】

このように通常演出モードに属する複数の演出ステージを設けた場合、所定の切替条件が成立すると演出ステージを順番に繰り返して切り替えていくことができる。切替条件は適宜に設定可能であるが、例えば、切替条件として、大当たりに当選することなく所定回数の特図可変演出が行われることに設定することができる。さらに、切替条件として、S P リーチハズレ変動に基づく特図変動演出など、特定の演出が実行されることに設定することもできる。

【0191】

また、後述するように特図変動演出においてリーチが発生することがあるが、特図変動演出を、リーチが発生しない場合の特図変動演出の全区間、およびリーチが発生する場合のリーチが成立する前の前段部分と、リーチが発生する場合のリーチが成立した後の後段部分と、に分けることができる。なお、前段部分は、前述の「通常変動」で構成される。

【0192】

そして、第 1 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に街の景色

を表す背景画像（図 1 7（A）：第 1 通常用背景画像 G 1 1 1）が表示される。第 2 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に野球場のグラウンドを表す背景画像（図 1 7（B）：第 2 通常用背景画像 G 1 1 2）が表示される。第 3 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に飲食店内を表す背景画像（図 1 7（C）：第 3 通常用背景画像 G 1 1 3）が表示される。一方、第 1 通常演出ステージ～第 3 通常演出ステージの後段部分では、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、第 2 通常用背景画像 G 1 1 2 および第 3 通常用背景画像 G 1 1 3 が表示されず、通常演出モードにおける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 9 3】

なお、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像は、演出ステージの種別に関係なく通常演出モードに共通の背景画像としても良く、また、演出ステージ毎に異なる背景画像としても良い。

10

【0 1 9 4】

また、「高確率低ベース遊技状態」においても通常演出モードを設定可能にし、通常演出モードは非時短状態であることを示す演出モードにしても良い。あるいは「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定され、通常演出モードとは異なる所定の演出モードを設けても良い。さらに、ある条件で発生した低確率低ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態において、通常演出モードと異なる所定の演出モードを設定しても良い。

【0 1 9 5】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、高確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードである。確変演出モードの前段部分では、例えば、図 1 7（D）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 2 0）が表示され、確変用 B G M がスピーカー 5 2 から出力される。また、確変演出モードの後段部分では、確変演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

20

【0 1 9 6】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードの前段部分では、例えば、図 1 7（E）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 3 0）が表示され、時短用 B G M がスピーカー 5 2 から出力される。また、時短演出モードの後段部分では、時短演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

30

【0 1 9 7】

なお、時短演出モードは、低確率高ベース遊技状態、および高確率高ベース遊技状態において設定され、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の何れかであり、少なくとも時短状態であることを示す演出モードにすることもできる。

【0 1 9 8】

また、確変演出モードおよび時短演出モードの何れもまたは何れか一方について、通常演出モードと同様に、さらにその演出モード用の演出ステージを複数設け、所定の切替条件が成立すると、演出ステージが切り替わるようにしても良い。

【0 1 9 9】

40

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、図 1 8（A）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 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 2 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。加えて、オープニング中には、大当たりオープニング演出として、表示部 5 0 a において、オープニング画像 G 1 や右打ち画像 G 2 の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（オープニング用背景画像 G 2 0 0）が表示される。

【0 2 0 0】

また、大当たり演出モードでは、大当たり遊技におけるラウンド遊技中に、図 1 8（B

50

）に示すように、表示部 50 a において、右打ち画像 G 2 がオープニングから引き続いて表示されると共に、ラウンド数を示すラウンド画像 G 3 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 4 が表示されるラウンド演出が行われる。加えて、ラウンド遊技中には、ラウンド演出として、表示部 50 a において、右打ち画像 G 2、ラウンド画像 G 3、および賞球数画像 G 4 の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（ラウンド用背景画像 G 201）が表示されると共に、スピーカー 52 から大当たり遊技の種別に応じた BGM が出力される。

【0201】

さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図 18（C）に示すように、表示部 50 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 5 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 6 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。加えて、エンディング中には、大当たりエンディング演出として、表示部 50 a において、エンディング画像 G 5 や総賞球数画像 G 6 の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（エンディング用背景画像 G 202）が表示される。

【0202】

なお、以下において、大当たりオープニング演出、ラウンド演出、および大当たりエンディング演出を合わせて、大当たり遊技において実行される演出として「大当たり遊技演出」ともいう。すなわち、大当たり演出モードにおいて大当たり遊技演出が行われる。

【0203】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。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。

【0204】

特図変動演出では、表示部 50 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。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。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、基本的には、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。

【0205】

なお、表示部 50 a で行われる特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外の画像を用いることも可能である。さらに、表示部 50 a を含む画像表示装置 50 以外に、スピーカー 52、枠ランプ 53、盤可動装置 55、第 1 演出ボタン装置 40、および第 2 演出ボタン装置 41 などの様々な演出装置を用いた特図変動演出を行うことが可能である。

【0206】

次に、特図可変表示に応じて実行される特図変動演出において、表示部 50 a に表示される演出図柄について説明する。演出図柄は、特図抽選結果を示すための識別情報でもあり、複数種類設けられている。詳細には、演出図柄の構成要素の 1 つが、特図抽選結果を示すための識別情報を構成し、その識別情報の違いによって演出図柄が複数種類設けられている。

【0207】

例えば、図 19（A）に示すように、演出図柄を 1～9 の数字で構成させ、9 つの演出図柄を設けることができる。そして、数字「1」を含む演出図柄を演出図柄 G 10 a とする。同様に、数字「2」～数字「9」を含む演出図柄を演出図柄 G 10 b～演出図柄 G 10 e とする。なお、便宜上、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄 G 10」と総称する。

【0208】

また、「3」、および「7」に係る演出図柄 G 10 c、G 10 g の数字部分は赤色であり、「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」、および「9」の演出図柄 G 10

10

20

30

40

50

a、G10b、G10d、G10e、G10f、G10h、G10iの数字部分は青色である。すなわち、演出図柄G10の構成要素に、色が含まれている。なお、演出図柄G10の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄G10に、各数字に対応付けられたキャラクターなどの他の構成要素を加えても良い。

【0209】

続いて、演出図柄G10を表示するための演出図柄表示領域について説明する。例えば、図19(B)に示すように、表示部50aを水平方向に略均等に3つに分けた左側、中央および右側を、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3とすることができる。左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3の何れにも演出図柄G10が表示される。

10

【0210】

そして、主に、特図変動演出の前段部分において、左演出図柄領域50b1に表示される演出図柄G10を「左演出図柄EZ1」と総称し、中演出図柄領域50b2に表示される演出図柄G10を「中演出図柄EZ2」と総称し、および右演出図柄領域50b3に表示される演出図柄G10を「右演出図柄EZ3」と総称する。すなわち、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3において、共通して、数字の1～9からなる演出図柄G10が表示されるが、相対的な表示位置で演出図柄G10を区別する場合には、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、および右演出図柄EZ3と表記する。

【0211】

また、図19(B)に示すように、表示部50aの下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cにおいて、特図の可変表示に応じて小図柄を可変表示させることができる。なお、小図柄のデザインは適宜に設定可能であるが、例えば、演出図柄G10の数字部分をそのまま縮小させて構成させることができる。

20

【0212】

なお、図19(B)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

30

【0213】

また、前述したように、特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出がある。ここで、これらの一部について説明する。

【0214】

4-2-1. 通常変動

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。次に、通常変動を具体的に説明する。なお、小図柄として、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、および右演出図柄EZ3に対応する左小図柄KZ1、中小図柄KZ2、および右小図柄KZ3が小図柄領域50cで可変表示する。

40

【0215】

例えば、図20(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、特図の可変表示が開始されると、図20(B)に示すように、その開始に伴って特図変動演出が開始される。具体的には、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。

【0216】

50

演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示の表示態様と、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示の表示態様とを異ならせることができる。例えば、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示は、各演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が表示部 5 0 a の上から下にスクロール表示して行い、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は、各小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を定位置で次々に入れ替えて行うようにしても良い。なお、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示の表示態様と、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示の表示態様とを同一にしても良い。

【0217】

また、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は変動表示の開始直後から高速で変動表示する。演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が高速で変動表示されている間は、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は、基本的に背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 4 などのその背景側の画像が視認容易な透明性を持って表示される。

【0218】

そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

【0219】

演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 2 0 (C) に示すように、左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図 2 0 (D) に示すように、右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図 2 0 (E) に示すように、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止する。

【0220】

そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が、図 2 0 (F) に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。

【0221】

なお、図 2 0 の例では、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 → 右演出図柄 E Z 3 → 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【0222】

4-2-2. リーチ

次に、リーチの成立について説明する。特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）である場合も、基本的には前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部 5 0 a において、図 2 1 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が停止表示されていると共に、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図 2 1 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始すると共に、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が開始する。

【0223】

その後、所定時間が経過した後に、図 2 1 (C) に示すように、数字「5」に係る左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図 2 1 (D) に示すように、同一の数字「5」に係る右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチが成立する。なお、左演出図柄 E Z 1、および右演出図柄 E Z 3 でリーチが成立しても、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

【0224】

さらに、図 2 1 の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄 E Z 1 → 右演出図柄 E Z 3 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定するこ

10

20

30

40

50

とができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「5」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

【0225】

このように、リーチ無しハズレである場合の特図変動演出の全期間と、リーチが発生する場合の特図変動演出の開始時からリーチ成立時までの区間を通常変動とすることができる。ただし、リーチが成立するまでの時間は、特図変動パターンなどに基づいて適宜に設定することができる。さらに、リーチが成立するまでの間に、所謂「疑似連」や、カットイン予告、台詞予告などの種々の予告演出を実行することも可能である。あるいは、リーチが成立するまでの間に、所謂「ゾーン」に突入するようにすることも可能である。

10

【0226】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機P Y 1は、通常変動の後に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、特図抽選の抽選結果が「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。次に、Nリーチを具体的に説明する。

【0227】

リーチが成立すると、例えば、図21(D)に示すように、その時点からNリーチが行われる。Nリーチでは、図22(A)に示すように、リーチが成立したときの状態が所定時間(例えば、10秒)維持される。Nリーチが開始されると、図22(B)に示すように、通常態様の高速で変動表示(スクロール)をしている中演出図柄E Z 2が徐々に減速していく。

20

【0228】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン(例えば、Nハズレ変動)であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄E Z 2が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図22(C-1)に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字(図22(C-1)において「4」)からなる中演出図柄E Z 2が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了(特図の停止表示)に伴って、図22(D)に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄E Z 1、中演出図柄E Z 2および右演出図柄E Z 3の停止表示が行われる。

30

【0229】

また、仮停止していた演出図柄E Z 1~E Z 3がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄E Z 1~E Z 3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄K Z 1~K Z 3が、演出図柄E Z 1~E Z 3と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄K Z 1~K Z 3の停止表示も行われる。なお、Nリーチの内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0230】

Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、図22(C-2)に示すように、停止していない残りの1つの中演出図柄E Z 2が再び高速で変動し、リーチが維持されたままNリーチからLリーチまたはSPリーチに発展する(切り替わる)ことがある。

40

【0231】

4-2-4. Lリーチ

パチンコ遊技機P Y 1は、Nリーチの後にLリーチを行うことが可能である。Lリーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、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。なお、Lリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図23(A)に示すように、Lリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄E Z 1、E Z 3が縮小されると共に、表示部50aにおける小図柄領域50cに重複しない所定位置(例えば、左演出図柄E Z 1は表示部50aの左上で、右演出図柄E Z 3は表示部50aの右上)に移動する。

50

【0232】

また、Ｌリーチの開始時に、例えば、図23（Ａ）に示すように、表示部50aにＬリーチ専用の背景画像（Ｌリーチ用背景画像G114）が表示される。Ｌリーチ用背景画像G114は、所定のストーリーが展開する動画で構成されている。Ｌリーチ用背景画像G114に係る動画のストーリーの内容は適宜に設定可能であるが、基本的な実施形態では、主人公キャラクターが女の子に告白するという内容で構成されている。

【0233】

Ｌリーチ用背景画像G114が表示されると、最初に、図23（Ａ）に示すように、主人公キャラクターがある待ち合わせ場所で女の子を待っているシーンから開始される。続いて、図23（Ｂ）に示すように、待ち合わせ場所に女の子が現れる。このとき、表示部50aの略中央にて、中演出図柄EZ2として、リーチを構成している数字「5」の演出図柄と、リーチを構成していない数字「4」の演出図柄と、が現れて、奥側から手前側に出てきてはまた奥側へ戻るようにゆっくりと回転する。

10

【0234】

数字「4」の演出図柄と数字「5」の演出図柄の回転が継続して行われている中、Ｌリーチ用背景画像G114に係るストーリーが進展する。そして、図23（Ｃ）に示すように、主人公キャラクターが女の子に告白するシーンを迎える。このとき、表示部50aの略中央にて、リーチを構成している数字「5」の演出図柄と、リーチを構成していない数字「4」の演出図柄と、が相互に相手を弾き飛ばそうとぶつかり合う。数字「5」の演出図柄はリーチを構成し、数字「4」の演出図柄はリーチを構成していないことから、数字「4」の演出図柄が弾き飛ばされて数字「5」の演出図柄が残ると、大当たりを示す態様の演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が成立する一方、数字「5」の演出図柄が弾き飛ばされて数字「4」の演出図柄が残ると、リーチハズレを示す態様の演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が成立する。よって、この図23（Ｃ）の場面は、当該Ｌリーチの最終局面であり、大当たりを示唆する演出（大当たり示唆演出）が実行されるかハズレを示唆する演出（ハズレ示唆演出）が実行されるかに分岐する分岐点（所謂「当落分岐点」）を構成している。

20

【0235】

当落分岐点において、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（Ｌ大当たり変動）であると、図24（Ａ－１）に示すように、表示部50aに、笑顔の女の子がアップで表示された後、図24（Ｂ－１）に示すように、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターが表示される笑顔の女の子がアップで表示された後、図24（Ｂ－１）に示すように、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターが表示されると共に、スピーカー52から所定の効果音が出力される。このとき、リーチを構成している数字「5」の左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3と共に、そのリーチを構成している数字「5」の中演出図柄EZ2が表示部50aの中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄EZ1～EZ3が大当たりを示す態様で仮停止表示している。

30

【0236】

告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターの表示と、所定の効果音の出力とは、大当たり示唆演出を構成する。大当たり示唆演出の後、図24（Ｃ－１）に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われる。

40

【0237】

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動（Ｌハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、Ｌリーチ用背景画像G114にて、図24（Ａ－２）に示すように、表示部50aに、悲しい表情をした女の子がアップで表示された後、図24（Ｂ－２）に示すように、告白に失敗して落胆している主人公キャラクターが表示される。このとき、リーチを構成している数字「5」の左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3と共に、リーチを構成していない数字「5」の中演出図柄EZ2が表示部50aの中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄EZ1～

50

E Z 3 がリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

【0238】

告白に失敗して落胆している主人公キャラクターの表示は、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後には、図24(C-2)に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄E Z 1～E Z 3および小図柄K Z 1～K Z 3の停止表示が行われる。

【0239】

4-2-5. S Pリーチ

また、パチンコ遊技機P Y 1は、Nリーチの後にS Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、L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。なお、S Pリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図25(A)に示すように、S Pリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄E Z 1、E Z 3が縮小されると共に、表示部50aにおける小図柄領域50cに重複しない所定位置（例えば、左演出図柄E Z 1は表示部50aの左上で、右演出図柄E Z 3は表示部50aの右上）に移動する。

【0240】

また、S Pリーチの開始時に、例えば、図25(A)に示すように、表示部50aにS Pリーチ専用の背景画像（S Pリーチ用背景画像G 1 1 5）が表示される。S Pリーチ用背景画像G 1 1 5は、所定のストーリーが展開する動画で構成されている。S Pリーチ用背景画像G 1 1 5に係る動画のストーリーの内容は適宜に設定可能であるが、基本的な実施形態では、主人公キャラクターと、主人公キャラクターのライバルである敵キャラクターとが対決するという内容で構成されている。なお、主人公キャラクターは野球のピッチャーであり、敵キャラクターは野球のバッターであり、両者は野球の試合においてピッチャーとバッターの立場で対決する。

【0241】

S Pリーチ用背景画像G 1 1 5が表示されると、最初に、図25(A)に示すように、敵キャラクターが出現し、続いて、図25(B)に示すように、表示部50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像（S Pリーチ開始タイトル画像）G 1 1が表示される。S Pリーチ開始タイトル画像G 1 1は、S Pリーチのタイトルを表すタイトル画像G 1 1 a「図25(B)において「敵バッター○○を打ち取れ！！」」と、タイトル画像G 1 1 aを引き立てるエフェクト画像G 1 1 bとで構成される。

【0242】

次に、図25(C)に示すように、主人公キャラクターと敵キャラクターが対峙しているシーンが表示される。その後、S Pリーチ用背景画像G 1 1 5にて、図26(A)に示すように、主人公キャラクターがボールを投げ、図26(B)に示すように、ボールが敵キャラクターに向かって進み、図26(C)に示すように、敵キャラクターがバットを振り始める。続いて、図26(D)に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクターと敵キャラクターとの対決に決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、ピッチャーとバッターの対決で主人公キャラクターが勝利して大当たりが示唆されるか敗北してハズレが示唆されるかの分岐点（当落分岐点）を構成する。

【0243】

この当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（S P大当たり変動）であると、図27(A-1)に示すように、表示部50aに、敵キャラクターが空振りをして対決に勝利した後、図27(B-1)に示すように、敵キャラクターを三振に取ってマウンド上で雄叫びを上げる主人公キャラクターが表示されると共に、スピーカー52から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄E Z 1～E Z 3は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【0244】

対決に勝利して雄叫びを上げている主人公キャラクターの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たり示唆演出を構成する。大当たり示唆演出の後には、図27(C-1)に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄E Z 1～E Z 3および小図柄K Z 1～K Z 3の停

10

20

30

40

50

止表示が行われる。

【0245】

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチハズレ変動（SPハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、SPリーチ用背景画像G115にて、図27（A-2）に示すように、敵キャラクターがホームランを打って対決に敗北し、図27（B-2）に示すように、主人公キャラクターがマウンド上で落胆する。このとき、演出図柄EZ1～EZ3はリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

【0246】

対決に敗北して落胆している主人公キャラクターの表示が、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後、図27（C-2）に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われる。

10

【0247】

次に、特図変動演出において行われる可動体演出と操作演出について説明する。可動体演出と操作演出は、前述のSPリーチ、Lリーチ、およびNリーチ、さらには大当たり遊技演出などに組み込まれる形でこれらの演出の一部として行われる場合と、これらの演出とは独立して行われる場合とがある。最初に可動体演出について説明する。

【0248】

4-3. 可動体演出

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで可動体の動作を伴う可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば盤可動装置55などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度やSPリーチへの発展を示唆する演出として機能する。

20

【0249】

例えば、可動体演出がSPリーチへの発展を示唆する演出として機能する場合、図28（A）に示すように、特図変動演出において、NリーチからSPリーチに発展する際に、まずは図28（B）に示すように、盤可動装置55が作動し、盤可動体55kが正面視で作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持される。さらに、このとき、表示部50aの全体に、盤可動体55kの動作に伴うエフェクト画像G13も表示される。そして、図28（C）に示すように、エフェクト画像G13が消去され、盤可動体55kが待機位置まで上昇して、盤可動装置55が通常の待機状態に戻る。盤可動装置55が通常の待機状態に戻ると、SPリーチに発展する。なお、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。

30

【0250】

4-4. 操作演出

次に操作演出について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで、操作促進演出、および第1演出ボタン40kや第2演出ボタン41k等の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ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。

40

【0251】

例えば、前述のように、LリーチやSPリーチにおいて当落分岐点に達すると、第1演出ボタン40kの押下操作が有効な期間（第1演出ボタン操作有効期間）が発生し、この第1演出ボタン操作有効期間の発生に伴って、図29（A）に示すように、第1演出ボタン40kの操作を促す演出（第1演出ボタン操作促進演出）が行われる。

【0252】

第1演出ボタン操作促進演出において、表示部50aに、第1演出ボタン操作促進演出画像G12が表示される。第1演出ボタン操作促進演出画像G12は、操作対象である第1演出ボタン40kを表す画像（操作対象画像）G12aと、第1演出ボタン40kの操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）G12bと、第1演出ボタン

50

40kの操作に係る操作有効期間（第1演出ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（第1演出ボタン操作有効期間残り時間画像）G12cと、を含む。

【0253】

なお、第1演出ボタン操作有効期間残り時間画像G12cは、おおむね曲線状のプログレッシブからなり、時間の経過に伴って、遊技者が第1演出ボタン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。なお、図29（B）は、第1演出ボタン操作有効期間が発生して、第1演出ボタン操作有効時間の1/3の時間が経過した様子を表している。

【0254】

そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（SP大当たり変動）であると、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが押下操作された後、または、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが操作されることなく第1演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後、操作結果演出が行われる。

【0255】

操作結果演出としては、例えば図29（C）に示すように、盤可動装置55が作動して、盤可動体55kが作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持されると共に、回転部材55k1が所定時間回転する。このように、操作結果演出に可動体演出も含まれている。さらに、このとき、操作結果演出として、表示部50aの全体に、盤可動体55kの動作に伴うエフェクト画像G13が表示される。そして、図29（D）に示すように、エフェクト画像G13が消去され、回転部材55k1の回転が止まり、盤可動体55kが上昇することによって操作結果演出が終了する。操作結果演出が終了すると大当たり示唆演出が行われる。

【0256】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチハズレ変動（SPハズレ変動）であると、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが押下操作されても、または、第1演出ボタン40kが押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、操作結果演出が行われることがなく、ハズレ示唆演出が行われる。

【0257】

なお、操作結果演出は、盤可動装置55の作動やエフェクト画像G13の表示に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、操作演出は特図変動演出に限られず大当たり演出においても実行可能である。

【0258】

4-5. 先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、大当たり判定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保留に対する大当たり期待度を示唆する演出であり、その保留に対応する特図の可変表示の前から大当たりを期待させる演出として機能する。先読み演出の一例として、特図保留を表す保留演出を用いた保留変化予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留変化予告について説明する。

【0259】

保留演出は、図30（A）に示すように、表示部50aの下端部における略中央の一区域において横長矩形状に形成された保留表示領域50dにおいて行われる。保留表示領域50dは、保留表示領域50dを左右方向に略均等に4つに分割した第1領域50d1、第2領域50d2、第3領域50d3、および、第4領域50d4で構成されている。すなわち、保留表示領域50dにおいて、第1領域50d1～第4領域50d4が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【0260】

第1領域50d1には、保留されている特図1保留の中で最も先に発生し、その特図1

10

20

30

40

50

保留に対応する特図 1 関係乱数に基づいて最も先に特図 1 可変表示が行われる特図 1 保留を表す保留アイコンが表示される。同様に、第 2 領域 5 0 d 2～第 4 領域 5 0 d 4 には、保留されている特図 1 保留の中で 2～4 番目に発生し、その特図 1 保留に対応する特図 1 関係乱数に基づいて 2～4 番目に特図 1 可変表示が行われる特図 1 保留を表す保留アイコンが表示される。

【0261】

なお、以下において、第 1 領域 5 0 d 1 に表示される保留アイコンに対応する特図 1 保留のことを「保留順 1 の特図 1 保留」と称する。同様に、第 2 領域 5 0 d 2、第 3 領域 5 0 d 3、および第 4 領域 5 0 d 4 に表示される保留アイコンに対応する特図 1 保留のことを「保留順 2 の特図 1 保留」、「保留順 3 の特図 1 保留」、および「保留順 4 の特図 1 保留」と称する。すなわち、存在している特図 1 保留について、発生した順に「保留順 1」～「保留順 4」と称する。

【0262】

また、保留表示領域 5 0 d の左隣には、当該変動表示領域 5 0 e が形成されている。当該変動表示領域 5 0 e には、現在実行中の特図 1 変動表示を表す当該アイコンが表示される。よって、当該変動表示領域 5 0 e に表示される当該アイコンが示す対象は、保留表示領域 5 0 d に表示される保留アイコンが示す対象と異なり、厳密には、特図 1 保留に応じた「保留演出」には含まれないが、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とは関連性を有しているので、以下においては、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とをまとめて、「保留演出」とする。また、保留アイコンと当該アイコンとをまとめて、「アイコン」と称する。さらに、当該アイコンが示す実行中の特図 1 変動表示を「当該変動」とも称する。

【0263】

なお、図 3 0 (A) において保留表示領域 5 0 d および当該変動表示領域 5 0 e は一点鎖線で明示され、第 1 領域 5 0 d 1～第 4 領域 5 0 d 4 は破線で明示されているが、これは保留表示領域 5 0 d、第 1 領域 5 0 d 1～第 4 領域 5 0 d 4、および当該変動表示領域 5 0 e 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。

【0264】

次に、保留演出の具体例について説明する。なお、以降の説明では、小図柄 K Z 1～K Z 3 の可変表示は省略する。前提として、特図 1 変動表示中（特図変動演出中）であり、特図 1 保留数（U 1）が「2」とであるとする。この状況下において、図 3 0 (B) に示すように、前述した不図示の第 1 領域 5 0 d 1 において、現在保留されている特図 1 保留の中で最も先に発生した特図 1 保留（保留順 1 の特図 1 保留）を表した保留アイコン H A 2 が表示され、前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 において、保留アイコン H A 2 が表す特図 1 保留の次に発生した特図 1 保留（保留順 2 の特図 1 保留）を表した保留アイコン H A 3 が表示されている。また、前述した不図示の当該変動表示領域 5 0 e には、現在実行中の特図 1 変動表示を表す当該アイコン H A 1 が表示されている。なお、図 3 0 (B) で表示されているアイコン H A 1～H A 3 の表示態様は通常態様である。

【0265】

このように、保留演出においては、特図 1 保留が発生した順に保留表示領域 5 0 d の左端から右に並んで表示される。すなわち、保留されている特別図柄の可変表示、言い換えれば、特図保留記憶部 1 0 5 に記憶されている特図関連判定情報に基づく未実行の特別図柄の可変表示は、個別に保留アイコンで表示される。

【0266】

そして、図 3 0 (C) に示すように、演出図柄 E Z 1～E Z 3 の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコン H A 1 が消去される。続けて、保留アイコン H A 2 を表す特図 1 保留に基づいて特別図柄の可変表示（特図変動演出）が開始されると、保留アイコン H A 2 と保留アイコン H A 3 がシフトする。具体的には、不図示の第 1 領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A 2 は不図示の当該変動表示領域 5 0 e に移動し、不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A

3は不図示の第1領域50d1に移動する。すなわち、表示されていた保留アイコンHA2および保留アイコンHA3がそれぞれ1つつ左にシフトする。これは、保留アイコンHA2に対応する特別図柄の変動表示が開始され、保留アイコンHA3が表す特図1保留が、現在保留されている特図1保留の中で最も先に発生した特図1保留になり、次に開始される特図可変表示になったことに応じて、保留アイコンHA2および保留アイコンHA3をその状況に適應させるためである。

【0267】

また、当該変動表示領域50eに表示されている保留アイコンHA2は、実行中の特図1変動表示を表しているため、当該変動表示領域50eに表示される際に当該アイコンHA2となる。すなわち、「アイコン」の前に付く言葉として、保留表示領域50dに表示されているアイコンについては「保留」とし、当該変動表示領域50eに表示されているアイコンについては「当該」とする。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンが当該アイコンとして表示される。

【0268】

なお、保留アイコンから当該アイコンになる際に、言い換えると、アイコンは保留表示領域50dから当該変動表示領域50eに移動する際に、アイコンの大きさが同一のままでも拡大されても良い。図30(C)では、アイコンは保留表示領域50dから当該変動表示領域50eに移動する際に約2倍に拡大している。

【0269】

そして、この状況から第1始動口11に遊技球が入賞して、特図1保留が発生すると、図30(E)に示すように、当該特図1保留の発生に応じて、新たな保留アイコンHA4が前述した不図示の第2領域50d2に表示される。

【0270】

このように、第1始動口11に入賞して特図1関係乱数が取得されると、1つの共通したアイコンが表示される。このアイコンは、当該入賞に基づく特図1可変表示が終了すると消去されるが、表示されている間は、当該特図1可変表示の置かれている状態（保留の状態および実行中の状態）に応じて、異なる名称（保留アイコンおよび当該アイコン）で存在していることになる。

【0271】

ところで、前述のとおり、始動入賞コマンドには当否情報および特図変動パターン情報が含まれている。そして、パチンコ遊技機PY1は、この当否情報および特図変動パターン情報に基づいて、保留アイコンを通常態様、または特別態様で表示することができる。この保留アイコンを特別態様で表示することを「保留予告」という。

【0272】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の変動表示で大当たりに当選できるかもしれないという期待を持つことができる。次に、保留予告の具体例について説明する。保留予告の具体例として、図30(E)に示す保留アイコンHA4の表示態様が特別態様になるとする。

【0273】

保留予告の1つの種別として、保留アイコンが表示された直後に特別態様になる、言い換えれば、特図1保留の発生時（第1始動口11への入賞時）に保留予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図31(A)に示すように、保留アイコンHA4が表示される前の状況（図30(D)の状況）から、第1始動口11に遊技球が入賞して、特図1保留が発生すると、図30(E)の場合と同様に、当該特図1保留の発生に応じて、通常態様の保留アイコンHA4が前述した不図示の第2領域50d2に表示される。なお、図面においては、通常態様の保留アイコンは完全に静止しているように見えるが、実際には、基本的には、完全に静止状態するようにしても、表示位置は移動しないがその場で軽く揺れ

10

20

30

40

50

たりするように構成しても良い。

【0274】

そして、その直後に、図31(B)に示すように、保留アイコンHA4の表示態様が通常態様から特別態様(図31(B)において灰色)に変化する(保留予告が行われる)。なお、図29の例では保留アイコンHA4は表示直後に一瞬通常態様で表示されるが、特別態様で表示されるようにし、通常態様で表示される期間をなくしてもよい。

【0275】

別の保留予告の種別として、保留アイコンが移動する際に特別態様になる、言い換えれば、特図1保留のシフト時に保留アイコン変化予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図32(A)に示すように、保留アイコンHA4が表示される前の状況(図30(D)の状況)から、第1始動口11に遊技球が入賞して、特図1保留が発生すると、図32(B)に示すように、当該特図1保留の発生に応じて、通常態様(図32(B)において白色)の保留アイコンHA4が前述した不図示の第2領域50d2に表示される。

【0276】

そして、図32(C)に示すように、演出図柄EZ1~EZ3の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコンHA2が消去される。続けて、保留アイコンHA3が表す特図1保留に基づいて特別図柄の可変表示(特図変動演出)が開始されると、図32(D)に示すように、第1領域50d1に表示されていた保留アイコンHA3は不図示の当該変動表示領域50eに移動し、第2領域50d2に表示されていた保留アイコンHA4は不図示の第1領域50d1に移動する。ここで、保留アイコンHA4が第2領域50d2から第1領域50d1に移動する際に、その表示態様が通常態様から特別態様(図32(D)において灰色)に変化する(保留予告が行われる)。

【0277】

また、保留予告に係る特別態様を複数種類設けて、特別態様の種類によって大当たり期待度が異なるようにすることができる。例えば、保留アイコンの表示態様を、保留アイコンの色に関連付け、保留アイコンの表示態様として白色、緑色、赤色、および金色が設定されているとする。ここで、白色が通常態様であり、緑色、赤色、および金色が特別態様とする。そして、保留アイコンの表示態様が示す大当たり期待度は、白色<緑色<赤色<金色の順で高くなるように設定することができる。

【0278】

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、先読み演出は、保留アイコンHAの表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部50aにおける保留アイコンHA以外の画像や、スピーカー52から出力される音、枠ランプ53による発光、および盤可動装置55による動作などの画像表示装置50以外の演出装置を用いて実行することが可能である。さらには、先読み演出の演出態様として、保留アイコンHAによる保留アイコン変化予告などのように実行されてから特図変動表示が開始されるまで途切れることなく継続する演出態様の他に、演出図柄の停止表示が行われる度または演出図柄の変動表示が開始される度など、断続的且つ連続的に実行する演出態様にしても良い。

【0279】

5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

[遊技制御メイン処理]

次に図33~図42に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

【0280】

また、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。また、カウンタの初期値は「0」であり、フラグの初期値は「0」つまり「

10

20

30

40

50

OFF」であり、ステータスの初期値は「1」である。

【0281】

遊技制御基板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PY1が電源投入されると、遊技用ROM103から図33に示した遊技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、遊技制御メイン処理では、まず、電源投入時処理(S001)を行う。電源投入時処理では、遊技用RAM104へのアクセスの許可設定、遊技用CPU102の設定、SIO(System Input/Output)、PIO(Parallel Input/Output)、CTC(Counter/Timer Circuit: 割り込み時間の管理のための回路)の設定等が行われる。

10

【0282】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る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IC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。

【0283】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば4msec周期で遊技用CPU102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、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)は4msec周期で実行される。そして、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次に遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)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(S003)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CPU102に割り込みパルスが入力された場合は、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

20

【0284】

[遊技制御側タイマ割り込み処理]

次に、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図34に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板100の遊技用RAM104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、演出制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

30

【0285】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、遊技制御用マイコン101は、余剰球貯留穴35A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RAM104の出力バッファに記憶する。

40

【0286】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図33の遊技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(S003)と同じである。即ち、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る各種乱数のカウンタ値の更新処理は、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)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(S005)の終了後、次の遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【0287】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、遊技制御用マイコン10

50

1は、センサ検知処理（S104）を行い、続いて普通動作処理（S105）を行い、さらに特別動作処理（S106）を行う。センサ検知処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【0288】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理（S107）を実行して、遊技制御側タイマ割り込み処理（S005）を終了する。その他の処理（S107）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（S107）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、第1始動口11用の賞球カウンタ、第2始動口12用の賞球カウンタ、大入賞口14用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口10用の賞球カウンタが「0」を超えているか否かのチェックを行い、「0」を超えていると、賞球要求信号を払出制御基板170に送信する。そして、賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「1」減算する更新処理を行う。

【0289】

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遊技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、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再び遊技制御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、再び実行された遊技制御側タイマ割り込み処理（S005）の出力処理（S101）において、前回の遊技制御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。

【0290】

〔センサ検知処理〕

次に、図35～図36を用いてセンサ検知処理について説明する。センサ検知処理（S104）ではまず、一般入賞口10に遊技球が入賞したか否か、即ち、一般入賞口センサ10aによって遊技球が検出されたか否か判定する（S201）。一般入賞口10に遊技球が入賞していない場合（S201でNO）にはステップS203に進み、一般入賞口10に遊技球が入賞した場合には（S201でYES）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための一般入賞口賞球処理を行う（S202）。一般入賞口賞球処理では、一般入賞口10用の賞球カウンタに、一般入賞口10への入賞に応じた賞球個数（基本的な実施形態において「3」）を加算する。

【0291】

ステップS203では、遊技球がゲート13を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ13aによって遊技球が検出されたか否か判定する。遊技球がゲート13を通過していなければ（S203でNO）、ステップS207に進む。一方、遊技球がゲート13を通過していれば（S203でYES）、後述する普通動作ステータス＝1であるか否か、言い換えれば、普図可変表示または補助遊技の何れも行われていないか否かを判定する（S204）。普通動作ステータス＝1でない場合には（S204でNO）、ステップS207に進み、普通動作ステータス＝1である場合（S204でYES）には、普通図柄乱数カウンタ（ラベルTRND-F）のカウンタ値が示す普通図柄乱数を普図関連判定情報として取得し（S205）、取得した普図関連判定情報を、遊技用RAM104に設けられた普図保留記憶部86に記憶して（S206）、ステップS207に進む。

【0292】

ステップS207では、第2始動口12に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否か判定する。第2始動口12に遊技球が入賞していない場合（S207でNO）にはステップS214に進み、第2始動口12に遊技球が入賞した場合には（S207でYES）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第2始動口賞球処理を行う（S208）。第2始動口賞球処理では、第2始動口12用の賞球カウンタに、第2始動口12への入賞に応じた賞球個数（第1実施形態において「2」）を加算する。

【0293】

次に、特図2保留数（具体的には遊技用RAM104に設けた特図2保留数をカウントするカウンタ（特図2保留数カウンタ）の数値）が「4」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（S209）。特図2保留数が「4」以上である場合（S209でYES）には、ステップS214に進むが、特図2保留数が「4」以上でない（「4」未満である）場合には（S209でNO）、特図2保留数加算処理を行う（S210）。特図2保留数加算処理では、特図2保留数カウンタを「1」加算し、特図2保留表示器83bが示す特図2保留数を「1」増加させる。

【0294】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル-TRND-T）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル-TRND-OS）、リーチ乱数カウンタ（ラベル-TRND-RC）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル-TRND-HP）からなる特図2関連判定情報を取得し、遊技用RAM104に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（S211）。

【0295】

次に、第2先読み判定処理を行う（S212）。第2先読み判定処理では、図14に示す第2先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップS211で取得した特図2関連判定情報とを照合して第2始動入賞コマンドを特定し、特定した第2始動入賞コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0296】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS211で取得した特図2関連判定情報を特図2保留記憶部105bに記憶する（S213）。

【0297】

続いて、ステップS214では、第1始動口11に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否か判定する。第1始動口11に遊技球が入賞していない場合（S214でNO）にはステップS221に進み、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には（S214でYES）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第1始動口賞球処理を行う（S215）。第1始動口賞球処理では、第1始動口11用の賞球カウンタに、第1始動口11への入賞に応じた賞球個数（第1実施形態において「4」）を加算する。

【0298】

次に、特図1保留数（具体的には遊技用RAM104に設けた特図1保留の数をカウントするカウンタ（特図1保留数カウンタ）の数値）が「4」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（S216）。特図1保留数が「4」以上である場合（S216でYES）には、ステップS221に進むが、特図1保留数が「4」以上でない（未満である）場合には（S216でNO）、特図1保留数加算処理を行う（S217）。特図1保留数加算処理では、特図1保留数カウンタを「1」加算し、特図1保留表示器83aが示す特図1保留数を「1」増加させる。

【0299】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル-TRND-T）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル-TRND-OS）、リーチ乱数カウンタ（ラベル-TRND-RC）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル-TRND-HP）からなる特図1関連判定情報を取得し、遊技用RAM104に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（S218）。

【0300】

次に、第1先読み判定処理を行う（S219）。第1先読み判定処理では、図13に示す第1先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップS218で取得した特図1関連判定情報とを照合して第1始動入賞コマンドを特定し、特定した第1始動入賞コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0301】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS218で取得した特図1関連判定情報を特図1保留記憶部105aのうち現在の特図1保留数に応じた記憶領域に記憶する（S220）。

【0302】

ステップS221では、大入賞口14に遊技球が入賞したか否か、即ち、大入賞口センサ14aによって遊技球が検出されたか否か判定する。大入賞口14に遊技球が入賞していない場合（S221でNO）にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口14に遊技球が入賞した場合には（S221でYES）、遊技用RAM104に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「9」以上であるか否かを判定する（S222）。大入賞口入賞カウンタは、大当たり遊技の1回のラウンド遊技において大入賞口14に入賞した個数を計数するためのカウンタである。なお、大入賞口入賞カウンタは各ラウンド遊技が終了するたびにクリアされる。第1実施形態では、入賞規定個数は「10」に設定されている。よって、ステップS222の処理が行われる。

10

【0303】

大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「11」以上であると（S222でYES）、センサ検知処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「11」以上でない、すなわち、「11」未満であると（S222でNO）、大入賞口入賞カウンタのカウンタ値を「1」加算し（S223）、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための大入賞口賞球処理を行い（S224）、センサ検知処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口14用の賞球カウンタに、大入賞口14への入賞に応じた賞球個数（第1実施形態において「9」）を加算する。

20

【0304】

なお、遊技球を検知可能なセンサとして、センサ10a～14a以外のセンサを設け、そのセンサが遊技球を検知したことに基づいて、図35～図36に示す処理以外の処理を行うようにしても良い。

【0305】

〔普通動作処理〕

次に、普図表示器82および電チュー12Dの制御に関する普通動作処理について説明する。図37に示すように、普図表示器82および電チュー12Dに関する処理が4つのステータス（段階）に分けられている。そして、それらの各ステータスに「普通動作ステータス=1, 2, 3, 4」が割り当てられている。遊技制御用マイコン101は、普通動作処理（S105）において、最初に、「普通動作ステータス」を確認する（S1101）。「普通動作ステータス」が「1」である場合には、普通図柄待機処理（S1102）を行い、「普通動作ステータス」が「2」である場合には、普通図柄変動処理（S1103）を行い、「普通動作ステータス」が「3」である場合には、普通図柄確定処理（S1104）を行い、「普通動作ステータス」が「4」である場合には、補助遊技制御処理（S1105）を行う。なお「普通動作ステータス」は初期設定で「1」に設定される。

30

【0306】

普通図柄待機処理（S1102）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（S1102）では、普図保留記憶部86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。さらに、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し、決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間の普図の変動表示を普図表示器82に開始させて、普通動作ステータスを「2」に変更する。また、遊技制御用マイコン101は、普図の変動表示の開始時に、普図変動パターン判定結果に応じた普図変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

40

【0307】

普通図柄変動処理（S1103）は、普図が変動表示しているときに行われる処理である。普通図柄変動処理（S1103）では、実行中の普図の変動表示が開始してから普図変動時間が経過したか否か（普図の変動表示を終了させるか否か）を判定し、普図変動時

50

間が経過したと判定されれば、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行って、普通動作ステータスを「3」に変更する。また、遊技制御用マイコン101は、普図の変動表示の開始時に、普図変動停止コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0308】

普通図柄確定処理（S1104）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（S1104）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）が経過したか否か（普図の停止表示を終了させるか否か）を判定し、所定の停止時間が経過したと判定されれば、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。当たり図柄でなければ（停止表示している普図がハズレ図柄であれば）、普通動作ステータスを「1」に変更する。一方、当たり図柄が停止表示していれば、普通動作ステータスを「4」に変更して、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る。さらに、遊技制御用マイコン101は、補助遊技の開始時に、補助遊技開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

10

【0309】

補助遊技制御処理（S1105）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（S1105）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。そして、補助遊技が終了すれば、普通動作ステータスを「1」に変更する。

【0310】

20

〔特別動作処理〕

次に、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dの制御に関する特別動作処理について説明する。図38に示すように、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dに関する処理は、5つのステータス（段階）に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス=1, 2, 3, 4, 5」が割り当てられている。遊技制御用マイコン101は、最初に「特別動作ステータス」を確認する（S1501）。

【0311】

遊技制御用マイコン101は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には、特別図柄待機処理（S1502）を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には、特別図柄変動処理（S1503）を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には、特別図柄確定処理（S1504）を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には、大当たり遊技制御処理（S1505）を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には、遊技状態設定処理（S1506）を行う。なお「特別動作ステータス」は初期設定で「1」に設定される。

30

【0312】

特別図柄待機処理（S1502）は、特別図柄の可変表示、大当たり遊技が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理については後に詳述する。

【0313】

特別図柄変動処理（S1503）は、特別図柄が変動表示しているときに行われる処理である。特別図柄変動処理については後に詳述する。

40

【0314】

特別図柄確定処理（S1504）は、特別図柄が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理については後に詳述する。

【0315】

大当たり遊技制御処理（S1505）は、大当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン101が、大当たり遊技制御処理を行うことによって、大当たり遊技制御テーブルに応じた大当たり遊技を行う。大当たり遊技が終了する際に特別動作ステータスを「5」に変更する。なお、各ラウンド遊技が開始される際には、そのラウンド数を示すラウンド数指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、

50

全てのラウンド遊技が終了してエンディングが開始される際には、当該大当たり遊技に係る大当たり図柄に応じたエンディングを示すエンディングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。なお、遊技制御用マイコン101が、特別動作ステータス「4」を設定し、大当たり遊技を制御する状態が、「大当たり遊技状態」であり、特別動作ステータス「4」が設定されていることを「大当たり遊技状態」と称する。

【0316】

遊技状態設定処理（S1506）は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。例えば、大当たり遊技後に高確率状態で制御する場合は、高確率フラグを遊技用RAM104の高確率フラグ領域にONして高確率状態を設定する。さらにこのときに、高確率状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、高確率状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「高確率規定回数」という）を遊技用RAM104に設けられた高確率残り回数カウンタにセットする。また、大当たり遊技後に時短状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用RAM104の時短フラグ領域にONして時短状態を設定する。さらにこのときに、時短状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、時短状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「時短規定回数」という）を遊技用RAM104に設けられた時短残り回数カウンタにセットする。

【0317】

また、遊技制御用マイコン101は、遊技状態設定処理において、大当たり遊技後の遊技状態を示す遊技状態コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0318】

〔特別図柄待機処理〕

次に図39を用いて特別図柄待機処理について説明する。特別図柄待機処理（S1502）ではまず、特図2保留数が「0」であるか否かを判定する（S1601）。特図2保留数が「0」である場合（S1601でYES）、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した特図2関連判定情報の記憶がない場合には、特図1保留数が「0」であるか否かを判定する（S1608）。そして、特図1保留数も「0」である場合（S1608でYES）、即ち、第1始動口11への入賞に起因して取得した特図1関連判定情報の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定する（S1618）。ここで、客待ちフラグがONであれば（S1618でYES）、特別図柄待機処理を終え、客待ちフラグがONでなければ（S1618でNO）、客待ちコマンドを出力バッファにセットし（S1619）、客待ちフラグをONにし（S1620）、特別図柄待機処理を終える。

【0319】

また、特図2保留数が「0」であるが特図1保留数が「0」でない場合（S1601でYES且つS1608でNO）、即ち、特図2関連判定情報はないが、第1始動口11への入賞に起因して取得した特図1関連判定情報の記憶が1つ以上ある場合には、特図1判定処理（S1609）及び特図1変動パターン判定処理（S1610）を行う。

【0320】

特図1判定処理（S1609）では、特図1保留記憶部105aに記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり、またはハズレの何れであるかの判定（大当たり判定）を行う。

【0321】

ここで、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり図柄種別乱数を読み出して第1大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別の判定（大当たり図柄種別判定）を行う。そして、大当たり図柄種別を表す大当たり図柄データを遊技用RAM104に設けられた特図バッファにセットすると共に、大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットする。

【0322】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、ハズレを表すハズレ図柄データの特図バッファにセットすると共に、ハズレを表す図柄指定コマンドを出力バッファにセットする。

【0323】

次に、特図1変動パターン判定処理（S1610）について図40を用いて説明する。特図1変動パターン判定処理では、まず、現在非時短状態であるか否かを判定する（S1651）。非時短状態であれば（S1651でYES）、非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S1652）してからステップS1654に進み、非時短状態でなければ（S1651でNO）、時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S1653）してからステップS1654に進む。

10

【0324】

ステップS1654において、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。大当たりでなければ（S1654でNO）、ステップS1655に進み、大当たりであれば（S1654でYES）、ステップS1652またはステップS1653の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S1659）してからステップS1660に進む。

【0325】

ステップS1655において、遊技制御用マイコン101は、リーチ判定を行う。リーチ判定では、リーチ乱数を読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態（非時短状態／時短状態）に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有かりリーチ無しかを判定する。

20

【0326】

遊技制御用マイコン101は、次に、ステップS1655のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する（S1656）。リーチ有りであれば（S1656でYES）、ステップS1652またはステップS1653の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中からリーチ有りハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S1658）してからステップS1660に進み、リーチ有りであれば（S1656でNO）、現在の特図1保留数を確認して、ステップS1652またはステップS1653の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から特図1保留数に応じた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を選択（S1657）してからステップS1660に進む。

30

【0327】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1660において、特図変動パターン乱数を読み出して、その特図変動パターン乱数をステップS1657～ステップS1659の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルに照合して、特図1変動パターンを判定する特図1変動パターン判定を行う。続けて、遊技制御用マイコン101は、決定された特図1変動パターンを示す特図1変動開始コマンドを出力バッファにセットし（S1661）、決定された特図1変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作用タイマにセットし（S1662）、特図1変動パターン判定処理を終了して、特別図柄待機処理に処理を戻す。

40

【0328】

なお、特別動作用タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理におけるその他の処理において、4ms分、更新される。また、セットされる特図1変動開始コマンドには、特別図柄の種別（特図1であるということ）に関する情報や特図1変動パターン判定処理（S1610）で行われた特図変動パターン判定の結果に関する情報（リーチの有無や特図変動時間の情報を含む特図変動パターンの情報）が含まれている。

【0329】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1610で決定された特図1変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図1表示器81aに特図1の変動表示を開始さ

50

せる（S 1 6 1 1）。

【0 3 3 0】

次に、遊技制御用マイコン1 0 1は、特図1 保留記憶部1 0 5 aにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図1 保留記憶部1 0 5 aにおける保留1 個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする特図1 保留記憶部シフト処理を行う（S 1 6 1 2）。このようにして、特図1 保留が保留された順に消化される。

【0 3 3 1】

次に、遊技制御用マイコン1 0 1は、特図1 保留数カウンタを「1」減算し（S 1 6 1 3）、特図1 保留表示器8 3 aが示す特図1 保留数を「1」減少させて変更し（S 1 6 1 4）、特別動作ステータスを「2」に変更する（S 1 6 1 5）。

10

【0 3 3 2】

遊技制御用マイコン1 0 1は、続いて、客待ちフラグがONか否かを判定し（S 1 6 1 6）、ONであれば（S 1 6 1 6でYES）、客待ちフラグをOFFして（S 1 6 1 7）、特別図柄待機処理を終え、ONでなければ（S 1 6 1 6でNO）、ステップS 1 6 1 7を実行することなく特別図柄待機処理を終える。

【0 3 3 3】

また、ステップS 1 6 0 1において特図2 保留数が「0」でない場合（S 1 6 0 1でNO）、即ち、第2 始動口1 2への入賞に起因して取得した特図2 関連判定情報の記憶が1 つ以上ある場合には、特図2 判定処理（S 1 6 0 2）及び特図2 変動パターン判定処理（S 1 6 0 3）を行う。特図2 判定処理（S 1 6 0 2）及び特図2 変動パターン判定処理（S 1 6 0 3）は、特図1 判定処理（S 1 6 0 9）および特図1 変動パターン判定処理（S 1 6 1 0）と基本的には同じ処理内容である。

20

【0 3 3 4】

特図2 判定処理（S 1 6 0 2）は、大当たり判定で用いるテーブルが第2 大当たり判定テーブルであること、および大当たり図柄種別判定で用いるテーブルが第2 大当たり図柄種別判定テーブルであることを除いて、基本的には特図1 判定処理（S 1 6 0 9）と同様の処理であるため説明を省略する。また、特図2 変動パターン判定処理（S 1 6 0 3）も、基本的には、特図2 変動パターン判定で用いるテーブルが特図2 変動パターン判定テーブルであることを除いて特図1 変動パターン判定処理（S 1 6 1 0）と同様の処理であるため説明を省略する。

30

【0 3 3 5】

次に、遊技制御用マイコン1 0 1は、ステップS 1 6 0 3で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図2 表示器8 1 bに特図2 の変動表示を開始させる（S 1 6 0 4）。

【0 3 3 6】

次に、遊技制御用マイコン1 0 1は、特図2 保留記憶部1 0 5 bにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図2 保留記憶部1 0 5 bにおける保留4 個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする特図2 保留記憶部シフト処理を行う（S 1 6 0 5）。このようにして、特図2 保留が保留された順に消化される。

40

【0 3 3 7】

続いて遊技制御用マイコン1 0 1は、特図2 保留数カウンタを「1」減算し（S 1 6 0 6）、特図2 保留表示器8 3 bが示す特図2 保留数を「1」減少させて変更し（S 1 6 0 7）、特別動作ステータスを「2」に変更し（S 1 6 1 5）、ステップS 1 6 1 6に進む。

【0 3 3 8】

上記のように第1 実施形態では、特図1 保留に基づく特別図柄の変動表示は、特図2 保留が「0」の場合（S 1 6 0 1でYESの場合）に限って行われる。すなわち特図2 保留の消化は、特図1 保留の消化に優先して実行される。そして第1 実施形態では、特図2 保留に基づく抽選の方が、特図1 保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大

50

当たり図柄に当選しやすくなっている。なお、特図 1 保留の消化を特図 2 保留の消化に優先して実行されるようにしても良い。また、特図 1 保留の消化と特図 2 保留の消化を、特図の種別に関わらず保留が発生した順に行っても良い。

【0339】

〔特別図柄変動処理〕

次に図 4 1 を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1603 又はステップ S 1610 で特別動作タイマにセットした特図変動時間が経過した（特別動作カウンタ＝0）か否かを判定する（S 1701）。特別図柄の変動表示を終了させない場合（S 1701 で NO）、特別図柄変動処理を終了し、特別図柄の変動表示を終了させる場合（S 1701 で YES）、特図表示器 81 に、特別図柄の変動表示を終了させるとともに、ステップ S 1602 又はステップ S 1609 で特図バッファにセットした図柄データ（大当たり図柄データ、またはハズレ特図データ）に応じた特別図柄の停止表示をさせる（S 1702）。

10

【0340】

続いて、予め設定された特図確定時間（例えば、0.8 秒）を特別動作タイマにセットし（S 1703）、特別図柄の変動表示が終了することを示す特図変動停止コマンドを出力バッファにセットし（S 1704）、特別動作ステータスを「3」に変更し（S 1705）、特別図柄変動処理を終了する。

【0341】

20

〔特別図柄確定処理〕

次に図 4 2 を用いて特別図柄確定処理について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、特別図柄確定処理（S 1504）ではまず、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1703 で特別動作タイマにセットした特図確定時間が経過した（特別動作カウンタ＝0）か否かを判定する（S 1751）。特別図柄の停止表示を終了させない場合（S 1751 で NO）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（S 1751 で YES）、現在、通常確率状態（高確率フラグが OFF）であるか否かを判定する（S 1752）。

【0342】

遊技制御用マイコン 101 は、現在、通常確率状態でなければ（S 1752 で NO）、ステップ S 1757 に進み、現在、通常確率状態であれば（S 1752 で YES）、時短状態（時短フラグが ON）であるか否かを判定する（S 1753）。遊技制御用マイコン 101 は、時短状態でなければ（S 1753 で NO）、ステップ S 1757 に進み、現在、時短状態であれば（S 1753 で YES）、時短状態で実行可能な特別図柄の可変表示の残りの回数（時短残り回数）を計測する時短残り回数カウンタの値を「1」減算し（S 1754）、時短残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S 1755）。時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」でなければ（S 1755 で NO）、ステップ S 1757 に進み、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」であれば（S 1755 で YES）、時短状態から非時短状態に移行させて（時短フラグを OFF する）（S 1756）、ステップ S 1757 に進む。

30

40

【0343】

次に、遊技制御用マイコン 101 は、現在の遊技状態を確認し、その遊技状態を示した遊技状態コマンドを出力バッファにセットし（S 1757）、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄か否かを判定する（S 1758）。大当たり図柄でなければ（S 1758 で NO）、特別動作ステータスを「1」に変更して（S 1762）、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば（S 1758 で YES）、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグを OFF し、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「0」にする）（S 1759）。

【0344】

続いて、遊技制御用マイコン 101 は、大当たり遊技準備処理を行い（S 1760）、

50

特別動作ステータスを「4」に変更し（S 1 7 6 1）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン101は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用RAM104の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用RAM104の所定領域にONし、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（大当たり遊技が開始されてから1ラウンドを開始するまでの時間）を特別動作タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

10

【0345】

6. 演出制御基板120による演出の制御

〔演出制御メイン処理〕

次に図43～図47のフローチャートを用いて、演出制御基板120による演出の制御について説明する。なお、以下に説明する演出を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

【0346】

また、以下の演出制御基板120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RAM124に設けられている。演出制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図43に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。

20

【0347】

同図に示すように、演出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（S4001）。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【0348】

次に、割り込みを禁止し（S4002）、乱数シード更新処理を実行する（S4003）。乱数シード更新処理（S4003）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。なお、演出判定用乱数には、後述する停止図柄パターン判定用乱数、および特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

30

【0349】

種々の演出についての判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の遊技制御基板100が行う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、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理においても同様である。

【0350】

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（S4004）。コマンド送信処理では、演出制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンド（例えば、後述する特図変動演出開始コマンド、客待ち開始コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、およびエンディング演出開始コマンドなど）を、画像制御基板140に送信する。

40

【0351】

コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50a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、演出制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカー52から音声を出力させたり（音声による種々の演出を実行したり）、サブドライブ基板162を介して枠ランプ53を発光させたり（発光による種々の演出を実行し

50

たり)、盤可動体55kを作動させたり(動作による種々の演出を実行したり)する。なお、種々の演出としては、特図変動演出、大当たり遊技演出(大当たりオープニング演出、ラウンド演出、大当たりエンディング演出)、客待ち演出、操作演出、および先読み演出等がある。

【0352】

演出制御用マイコン121は続いて、割り込みを許可する(S4005)。以降、ステップS4002～ステップS4005をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4010)、1msタイマ割り込み処理(S4011)、および10msタイマ割り込み処理(S4012)の実行が可能となる。1msタイマ割り込み処理(S4011)、および10msタイマ割り込み処理(S4012)については後述する。

10

【0353】

受信割り込み処理(S4010)は、ストロブ信号、すなわち、遊技制御基板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の外部INT入力部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は遊技制御基板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、S4012)に優先して実行される。

【0354】

[1msタイマ割り込み処理]

次に図44を用いて1msタイマ割り込み処理について説明する。1msタイマ割り込み処理(S4011)は、演出制御基板120に1ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン121は、1msタイマ割り込み処理(S4011)ではまず、入力処理を行う(S4101)。入力処理では、演出制御用マイコン121は、第1演出ボタンセンサ40aからの検出信号に基づいて第1演出ボタンスイッチデータを作成する。演出制御用マイコン121は、第2演出ボタンセンサ41aからの検出信号に基づいて第2演出ボタンスイッチデータを作成する。

20

【0355】

続いて、演出制御用マイコン121は、発光データ出力処理を行う(S4102)。発光データ出力処理では、演出制御用マイコン121は、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ53を発光させるべく、後述の10msタイマ割り込み処理における発光データ作成処理(S4203)で作成された発光データをサブドライブ基板162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を所定の発光態様で発光させる。

30

【0356】

次いで、演出制御用マイコン121は、可動装置制御処理を行う(S4103)。可動装置制御処理では、演出制御用マイコン121は、所定のタイミングで盤可動体55kを駆動させるべく、駆動データ(盤可動体55kの駆動のためのデータ)を作成し、または、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、盤可動体55kを所定の動作態様で駆動させる。

【0357】

次に、演出制御用マイコン121は、タイマ更新処理を行う(S4104)。タイマ更新処理では、各種所定の演出に関する時間の管理・制御を行うために、後述する演出用RAM124に設けられた各種タイマの更新が行われる。当該処理では、演出用RAM124に設けられたタイマが1ms分、更新される。

40

【0358】

そして、演出制御用マイコン121は、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理を行って(S4105)、1msタイマ割り込み処理を終える。

【0359】

[10msタイマ割り込み処理]

次に図45を用いて10msタイマ割り込み処理について説明する。10msタイマ割

50

り込み処理（S 4 0 1 2）は、演出制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 0 m s タイマ割り込み処理ではまず、ステップ S 4 0 1 0 で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信コマンド解析処理を行う（S 4 2 0 1）。受信コマンド解析処理については後述の第 1 実施形態で詳細に説明する。

【0 3 6 0】

次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、音声制御処理を行う（S 4 2 0 2）。音声制御処理では、演出用 R A M 1 2 4 にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、音声データ（スピーカー 5 2 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 1 6 1 への出力が行われる。

10

【0 3 6 1】

次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データ作成処理を行う（S 4 2 0 3）。発光データ作成処理では、演出用 R A M 1 2 4 にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、発光データの作成が行われる。

【0 3 6 2】

〔受信コマンド解析処理〕

次に図 4 6 ～図 4 7 を用いて受信コマンド解析処理について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理ではまず、遊技制御基板 1 0 0 から始動入賞コマンド（第 1 始動入賞コマンド又は第 2 始動入賞コマンド）を受信したか否か、言い換えれば、始動入賞コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する（S 4 3 0 1）。演出制御用マイコン 1 2 1 は、始動入賞コマンドを受信していれば（S 4 3 0 1 で Y E S）、ステップ S 4 3 0 2 に進む一方、始動入賞コマンドを受信していなければ（S 4 3 0 1 で N O）、ステップ S 4 3 0 3 に進む。

20

【0 3 6 3】

ステップ S 4 3 0 2 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 始動口 1 1 や第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞することに応じた始動入賞時処理を行う。始動入賞時処理では、受信した始動入賞コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 に記憶する。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、その記憶した始動入賞コマンドを解析して、大当たり期待度を示す先読み演出を実行するか否かの判定を行う。先読み演出には、保留アイコンを特別態様で表示する保留予告の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって行われる連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

30

【0 3 6 4】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた先読み演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、画像用 R O M 1 4 2 から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて画像による先読み演出を行う。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる画像による先読み演出が行われている間、画像制御基板 1 4 0 に送信された先読み演出開始コマンドが示す先読み演出内容に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカー 5 2 から音声出力させ（音声による先読み演出を実行し）、また、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させ（発光による先読み演出を実行し）、盤可動体 5 5 k を作動させる（動作による先読み演出を実行する）ことが可能である。

40

【0 3 6 5】

ステップ S 4 3 0 3 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から図柄指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、図柄指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、図柄指定コマンドを受信していなければ（S 4 3 0 3 で N O）、ステップ S 4 3 0 5 に進む一方、図柄指定コマンドを受信していれば（S 4 3 0 3 で Y E S）、図柄指定コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある

50

図柄指定コマンド記憶部 126 に記憶する (S4304)。

【0366】

ステップ S4305 において、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から特図変動開始コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動開始コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。特図変動開始コマンドを受信していなければ (S4305 で NO)、ステップ S4307 に進む一方、特図変動開始コマンドを受信していれば (S4305 で YES)、特図変動演出の演出内容を決定し、特図変動演出を開始させるための特図変動演出開始処理 (S4306) を行う。

【0367】

演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出開始処理では、まず、特図変動開始コマンドを演出用 RAM 124 にある特図変動開始コマンド記憶部 127 に記憶する。次いで、ステップ S4304 で既に記憶した図柄指定コマンドが示す停止特図の内容 (大当たり図柄の種別、ハズレ特図) と特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、停止表示させる演出図柄 EZ1~EZ3、および小図柄 KZ1~KZ3 を判定する停止図柄判定を行うための停止図柄パターン判定テーブルを選択する。停止図柄パターン判定テーブルは、特図および特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 121 は、停止特図および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率 (%) となるように、複数の演出図柄 EZ1~EZ3、および小図柄 KZ1~KZ3 に停止図柄パターン判定用乱数の値 (停止図柄パターン判定値) が振り分けられている。次に、演出制御用マイコン 121 は、停止図柄パターン判定用乱数カウンタが示す値を停止図柄パターン判定用乱数として取得し、取得した停止図柄パターン判定用乱数に基づいて停止図柄パターン判定を行う。

【0368】

演出制御用マイコン 121 は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止表示させる演出図柄 EZ1~EZ3、および小図柄 KZ1~KZ3 を決定して、決定した演出図柄 EZ1~EZ3、および小図柄 KZ1~KZ3 を表すデータを演出用 RAM 124 の所定領域にセットする。例えば、特図変動パターンがリーチ無しハズレ変動であれば所謂「バラケ目」となるように演出図柄 EZ1~EZ3、および小図柄 KZ1~KZ3 の組み合わせが選択される。また、特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動であれば、左演出図柄 EZ1 と右演出図柄 EZ3 とが同一で、中演出図柄 EZ2 がそれらと異なるように演出図柄 EZ1~EZ3、および小図柄 KZ1~KZ3 の組み合わせが選択される。さらに、特図変動パターンが大当たり変動であれば、演出モードおよび大当たり図柄の種別に応じて所謂「ゾロ目」となるように演出図柄 EZ1~EZ3、および小図柄 KZ1~KZ3 の組み合わせが選択される。

【0369】

次に、演出制御用マイコン 121 は、滞在している演出モードと特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出内容に対応付けられた特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンに対応付けられた特図変動演出パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各特図変動演出パターン判定テーブルには、所定の振分率 (%) となるように、1 又は複数の特図変動演出パターンに特図変動演出パターン判定用乱数の値 (特図変動演出パターン判定値) が振り分けられている。続いて、演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す値を特図変動演出パターン判定用乱数として取得し、取得した特図変動演出パターン判定用乱数に基づいて特図変動演出パターン判定を行う。

【0370】

演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出パターン判定において、選択した特図変動

演出パターンテーブルに、取得した特図変動演出パターン判定用乱数を照合し、特図変動演出パターンを決定して、決定した特図変動演出パターンを表すデータを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットすると共に、特図変動演出パターンを示す特図変動演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 7 1 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた特図変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（ S 4 0 0 4 ）により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、画像用 R O M 1 4 2 から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて画像による特図変動演出を行う。

【 0 3 7 2 】

また、特図変動演出開始コマンドには、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに関連付けられた演出フローに関する情報が含まれている。また、特図変動演出開始コマンドには、画像表示装置 5 0 で行われる画像による特図変動演出の他に、スピーカー 5 2 から出力される音声による特図変動演出、枠ランプ 5 3 で行われる発光による特図変動演出の演出内容、および、盤可動体 5 5 k で行われる動作による特図変動演出の演出内容が含まれている。

【 0 3 7 3 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる画像による特図変動演出が行われている間、画像制御基板 1 4 0 に送信された特図変動演出開始コマンドが示す特図変動演出内容に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカー 5 2 から音声を出力させ（音声による特図変動演出を実行し）、また、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させ（発光による特図変動演出を実行し）、盤可動体 5 5 k を作動させる（動作による特図変動演出を実行する）。

【 0 3 7 4 】

ステップ S 4 3 0 7 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から特図変動停止コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動停止コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動停止コマンドを受信していなければ（ S 4 3 0 7 で N O ）、ステップ S 4 3 0 9 に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば（ S 4 3 0 7 で Y E S ）、特図変動演出を終了させる（演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示を停止し、停止表示を行う）ための特図変動演出終了処理（ S 4 3 0 8 ）を行う。

【 0 3 7 5 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出終了処理では、特図変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、特図変動演出を適宜に終了（演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示を停止）させるための特図変動演出終了コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。画像制御基板 1 4 0 は、特図変動演出終了コマンドを受信すると、実行中の特図変動演出を終了（変動中の演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 を停止）する。

【 0 3 7 6 】

ステップ S 4 3 0 9 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から遊技状態コマンドを受信したか否か、言い換えれば、遊技状態コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドを受信していなければ（ S 4 3 0 9 で N O ）、ステップ S 4 3 1 1 に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば（ S 4 3 0 9 で Y E S ）、遊技状態コマンドを解析して、遊技状態コマンドが表す遊技状態を特定し、遊技状態を設定するための遊技状態設定処理を行う（ S 4 3 1 0 ）。

【 0 3 7 7 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態設定処理において、遊技状態コマンドが示す遊技状態に応じた遊技状態フラグを演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が通常遊技状態

10

20

30

40

50

であれば遊技状態フラグ「00H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。また、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「01H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。さらに、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「02H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。

【0378】

ステップS4311において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から客待ちコマンドを受信したか否か、言い換えれば、客待ちコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、客待ちコマンドを受信していなければ（S4311でNO）、ステップS4313に進む一方、客待ちコマンドを受信していれば（S4311でYES）、客待ち演出待機処理を行い（S4312）、受信コマンド解析処理を終える。

【0379】

演出制御用マイコン121は、客待ち演出待機処理では、演出図柄の停止表示が行われてから客待ち演出を開始させるまでの待機時間（客待ち演出待機時間：例えば、20秒）を客待ち演出タイマにセットする。なお、演出制御用マイコン121は、この待機時間が経過したか否かを判定可能であり、待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出を開始させるための客待ち演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0380】

ステップS4313において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、オープニングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、オープニングコマンドを受信していなければ（S4313でNO）、ステップS4315に進む一方、オープニングコマンドを受信していれば（S4313でYES）、大当たり遊技のオープニングの開始に伴う大当たりオープニング演出開始処理を行う（S4314）。

【0381】

演出制御用マイコン121は、大当たりオープニング演出開始処理では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、これから実行される大当たり遊技のオープニングに応じた大当たりオープニング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりオープニング演出の演出内容（大当たりオープニング演出パターン）を選択し、選択した大当たりオープニング演出パターンにて大当たりオープニング演出を開始するための大当たりオープニング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0382】

ステップS4315において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からラウンド数指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、ラウンド数指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。ラウンド数指定コマンドを受信していなければ（S4315でNO）、ステップS4317に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば（S4315でYES）、ラウンド遊技の開始に伴うラウンド演出開始処理を行う（S4316）。

【0383】

演出制御用マイコン121は、ラウンド演出開始処理では、ラウンド数指定コマンドを解析して、これから開始されるラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するか否かを判定し、実行するのであればラウンド演出の演出内容（ラウンド演出パターン）を選択し、選択したラウンド演出パターンに応じたラウンド演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0384】

ステップS4317において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からエンディングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、エンディングコマンドを受信バ

10

20

30

40

50

ツファに格納したか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していなければ（S 4 3 1 7でNO）、受信コマンド解析処理を終える一方、エンディングコマンドを受信していれば（S 4 3 1 7でYES）、大当たり遊技のエンディングの開始に伴う大当たりエンディング演出開始処理（S 4 3 1 8）、および演出モード設定処理（S 4 3 1 9）を行ってから受信コマンド解析処理を終える。

【0385】

演出制御用マイコン121は、大当たりエンディング演出開始処理において、エンディングコマンドを解析して、これから実行される大当たり遊技のエンディングに応じた大当たりエンディング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりエンディング演出の演出内容（大当たりエンディング演出パターン）を選択し、選択した大当たりエンディング演出パターンに応じた大当たりエンディング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0386】

また、演出制御用マイコン121は、演出モード設定処理において、エンディングコマンドの解析結果、具体的には、エンディングコマンドが示す大当たり図柄に基づいて、大当たり遊技後の演出モードを設定する処理（演出モードを制御するための処理）を行う。

【0387】

例えば、演出制御用マイコン121は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄A、B、または大当たり図柄D、Eであると、高確率高ベース遊技状態を示唆する確変演出モードに設定する。そして、確変演出モードを示す演出モードフラグを演出用RAM124の所定領域にONすると共に、確変演出モードを設定することを示す確変演出モード開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。演出用RAM124の出力バッファにセットされた確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として確変用背景画像G120を表示し、BGMとして確変用BGMを出力する。

【0388】

また、演出制御用マイコン121は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄C、または大当たり図柄Fであると、低確率高ベース遊技状態を示唆する時短演出モードを設定する。そして、演出制御用マイコン121は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用RAM124の所定領域にONすると共に、時短演出モードを設定することを示す時短演出モード開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。演出用RAM124の出力バッファにセットされた時短演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として時短用背景画像G130を表示し、BGMとして時短用BGMを出力する。

【0389】

<第1実施形態>

次に、前述の本発明に係る基本的な実施形態に基づいて、本発明に係る第1実施形態について説明する。以下においては、主に、第1実施形態として、基本的な実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【0390】

最初に第1実施形態の大まかな特徴点を遊技性の観点で説明する。基本的な実施形態では、大当たり判定において「大当たり」および「ハズレ」の何れか一方に決定されていたが、第1実施形態では、「大当たり」および「ハズレ」以外に、「小当たり」に決定されることもある。言い換えると、第1実施形態では、基本的な実施形態における大当たり判定では決定されることがなかった「小当たり」が設けられている。

【0391】

なお、詳細は後述するが、大当たり判定で大当たり判定の結果として、「小当たり」に決定されると、「大当たり」および「ハズレ」に決定された場合と同様に、特図変動パターンが決定されて、当該特図変動パターンに基づいて特図可変表示が行われる。特図可変表示では最終的に、「小当たり」に当選したことを示す「小当たり図柄」の停止表示が行われる。すなわち、特図可変表示において、大当たり判定結果として、「小当たり」が導出される。そして、小当たり図柄の停止表示が行われると、小当たり遊技が実行される。

【0392】

小当たり遊技では、大入賞口14が開放する。すなわち、小当たり遊技は、大入賞口14の開放を伴う遊技である。小当たり遊技が行われている遊技状態のことを「小当たり遊技状態」と称することもある。小当たり遊技状態では、第1始動口11や第2始動口12と比べて賞球数が多い大入賞口14が開放するので、小当たり遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と位置づけることもできる。また、小当たり遊技状態において、特図可変表示の実行が規制、詳細には禁止されている。そして、小当たり遊技状態が終了すると、新たな特図可変表示の開始が可能となる。小当たり遊技状態の詳細は後述する。

【0393】

また、基本的な実施形態では、第2始動口12の開放容易性（開放のし易さ）に係る遊技状態として、非時短状態、および時短状態が設けられており、相対的に遊技者に有利な時短状態は、大当たり当選して大当たり遊技状態が終了することに応じて設定されていた。すなわち、時短状態の発生の契機として、大当たり遊技状態の終了（大当たり当選、あるいは大当たり図柄の停止表示）が設定されていた。しかしながら、第1実施形態では、時短状態設定の契機として、大当たり遊技状態の終了の他に、小当たり図柄の停止表示、またはハズレ図柄の停止表示も設けられている。

【0394】

なお、第1実施形態では、小当たり図柄は1種類しか設けられていないので、小当たり図柄の停止表示が行われると必ず当該停止表示に応じて時短状態が設定される。一方、ハズレ図柄には、ハズレ図柄A、ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、およびハズレ図柄Dの4種類が設けられており、ハズレ図柄Bの停止表示、またはハズレ図柄Cの停止表示に応じて時短状態が設定される。

【0395】

このように、小当たり図柄の停止表示、ハズレ図柄Bの停止表示、およびハズレ図柄Cの停止表示に応じて時短状態が設定されるので、小当たり図柄、ハズレ図柄B、およびハズレ図柄Cは、時短状態を設定させることができる特別図柄と位置づけることができる。

【0396】

また、第1実施形態では、第1始動口11への入賞に基づく大当たり判定、換言すると、特図1可変表示に係る大当たり判定でのみ「小当たり」に決定されることがあり、第2始動口12への入賞に基づく大当たり判定、換言すると、特図2可変表示に係る大当たり判定では「小当たり」に決定されることはない。さらに、時短状態を設定させることができるハズレ図柄は、第1始動口11への入賞に基づく大当たり判定で「ハズレ」に決定された場合にのみ決定される。よって、基本的には、非時短状態で第1始動口11への入賞を目指して左打ちしている状況において、大当たり遊技状態にかかわらずに時短状態を発生させることができる。

【0397】

次に、遊技制御用マイコン101が遊技制御のために用いる各種テーブルであって、基本的な実施形態と異なるテーブル、および基本的な実施形態では用いられていなかったテーブルについて説明する。基本的な実施形態と異なるテーブルは、大当たり判定テーブル、特図1変動パターン判定テーブル、および特図2変動パターン判定テーブルである。基本的な実施形態では用いられていなかったテーブルとして、ハズレ図柄種別判定テーブル、小当たり図柄の停止表示に係る遊技状態設定テーブル、小当たり遊技制御テーブル、およびハズレ図柄の停止表示に係る遊技状態設定テーブルがある。

【0398】

最初に、大当たり判定テーブルについて説明する。第1実施形態では、第1始動口11への入賞に基づいて特図1可変表示を行う場合の大当たり判定と、第2始動口12への入賞に基づいて特図2可変表示を行う場合の大当たり判定と、で異なる大当たり判定テーブルを用いられる。以下において、前者を「特図1大当たり判定テーブル」と称し、後者を「特図2大当たり判定テーブル」と称する。なお、以下において、特図1可変表示に係る大当たり判定を「特図1大当たり判定」と称する。また、特図2可変表示に係る大当たり判定を「特図2大当たり判定」と称する。

【0399】

図48(A)は特図1大当たり判定テーブルの構成例であり、図48(B)は特図2大当たり判定テーブルの構成例である。特図1大当たり判定テーブル、および特図2大当たり判定テーブルの何れにも、基本的な実施形態の場合と同様に、通常確率状態で用いるテーブルと、高確率状態で用いるテーブルと、がある。すなわち、特図1大当たり判定テーブルには、通常確率状態用特図1大当たり判定テーブルと、高確率状態用特図1大当たり判定テーブルと、があり、特図2大当たり判定テーブルには、通常確率状態用特図2大当たり判定テーブルと、高確率状態用特図2大当たり判定テーブルと、がある。

【0400】

図48(A)に示すように、各特図1大当たり判定テーブルでは、大当たり判定結果である大当たり、小当たり、およびハズレのそれぞれに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が適宜に振り分けられている。よって、各特図1大当たり判定テーブルで大当たり判定が行われると、大当たり、小当たり、およびハズレの何れかに決定される。一方、図48(B)に示すように、各特図2大当たり判定テーブルでは、大当たり判定結果である大当たり、およびハズレのそれぞれに、特別図柄乱数判定値が適宜に振り分けられている。よって、各特図2大当たり判定テーブルで大当たり判定が行われると、大当たり、およびハズレの何れかに決定され、小当たりに決定されることはない。

【0401】

次に、ハズレ図柄種別判定テーブルについて説明する。前述の通り、第1実施形態では、ハズレ図柄は複数種類設けられている。以下において、ハズレ図柄の種類のことを「ハズレ図柄種別」と称する。そして、ハズレ図柄種別判定テーブルは、大当たり判定の結果がハズレである場合に、ハズレ図柄種別を決定するためのテーブルである。ハズレ図柄種別判定テーブルにも、大当たり図柄種別判定テーブルと同様に、特図1可変表示を行うときに用いられるハズレ図柄種別判定テーブル（特図1ハズレ図柄種別判定テーブル）と、特図2可変表示を行うときに用いられるハズレ図柄種別判定テーブル（特図2ハズレ図柄種別判定テーブル）と、がある。なお、以下において、ハズレ図柄種別判定テーブルを用いてハズレ図柄種別を決定することを「ハズレ図柄種別判定」と称する。さらには、特図1ハズレ図柄種別判定テーブルを用いてハズレ図柄種別を決定することを「特図1ハズレ図柄種別判定」と称し、特図2ハズレ図柄種別判定テーブルを用いてハズレ図柄種別を決定することを「特図2ハズレ図柄種別判定」と称する。

【0402】

ここで、ハズレ図柄種別判定について説明する。ハズレ図柄種別判定も、大当たり図柄種別判定と同様に、大当たり図柄種別判定用乱数をハズレ図柄種別判定テーブルに照合することで行われる。すなわち、大当たり図柄種別判定およびハズレ図柄種別判定で共通の乱数が用いられる。そこで、第1実施形態においては、基本的な実施形態で説明した「大当たり図柄種別判定用乱数」のことを「図柄種別判定用乱数」と称する。

【0403】

第1実施形態では、特図1に係るハズレ図柄として、ハズレ図柄A、ハズレ図柄B、ハズレ図柄Cの3種類のハズレ図柄が設けられ、特図2に係るハズレ図柄として、ハズレ図柄Dの1種類のハズレ図柄が設けられている。そして、図48(C)に示すように、各ハズレ図柄種別判定テーブルでは、図48(C)に示す各ハズレ図柄種別に対する選択率となるように、各ハズレ図柄種別に、図柄種別乱数の判定値（図柄種別乱数判定値）が適宜

に振り分けられている。

【0404】

次に、特図1変動パターン判定テーブル、および特図2変動パターン判定テーブルについて説明する。基本的な実施形態では、特図1変動パターン判定テーブル、および特図2変動パターン判定テーブルのそれぞれは、第2始動口12の開放容易性に係る遊技状態に関連付けられていた。換言すると、特図1変動パターン判定テーブルには、非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルと、時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルと、があり、特図2変動パターン判定テーブルには、非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルと、時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルと、があった。第1実施形態では、この特図変動パターン判定テーブルの基本的な構成は共通するが、時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルがさらに細かく分けられている。具体的には、時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルは、当該時短状態の契機に関連付けられており、大当たり遊技状態後の時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル（第1時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル）と、小当たり図柄停止表示後およびハズレ図柄B停止表示後の時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル（第2時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル）と、ハズレ図柄C停止表示後の時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル（第3時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル）と、がある。

10

【0405】

ここで、遊技状態および遊技状態の契機に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルについて説明する。図49（A）は非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルの構成例であり、図49（B）は時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルの構成例であり、図50（A）は非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルの構成例であり、図50（B）は第1時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルの構成例であり、図51（A）は第2時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルの構成例であり、図51（B）は第3時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルの構成例である。

20

【0406】

図49（A）、図49（B）に示すように、非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブル、および時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルの中には、大当たり判定結果が大当たりである場合の特図1変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果がハズレである場合の特図1変動パターン判定テーブルの他に、大当たり判定結果が小当たりである場合の特図1変動パターン判定テーブルも含まれている。これは、前述の通り、第1実施形態では、特図1大当たり判定の判定結果に「小当たり」が含まれているからである。

30

【0407】

また、大当たり判定結果がハズレである場合の特図1変動パターン判定テーブルには、ハズレ図柄Aの場合の特図1変動パターン判定テーブル（ハズレ図柄A用特図1変動パターン判定テーブル）と、ハズレ図柄Bの場合の特図1変動パターン判定テーブル（ハズレ図柄B用特図1変動パターン判定テーブル）と、ハズレ図柄Cの場合の特図1変動パターン判定テーブル（ハズレ図柄C用特図1変動パターン判定テーブル）と、がある。これは、前述の通り、第1実施形態では、ハズレ図柄には複数の種類があり、ハズレ図柄の種別によっては、ハズレ図柄の停止表示後に遊技者に有利な時短状態が発生するので、その場合には、特図変動時間のある程度確保して、遊技者の期待感を高める特図変動演出を確実に実行させるためである。よって、ハズレ図柄B用特図1変動パターン判定テーブル、およびハズレ図柄C用特図1変動パターン判定テーブルには、リーチ判定結果が関連付けられておらず、大当たりの場合と同様に、特図1変動パターン判定結果として、通常変動で特図変動演出が終了する特図1変動パターンが含まれていない。一方、ハズレ図柄A用特図1変動パターン判定テーブルには、リーチ判定結果が関連付けられており、基本的な実施形態における非時短状態用のハズレに係る特図1変動パターン判定テーブルと同様に、さらに、リーチ有りの場合のハズレ図柄A用特図1変動パターン判定テーブルと、リーチ無しの場合のハズレ図柄A用特図1変動パターン判定テーブルと、がある。

40

【0408】

50

次に、遊技状態を新たに設定（変更）するための遊技状態設定テーブルについて説明する。基本的な実施形態では、大当たり遊技状態が終了することに応じて遊技状態を新たに設定（変更）する場合は、当該大当たり遊技状態に係る大当たり図柄種別に関連付けられた遊技状態設定テーブルに基づいて遊技状態が新たに設定（変更）された。第1実施形態において、大当たり遊技状態が終了することに応じて遊技状態を新たに設定（変更）する場合は、同様である。そして、小当たり図柄の停止表示に応じて遊技状態を新たに設定（変更）する場合、およびハズレ図柄の停止表示に応じて遊技状態を新たに設定（変更）する場合も、基本的には、遊技状態設定テーブルに基づいて遊技状態が新たに設定（変更）される。

【0409】

小当たり図柄の停止表示に応じて遊技状態を新たに設定（変更）する場合の遊技状態設定テーブルには、非時短状態において小当たり図柄の停止表示が行われた場合の小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（非時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブル）と、時短状態において小当たり図柄の停止表示が行われた場合の小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブル）と、がある。すなわち、小当たり図柄の停止表示に係る遊技状態設定テーブルには、遊技状態が関連付けられている。

【0410】

図52（A）は非時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブルの構成例であり、図52（B）は時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブルの構成例である。図52（A）および図52（B）に示すように、非時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブルによると、小当たり図柄の停止表示に応じて時短状態が設定されるが、時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブルによると、小当たり図柄の停止表示に応じて時短状態が設定されない。

【0411】

また、ハズレ図柄の停止表示に応じて遊技状態を新たに設定（変更）する場合の遊技状態設定テーブル（ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル）には、非時短状態においてハズレ図柄の停止表示が行われた場合のハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（非時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル）と、時短状態においてハズレ図柄の停止表示が行われた場合のハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル）と、がある。図52（C）は非時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブルの構成例であり、図52（D）は時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブルの構成例である。すなわち、ハズレ図柄の停止表示に係る遊技状態設定テーブルには、遊技状態が関連付けられている。

【0412】

さらに、非時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブルには、ハズレ図柄Bである場合の非時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（非時短ハズレ図柄B停止表示用遊技状態設定テーブル）と、ハズレ図柄Cである場合の非時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（非時短ハズレ図柄C停止表示用遊技状態設定テーブル）と、があり、時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブルには、ハズレ図柄Bである場合の時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（時短ハズレ図柄B停止表示用遊技状態設定テーブル）と、ハズレ図柄Cである場合の時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル（時短ハズレ図柄C停止表示用遊技状態設定テーブル）と、がある。すなわち、ハズレ図柄の停止表示に係る遊技状態設定テーブルには、遊技状態とハズレ図柄種別が関連付けられている。

【0413】

図52（C）および図52（D）に示すように、非時短ハズレ図柄B停止表示用遊技状態設定テーブル、および非時短ハズレ図柄C停止表示用遊技状態設定テーブルによると、ハズレ図柄Bの停止表示およびハズレ図柄Cに応じて時短状態が設定されるが、時短ハズレ図柄B停止表示用遊技状態設定テーブル、および時短ハズレ図柄C停止表示用遊技状態

10

20

30

40

50

設定テーブルによると、ハズレ図柄Bの停止表示およびハズレ図柄Cの停止表示に応じて時短状態が設定されない。

【0414】

このように、遊技状態を新たに設定（変更）するための遊技状態設定テーブルには、大当たり判定結果が関連付けられている。そして、小当たりに係る遊技状態設定テーブルおよびハズレに係る遊技状態設定テーブルには、特図停止表示が行われたときの遊技状態が関連付けられている。また、大当たりに係る遊技状態設定テーブルおよびハズレに係る遊技状態設定テーブルには、図柄種別が関連付けられている。

【0415】

また、小当たり図柄の停止表示に応じて時短状態が設定された場合の当該時短状態の終了条件、およびハズレ図柄Bの停止表示に応じて時短状態が設定された場合の当該時短状態の終了条件は「特図可変表示150回」に設定されている。すなわち、当該時短状態は、大当たりに当選することなく150回の特図可変表示が実行されると終了して、非時短遊技状態になる。一方、ハズレ図柄Cの停止表示に応じて時短状態が設定された場合の当該時短状態の終了条件は「特図可変表示50回」に設定されている。すなわち、当該時短状態は、大当たりに当選することなく50回の特図可変表示が実行されると終了して、非時短遊技状態になる。

【0416】

次に、小当たり遊技制御テーブルについて説明する。小当たり遊技制御テーブルは、小当たり遊技が行われる小当たり遊技を制御するために用いるテーブルである。小当たり遊技は、大入賞口14の開閉を伴う開放遊技と、当該小当たり遊技が開始してから初回の開放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、最終回の開放遊技が終了してから当該小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。各開放遊技は、オープニングの終了又は前の開放遊技の終了によって開始し、次の開放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、開放遊技を挟んでオープニングが開始されてからエンディングが終了するまでが小当たり遊技を構成する。

【0417】

図53に小当たり遊技制御テーブルの構成例を示す。小当たり遊技制御テーブルには、小当たり遊技を構成する要素（小当たり遊技構成要素）が格納されている。小当たり遊技構成要素には、開放遊技の回数、各開放遊技に係る大入賞口の開放時間（開放パターン）、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。なお、小当たり遊技の種別が複数ある場合、小当たり遊技の種別毎に、小当たり遊技構成要素を設定することが可能である。

【0418】

小当たり遊技制御テーブルによれば、開放遊技が1回行われる。そして、第1実施形態においては、開放遊技にて、大入賞口14が1.8秒にわたって開放する。また、小当たり遊技が開始されてから最初の開放遊技が開始されるまでの間、2.0秒にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングが行われる。さらに、最後の開放遊技が終了してから小当たり遊技が終了するまでの間、0.5秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングが行われる。

【0419】

次に、遊技制御用マイコン101が行う処理であって、処理内容が基本的な実施形態と異なる処理、および基本的な実施形態では行われていなかった処理について説明する。基本的な実施形態と異なる処理は、特別動作処理と、特別動作処理における特別図柄待機処理の特図1判定処理、特図1変動パターン判定処理、特図2判定処理、および特図2変動パターン判定処理と、特別動作処理における特別図柄確定処理と、である。一方、基本的な実施形態では行われていなかった処理として、特別動作処理における小当たり図柄表示後遊技状態設定処理、小当たり遊技制御処理、およびハズレ図柄表示後遊技状態設定処理がある。

【0420】

最初に、特別動作処理について説明する。第1実施形態に係る特別動作処理について説明する。特別動作処理のフローチャートを図54に示す。第1実施形態に係る特別動作処理では、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dに関する処理が、8つのステータス(段階)に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス=1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8」が割り当てられている。

【0421】

遊技制御用マイコン101は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には、特別図柄待機処理(S1502)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には、特別図柄変動処理(S1503)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には、特別図柄確定処理(S1504)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には、大当たり遊技制御処理(S1505)を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には、大当たり遊技後遊技状態設定処理(S1506)を行い、「特別動作ステータス」が「6」である場合には、小当たり図柄表示後遊技状態設定処理(S1507)を行い、「特別動作ステータス」が「7」である場合には、小当たり遊技制御処理(S1508)を行い、「特別動作ステータス」が「8」である場合には、ハズレ図柄表示後遊技状態設定処理(S1509)を行う。なお「特別動作ステータス」は初期設定で「1」に設定される。

【0422】

第1実施形態に係る「特別図柄変動処理」、「大当たり遊技制御処理」、および「大当たり遊技状態後遊技状態設定処理」は、基本的な実施形態に係る「特別図柄変動処理」、「大当たり遊技制御処理」、および「遊技状態設定処理」と同じ処理内容である。なお、「特別動作ステータス=5」に係る処理は、「大当たり遊技後遊技状態設定処理」であり、基本的な実施形態における名称と異なっているが、これは第1実施形態において遊技状態を新たに設定(変更)する契機が増えたことを受けて、その名称を変更したためであり、「特別動作ステータス=5」での処理内容は概ね同一である。また、第1実施形態に係る「特別図柄待機処理」における「特図1判定処理」、「特図1変動パターン判定処理」、「特図2判定処理」、および「特図2変動パターン判定処理」、ならびに「特別図柄確定処理」は、基本的な実施形態に係る「特別図柄待機処理」における「特図1判定処理」、「特図1変動パターン判定処理」、「特図2判定処理」、および「特図2変動パターン判定処理」、ならびに「特別図柄確定処理」と処理内容が異なる。これらの処理の詳細は後述する。

【0423】

小当たり図柄表示後遊技状態設定処理(S1507)は、小当たり図柄の停止表示が終了して小当たり図柄が確定した際に、遊技状態を新たに設定(変更)する処理である。

【0424】

小当たり遊技制御処理(S1508)は、小当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン101が、小当たり遊技制御処理を行うことによって、小当たり遊技制御テーブルに応じた小当たり遊技が行われる。なお、遊技制御用マイコン101が、特別動作ステータス「7」を設定し、小当たり遊技を制御する状態が、「小当たり遊技状態」であり、特別動作ステータス「7」が設定されていることを「小当たり遊技状態」と称する。

【0425】

ハズレ図柄停止表示後遊技状態設定処理(S1509)は、非時短状態においてハズレ図柄Bの停止表示、およびハズレ図柄Cの停止表示が終了してハズレ図柄B、およびハズレ図柄Cが確定した際に、遊技状態を設定する処理である。

【0426】

なお、詳細は後述するが、小当たり図柄が停止表示された場合の特別図柄確定処理において「特別動作ステータス」が「6」に変更される。一方、ハズレ図柄Bが停止表示された場合、およびハズレ図柄Cが停止表示された場合の特別図柄確定処理において「特別動作ステータス」が「8」に変更される。また、小当たり図柄表示後遊技状態設定処理が終

了する際に、「特別動作ステータス」が「7」に変更され、ハズレ図柄停止後遊技状態設定処理が終了する際に、「特別動作ステータス」が「1」に変更される。さらに、小当たり遊技制御処理が終了する際に、「特別動作ステータス」が「1」に変更される。

【0427】

次に、特別図柄待機処理における特図1判定処理、および特図1変動パターン判定処理について説明する。最初に、特図1判定処理について説明する。図55に特図1判定処理のフローチャートを示す。図55に示すように、遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理において、まずは、ステップS1621として、現在、大当たり確率に係る遊技状態が通常確率状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、通常確率状態であると判定すると、ステップS1622において、通常確率状態用の特図1大当たり判定テーブルを選択する一方、通常確率状態ではない、すなわち高確率状態であると判定すると、ステップS1623において、高確率状態用の特図1大当たり判定テーブルを選択する。

10

【0428】

遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり判定テーブルを選択すると、ステップS1624において、選択した特図1大当たり判定テーブルに基づいて特図1大当たり判定を行う。遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり判定では、特図1保留記憶部105aに記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、選択した特図1大当たり判定テーブルに照合し、大当たり、小当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。

20

【0429】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1625において、特図1大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、大当たりであると判定すると、ステップS1626において、特図1大当たり図柄種別判定テーブルを選択し、ステップS1627において、特図1大当たり図柄種別判定を行う。

【0430】

遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり図柄種別判定では、特図1保留記憶部105aに記憶されている図柄種別乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、特図1大当たり図柄種別判定テーブルに照合し、何れの大当たり図柄種別であるかを判定する。遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり図柄種別判定を行うと、ステップS1628において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄種別フラグを遊技用RAM104の所定領域にセットし、ステップS1629において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットし、当該特図1判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

30

【0431】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1625において大当たりでないと判定すると、ステップS1630において、特図1大当たり判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、小当たりであると判定すると、ステップS1631において、小当たり図柄を示す図柄種別フラグを遊技用RAM104の所定領域にセットし、ステップS1632において、小当たり図柄を示す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットし、当該特図1判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

40

【0432】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1630において小当たりでないと判定すると、ステップS1633において、特図1ハズレ図柄種別判定テーブルを選択し、ステップS1634において、特図1ハズレ図柄種別判定を行う。

【0433】

遊技制御用マイコン101は、特図1ハズレ図柄種別判定では、特図1保留記憶部105aに記憶されている図柄種別乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、特図1ハズレ図柄種別判定テーブルに照合し、何れのハズレ図柄種別であるかを判定する。遊技

50

制御用マイコン101は、特図1ハズレ図柄種別判定を行うと、ステップS1635において、その判定結果であるハズレ図柄種別を示す図柄種別フラグを遊技用RAM104の所定領域にセットし、ステップS1636において、その判定結果であるハズレ図柄種別を示す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットし、当該特図1判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【0434】

次に、特図1変動パターン判定処理について説明する。図56に特図1変動パターン判定処理のフローチャートを示す。図56に示すように、遊技制御用マイコン101は、特図1パターン判定処理において、まずは、ステップS1641として、現在、第2始動口12の開放容易性に係る遊技状態が非時短状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、非時短状態であると判定すると、ステップS1642において、非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルを選択する一方、非時短状態ではない、すなわち時短状態であると判定すると、ステップS1643において、時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1644に進む。

【0435】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1644において、図柄種別フラグなどを確認して、特図1大当たり判定結果が大当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり判定結果が大当たりであると判定すると、ステップS1645において、ステップS1642またはステップS1643の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中で、大当たり用の特図1変動パターン判定テーブルを選択する。一方、遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり判定結果が大当たりではないと判定すると、ステップS1645において、図柄種別フラグなどを確認して、特図1大当たり判定結果が小当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり判定結果が小当たりであると判定すると、ステップS1647において、ステップS1642またはステップS1643の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中で、小当たり用の特図1変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1656に進む。

【0436】

遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり判定結果が小当たりではないと判定すると、ステップS1648において、図柄種別フラグなどを確認して、特図1ハズレ図柄種別判定の結果がハズレ図柄Aであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、特図1ハズレ図柄種別判定の結果がハズレ図柄Aであると判定すると、ステップS1649において、リーチ判定を行う。遊技制御用マイコン101は、リーチ判定において、特図1保留記憶部105aに記憶されているリーチ乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態（非時短状態／時短状態）に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有かりリーチ無しかを判定する。

【0437】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1650において、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、リーチ判定の結果がリーチ有りであれば、ステップS1651において、ステップS1642またはステップS1643の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中で、リーチ有りハズレ図柄Aに係る特図1変動パターン判定テーブルを選択してからステップS1656に進み、リーチ判定の結果がリーチ有りでなければ、ステップS1652において、現在の特図1保留数を確認して、ステップS1642またはステップS1643の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中で特図1保留数に応じたリーチ無しハズレ図柄A用の特図1変動パターン判定テーブルを選択してからステップS1656に進む。

【0438】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1648において、特図1ハズレ図柄種別判定の結果がハズレ図柄Aではないと判定すると、ステップS1653において、図柄種別フラグなどを確認して、特図1ハズレ図柄種別判定の結果がハズレ図柄Bであるか否かを

判定する。遊技制御用マイコン101は、特図1ハズレ図柄種別判定の結果がハズレ図柄Bであると判定すると、ステップS1654において、ステップS1642またはステップS1643の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中で、ハズレ図柄B用の特図1変動パターン判定テーブルを選択してからステップS1656に進み、特図1ハズレ図柄種別判定の結果がハズレ図柄Bではないと判定すると、ステップS1655において、ハズレ図柄C用の特図1変動パターン判定テーブルを選択してからステップS1656に進む。

【0439】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1645、S1647、S1651、S1652、S1654、S1655で特図1変動パターン判定テーブルを選択すると、ステップS1656において、選択した特図1変動パターン判定テーブルに基づいて特図1変動パターン判定を行う。遊技制御用マイコン101は、特図1変動パターン判定において、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図変動パターン乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、その特図変動パターン乱数を選択した特図1変動パターン判定テーブルに照合して、特図1変動パターンを判定する。

【0440】

続けて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1657において、決定された特図1変動パターンを示す特図1変動開始コマンドを出力バッファにセットし、ステップS1658において、決定された特図1変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作タイマにセットして、特図1変動パターン判定処理を終了し、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【0441】

次に、特別図柄待機処理における特図2判定処理、および特図2変動パターン判定処理について説明する。最初に、特図2判定処理について説明する。図57に特図2判定処理のフローチャートを示す。図57に示すように、遊技制御用マイコン101は、特図2判定処理において、まずは、ステップS1661として、現在、大当たり確率に係る遊技状態が通常確率状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、通常確率状態であると判定すると、ステップS1662において、通常確率状態用の特図2大当たり判定テーブルを選択する一方、通常確率状態ではない、すなわち高確率状態であると判定すると、ステップS1663において、高確率状態用の特図2大当たり判定テーブルを選択する。

【0442】

遊技制御用マイコン101は、特図2大当たり判定テーブルを選択すると、ステップS1664において、選択した特図2大当たり判定テーブルに基づいて特図2大当たり判定を行う。遊技制御用マイコン101は、特図2大当たり判定では、特図2保留記憶部105bに記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、選択した特図2大当たり判定テーブルに照合し、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。

【0443】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1665において、特図2大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、大当たりであると判定すると、ステップS1666において、特図2大当たり図柄種別判定テーブルを選択し、ステップS1667において、特図2大当たり図柄種別判定を行う。

【0444】

遊技制御用マイコン101は、特図2大当たり図柄種別判定では、特図2保留記憶部105bに記憶されている図柄種別乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、特図2大当たり図柄種別判定テーブルに照合し、何れの図柄種別であるかを判定する。遊技制御用マイコン101は、特図2大当たり図柄種別判定を行うと、ステップS1668において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄種別フラグを遊技用RAM104の所定領域にセットし、ステップS1669において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファに

セットし、当該特図 2 判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【0445】

遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 1665 において大当たりでない、すなわち、ハズレであると判定すると、ステップ S 1670 において、特図 2 ハズレ図柄種別判定テーブルを選択し、ステップ S 1671 において、特図 2 ハズレ図柄種別判定を行う。

【0446】

遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 ハズレ図柄種別判定では、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている図柄種別乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、特図 2 ハズレ図柄種別判定テーブルに照合し、何れのハズレ図柄種別であるかを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 ハズレ図柄種別判定を行うと、ステップ S 1672 において、その判定結果であるハズレ図柄種別を示す図柄種別フラグを遊技用 RAM 104 の所定領域にセットし、ステップ S 1673 において、その判定結果であるハズレ図柄種別を示す図柄指定コマンドを遊技用 RAM 104 に設けられた出力バッファにセットし、当該特図 2 判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。なお、前述の通り、第 1 実施形態では、特図 2 に係るハズレ図柄種別としては、ハズレ図柄 D の 1 種類のみが設けられている。

【0447】

次に、特図 2 変動パターン判定処理について説明する。図 58 に特図 2 変動パターン判定処理のフローチャートを示す。図 58 に示すように、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 パターン判定処理において、まずは、ステップ S 1681 として、現在、第 2 始動口 12 の開放容易性に係る遊技状態が非時短状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、非時短状態であると判定すると、ステップ S 1682 において、非時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択して、ステップ S 1689 に進む。

【0448】

遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 1681 において、非時短状態ではない、すなわち時短状態であると判定すると、ステップ S 1683 において、後述する時短フラグの種別を確認して、当該時短状態が大当たり遊技後の時短状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、当該時短状態が大当たり遊技後の時短状態であると判定すると、ステップ S 1684 において、第 1 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択して、ステップ S 1689 に進む。

【0449】

遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 1683 において、大当たり遊技状態後の時短状態ではないと判定すると、ステップ S 1685 において、時短フラグの種別を確認して、当該時短状態が小当たり図柄停止表示後の時短状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、当該時短状態が小当たり図柄停止表示後の時短状態であると判定すると、ステップ S 1686 において、第 2 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択して、ステップ S 1689 に進む。

【0450】

遊技制御用マイコン 101 は、当該時短状態が小当たり図柄停止表示後の時短状態ではないと判定すると、ステップ S 1687 において、時短フラグの種別を確認して、当該時短状態がハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、当該時短状態が、ハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態であると判定すると、ステップ S 1686 において、第 2 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択して、ステップ S 1689 に進む一方、ハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態ではないと判定すると、ステップ S 1688 において、第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択して、ステップ S 1689 に進む。

【0451】

遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 1689 において、図柄種別フラグなどを確認して、特図 2 大当たり判定結果が大当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 大当たり判定結果が大当たりであると判定すると、ステップ S 169

0において、ステップS1682、S1684、S1686、S1688の何れかで選択した特図2変動パターン判定テーブルの中で、大当たり用の特図2変動パターン判定テーブルを選択する。一方、遊技制御用マイコン101は、特図2大当たり判定結果が大当たりではない、すなわちハズレであると判定すると、ステップS1691において、リーチ判定を行う。遊技制御用マイコン101は、リーチ判定において、特図2保留記憶部105bに記憶されているリーチ乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態（非時短状態／時短状態）に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しかを判定する。

【0452】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1692において、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、リーチ判定の結果がリーチ有りであれば、ステップS1693において、ステップS1682、S1684、S1686、S1688の何れかで選択した特図2変動パターン判定テーブルの中で、リーチ有りハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルを選択してからステップS1695に進み、リーチ判定の結果がリーチ有りでなければ、ステップS1694において、現在の特図2保留数を確認して、ステップS1682、S1684、S1686、S1688の何れかで選択した特図2変動パターン判定テーブルの中で特図2保留数に応じた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を選択してからステップS1695に進む。

【0453】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1690、S1693、S1694で、特図2変動パターン判定テーブルを選択すると、ステップS1695において、選択した特図2変動パターン判定テーブルに基づいて特図2変動パターン判定を行う。遊技制御用マイコン101は、特図2変動パターン判定において、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2変動パターン乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、その特図2変動パターン乱数を選択した特図2変動パターン判定テーブルに照合して、特図2変動パターンを判定する。

【0454】

続けて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1696において、決定された特図2変動パターンを示す特図2変動開始コマンドを出力バッファにセットし、ステップS1697において、決定された特図2変動パターンに応じた特図2変動時間を特別動作タイマにセットして、特図2変動パターン判定処理を終了し、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【0455】

次に、特別図柄確定処理について説明する。図59に特別図柄確定処理のフローチャートを示す。図59に示すように、遊技制御用マイコン101は、特別図柄確定処理において、まずは、ステップS1751として、特別図柄の停止表示を終了させて特別図柄を確定するか否か、即ち、ステップS1703で特別動作タイマにセットした特図2確定時間が経過したか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、特図2確定時間が経過していないと判定すると、当該特別図柄確定処理を終了する。一方、遊技制御用マイコン101は、特図2確定時間が経過したと判定すると、ステップS1752において現在、通常確率状態（高確率フラグがOFF）であるか否かを判定する。

【0456】

遊技制御用マイコン101は、現在、通常確率状態ではないと判定すると、ステップS1757に進み、現在、通常確率状態であると判定すると、ステップS1753において、時短状態（時短フラグがON）であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、時短状態ではないと判定すると、ステップS1757に進み、現在、時短状態であると判定すると、ステップS1754において、時短残り回数カウンタの値を「1」減算し、ステップS1755において、時短残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」ではないと判定すると、ステップS1757に進み、時短残り回数カウンタの値（時短残

10

20

30

40

50

り回数)が「0」であると判定すると、ステップS1756において、時短状態から非時短状態に移行させて(時短フラグをOFFする)、ステップS1757に進む。

【0457】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1757において、現在の遊技状態を確認し、その遊技状態を示した遊技状態コマンドを出力バッファにセットし、ステップS1758において、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、大当たり図柄であると判定すると、ステップS1759において、遊技状態をリセットする(通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグをOFFし、時短残り回数カウンタの値を「0」にする)。

【0458】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1760において、大当たり遊技準備処理を行い、ステップS1761において、特別動作ステータスを「4」に変更し、当該特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン101は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用RAM104の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用RAM104の所定領域にONし、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間(大当たり遊技が開始されてから1ラウンドを開始するまでの時間)を特別動作タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技(大当たり遊技のオープニング)が開始されることを表す。

【0459】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1758において、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄ではないと判定すると、ステップS1762において、現在停止表示している特別図柄が小当たり図柄であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、小当たり図柄であると判定すると、ステップS1763において、特別動作ステータスを「6」に変更し、当該特別図柄確定処理を終了する。

【0460】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1762において、現在停止表示している特別図柄が小当たり図柄ではないと判定すると、ステップS1764において、現在停止表示している特別図柄がハズレ図柄Bまたはハズレ図柄Cであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、ハズレ図柄Bまたはハズレ図柄Cであると判定すると、ステップS1766において、特別動作ステータスを「8」に変更して、当該特別図柄確定処理を終了する一方、ハズレ図柄Bまたはハズレ図柄Cではないと判定すると、ステップS1765において、特別動作ステータスを「1」に変更して、当該特別図柄確定処理を終了する。

【0461】

ここで、小当たり図柄表示後遊技状態設定処理(S1507)、およびハズレ図柄表示後遊技状態設定処理(S1509)について説明する。最初に、小当たり図柄表示後遊技状態設定処理(S1507)について説明する。前述の通り、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータスが「6」のときに、小当たり図柄表示後遊技状態設定処理を行う。遊技制御用マイコン101は、小当たり図柄の停止表示後に時短状態にて遊技を行うので、小当たり図柄表示後遊技状態設定処理において、小当たり図柄の停止表示を契機とした時短状態であることを示す時短フラグ(小当たり図柄表示後時短フラグ)を遊技用RAM104の時短フラグ領域にONして時短状態を設定すると共に、小当たり図柄の停止表示を契機とした時短状態であることを示す遊技状態コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、当該時短状態の終了条件は特図可変表示の実行回数「150」回であるので、「150」回を時短規定回数として、時短残り回数カウンタにセットする。そして、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータスを「7」に変更して、

10

20

30

40

50

当該小当たり図柄表示後遊技状態設定処理を終了する。

【0462】

次に、ハズレ図柄表示後遊技状態設定処理（S1509）について説明する。前述の通り、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータスが「8」のときに、ハズレ図柄表示後遊技状態設定処理を行う。遊技制御用マイコン101は、ハズレ図柄表示後遊技状態設定処理において、ハズレ図柄種別に基づいて時短状態を設定する。具体的に、遊技制御用マイコン101は、ハズレ図柄Bの停止表示が行われていれば、ハズレ図柄Bの停止表示を契機とした時短状態であることを示す時短フラグ（ハズレ図柄B表示後時短フラグ）を遊技用RAM104の時短フラグ領域にONして時短状態を設定すると共に、ハズレ図柄Bの停止表示を契機とした時短状態であることを示す遊技状態コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、当該時短状態の終了条件は特図可変表示の実行回数「150」回であるので、「150」回を時短規定回数として、時短残り回数カウンタにセットする。一方、遊技制御用マイコン101は、ハズレ図柄Cの停止表示が行われていれば、ハズレ図柄Cの停止表示を契機とした時短状態であることを示す時短フラグ（ハズレ図柄C表示後時短フラグ）を遊技用RAM104の時短フラグ領域にONして時短状態を設定すると共に、ハズレ図柄Cの停止表示を契機とした時短状態であることを示す遊技状態コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、当該時短状態の終了条件は特図可変表示の実行回数「50」回であるので、「50」回を時短規定回数として、時短残り回数カウンタにセットする。そして、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータスを「1」に変更して、当該ハズレ図柄表示後遊技状態設定処理を終了する。

【0463】

なお、遊技制御用マイコン101は、大当たり遊技後遊技状態設定処理（S1505）において時短状態を設定する場合は、大当たり遊技状態の終了を契機とした時短状態であることを示す時短フラグ（大当たり遊技状態後時短フラグ）を遊技用RAM104の時短フラグ領域にONして時短状態を設定すると共に、大当たり遊技状態の終了を契機とした時短状態であることを示す遊技状態コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、当該時短状態に終了条件としての時短期待回数が設定されている場合、すなわち、大当たり図柄C、Fに係る大当たり遊技状態終了後の時短状態を設定する場合、当該時短状態の終了条件は特図可変表示の実行回数「100」回であるので、「100」回を時短規定回数として、時短残り回数カウンタにセットする。

【0464】

このように、大当たり遊技後遊技状態設定処理（S1505）、小当たり図柄表示後遊技状態設定処理（S1507）、およびハズレ図柄表示後遊技状態設定処理（S1509）において、時短状態を示す時短フラグとして、大当たり遊技状態後時短フラグ、小当たり図柄表示後時短フラグ、ハズレ図柄B表示後時短フラグ、およびハズレ図柄C表示後時短フラグがセットされるので、遊技制御用マイコン101は、当該時短フラグに基づいて、契機が関連付けられた時短状態を特定し、時短状態に係る特図2変動パターン判定テーブルを適切に選択して、特図2変動パターン判定を行うことができる。

【0465】

次に、演出制御用マイコン121が、各契機による時短状態を設定した場合の演出について説明する。最初に大当たり遊技状態の終了を契機とした時短状態における演出について説明する。図60は、主に、表示部50aで、大当たり遊技状態の終了を契機とした時短状態において時短モードによる演出が行われている様子を示す図である。図60（A）は、時短モードによる演出が行われる前の演出として、大当たり遊技が終了する際にエンディング演出が実行されている様子を示す図、図60（B）は、エンディング演出が終了して時短モードになって特図変動演出が開始される直前の様子を示す図、図60（C）～図60（E）は、演出モードBによる特図変動演出が行われている様子を示す図である。

【0466】

前述のように、演出制御用マイコン121は、大当たり遊技状態が終了するときに、時

短演出モードを設定し、時短演出モードを開始することを示す時短演出モード開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。セットされた時短モード開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。

【0467】

画像制御基板140の画像用CPU141は、時短モード開始コマンドを受信すると、図60(A)～図60(B)に示すように、エンディング用背景画像G202から、時短用背景画像G130に切り替える。また、画像用CPU141は、これから時短状態で制御され、時短状態では基本的に第2始動口12へ入賞させて特図2可変表示を行う遊技が行われるので、表示部50aの所定領域において、右打ちを促す画像(右打ち画像)G30を表示する。さらに、画像用CPU141は、表示部50aの所定領域において、当該時短状態に係る時短残り回数を示す画像(時短残り回数画像)G31を表示する。

10

【0468】

なお、右打ち画像G30および時短残り回数画像G31の具体的な表示内容は、その機能を発揮できる範囲内で特に限定されないが、第1実施形態では、右打ち画像G30は、表示部50aの水平方向全域に延びた帯状のベース部分と、ベース部分の上で水平方向に複数並べられた右向き矢印を表す図形と、で構成され、時短残り回数画像G31は、文字「残り回数〇〇回」で構成されている。時短残り回数画像G31に係る「〇〇」の部分には、実際の時短残り回数を表す数字が表示される。よって、図60(B)に示すように、エンディング演出が終了して時短モードによる特図変動演出が開始される前には、大当たり遊技状態後の時短状態に係る時短規定回数である「100」が表示されている。また、画像用CPU141は、エンディング演出が終了して時短モードによる特図変動演出が開始される前に、当該大当たり遊技に係る演出図柄EZ1～EZ3を停止状態で表示する。

20

【0469】

そして、時短演出モードにおいて1回目の特図変動表示が開始されると、図60(C)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始されると共に、時短残り回数画像G31が示す時短残り回数が「1」減少する。そして、当該1回目の特図変動表示が終了すると、図60(D)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる。続いて、時短演出モードにおいて2回目の特図変動表示が開始されると、図60(E)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始されると共に、時短残り回数画像G31が示す時短残り回数がさらに「1」減少する。その後は、大当たり当選しない限りは、時短演出モードにおいて特図変動パターンに基づく特図変動演出などが適宜に実行されながら、特図変動表示が開始される度に、時短残り回数画像G31が示す時短残り回数が「1」ずつ減少していく。

30

【0470】

次に、小当たり図柄の停止表示を契機とした時短状態、ハズレ図柄Bの停止表示を契機とした時短状態、およびハズレ図柄Cの停止表示を契機とした時短状態において行われる演出について説明する。

【0471】

第1実施形態では、小当たり図柄の停止表示を契機とした時短状態、およびハズレ図柄Bの停止表示を契機とした時短状態では、時短演出モードとは異なり、当該時短状態に応じた演出モードが設定される。以下において、この演出モードを「超チャンスモード」と称する。そして、超チャンスモードでは、時短演出モードの場合と同様に、表示部50aにおいて、超チャンスモード専用の背景画像(超チャンスモード用背景画像G140)が表示され、スピーカー52から超チャンスモード用のBGM(超チャンスモード用BGM)が出力される。なお、第1実施形態では、超チャンスモード用背景画像G140はゴルフ場の風景を紹介する動画で構成されている。

40

【0472】

演出制御用マイコン121は、例えば、小当たり図柄の停止表示を契機とした時短状態を示す遊技状態コマンド、およびハズレ図柄Bの停止表示を契機とした時短状態を示す遊技状態コマンドを受信すると、ステップS4310の遊技状態設定処理において新たに遊

50

技状態を設定した後に、超チャンスモードを示す演出モードフラグ（超チャンスモードフラグ）を演出用RAM124の所定領域にONすると共に、超チャンスモードを開始することを示す超チャンスモード開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。セットされた超チャンスモード開始コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。

【0473】

画像制御基板140の画像用CPU141は、超チャンスモード開始コマンドを受信すると、表示部50aにおいて、その直前に表示されている背景画像から、超チャンスモード用背景画像G140に切り替える。また、画像用CPU141は、これから時短状態で制御され、時短状態では基本的に第2始動口12へ入賞させて特図2可変表示を行う遊技が行われるので、表示部50aの所定領域において、右打ち画像G30を表示する。さらに、画像用CPU141は、表示部50aの所定領域において、当該時短状態に係る時短残り回数を表す時短残り回数画像G31を表示する。

10

【0474】

一方、ハズレ図柄Cの停止表示を契機とした時短状態では、時短演出モードおよび超チャンスモードとは異なり、当該時短状態に応じた演出モードが設定される。以下において、この演出モードを「短チャンスモード」と称する。そして、短チャンスモードでは、時短演出モードおよび超チャンスモードの場合と同様に、表示部50aにおいて、短チャンスモード専用の背景画像（短チャンスモード用背景画像G150）が表示され、スピーカ52から短チャンスモード用のBGM（短チャンスモード用BGM）が出力される。なお、第1実施形態では、短チャンスモード用背景画像G150は所定のキャラクターがジョギングをしている様子を表す動画で構成されている。

20

【0475】

演出制御用マイコン121は、例えば、ハズレ図柄Cの停止表示を契機とした時短状態を示す遊技状態コマンドを受信すると、ステップS4310の遊技状態設定処理において新たに遊技状態を設定した後に、短チャンスモードを示す演出モードフラグ（短チャンスモードフラグ）を演出用RAM124の所定領域にONすると共に、短チャンスモードを開始することを示す短チャンスモード開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。セットされた短チャンスモード開始コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。

30

【0476】

画像制御基板140の画像用CPU141は、短チャンスモード開始コマンドを受信すると、表示部50aにおいて、その直前に表示されている背景画像から、短チャンスモード用背景画像G150に切り替える。また、画像用CPU141は、これから時短状態で制御され、時短状態では基本的に第2始動口12へ入賞させて特図2可変表示を行う遊技が行われるので、表示部50aの所定領域において、右打ち画像G30を表示する。さらに、画像用CPU141は、表示部50aの所定領域において、当該時短状態に係る時短残り回数を表す時短残り回数画像G31を表示する。

【0477】

また、詳細な説明は省略するが、第1実施形態では、小当たりに係る特図変動演出、ハズレ図柄種別Bのハズレに係る特図変動演出、およびハズレ図柄種別Cのハズレに係る特図変動演出では、リーチが成立した後に、これらの特図変動演出に専用の演出が実行される。以下において、この専用の演出のことを「チャレンジ演出」と称する。

40

【0478】

チャレンジ演出では、表示部50aにおいて、背景画像として、チャレンジ演出専用の背景画像（チャレンジ演出用背景画像）G116が表示される。すなわち、リーチが成立すると、表示部50aにおいては、それまで表示されていた何れかの通常用背景画像（第1通常用背景画像G111、第2通常用背景画像G112、第3通常用背景画像G113）から、チャレンジ演出用背景画像G116に切り替わる。

【0479】

50

次に、超チャンスモードおよび短チャンスモードの具体例について説明する。図 6 1 は、主に、表示部 5 0 a で、通常演出モードから超チャンスモードに切り替わって、超チャンスモードによる演出が行われている様子を示す図である。一方、図 6 1 は、主に、表示部 5 0 a で、通常演出モードから短チャンスモードに切り替わって、短チャンスモードによる演出が行われている様子を示す図である。

【0 4 8 0】

最初に超チャンスモードについて説明する。図 6 1 (A) は、通常演出モードにおいて表示部 5 0 a でチャレンジ演出が行われている様子を示す図、図 6 1 (B) は、通常演出モードにおいて表示部 5 0 a でチャレンジ演出が終了して、小当たり、およびハズレ図柄 B のハズレを示唆すると共に、超チャンスモードが設定されることを示唆する態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が実行されている様子を示す図、図 6 1 (C) は、通常演出モードが終了して超チャンスモードによる特図変動演出が開始される直前の様子を示す図、図 6 1 (D) ~ 図 6 1 (F) は、超チャンスモードによる特図変動演出が行われている様子を示す図である。

【0 4 8 1】

図 6 1 (A) に示すように、特図変動演出においてチャレンジ演出が実行されているときに、小当たりおよびハズレ図柄 B に係る特図変動表示が終了すると、図 6 1 (B) に示すように、小当たり、およびハズレ図柄 B のハズレを示唆すると共に、超チャンスモードが設定されることを示唆する態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。第 1 実施形態では、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 に係る「小当たり、およびハズレ図柄 B のハズレを示唆すると共に、超チャンスモードが設定されることを示唆する態様」として、左演出図柄 E Z 1 が文字「超チャンス」を含む画像（左超チャンスモード示唆画像）G 3 2 a、中演出図柄 E Z 2 が文字「モード」を含む画像（中超チャンスモード示唆画像）G 3 2 b、右演出図柄 E Z 3 が文字「突入」を含む画像（右超チャンスモード示唆画像）G 3 2 c でそれぞれ構成されている。

【0 4 8 2】

なお、以下において、左超チャンスモード示唆画像 G 3 2 a、中超チャンスモード示唆画像 G 3 2 b、および右超チャンスモード示唆画像 G 3 2 c を併せて「超チャンスモード示唆画像 G 3 2」と総称する。超チャンスモード示唆画像 G 3 2 の表示は、超チャンスモードが設定されることを示唆している。

【0 4 8 3】

前述のように、特別図柄確定処理が終了した直後に、小当たり図柄の停止表示を契機とした時短状態を示す遊技状態コマンド、またはハズレ図柄 B の停止表示を契機とした時短状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されるので、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われてから特図確定時間が経過したことに応じて、超チャンスモードが設定されて、超チャンスモード開始コマンドが画像制御基板 1 4 0 に送信される。よって、このタイミングで、図 6 1 (C) に示すように、チャレンジ演出用背景画像 G 1 1 6 から超チャンスモード用背景画像 G 1 4 0 に切り替わる。また、これから時短状態で制御され、時短状態では基本的に第 2 始動口 1 2 へ入賞させて特図 2 可変表示を行う遊技が行われるので、表示部 5 0 a の所定領域において、右打ち画像 G 3 0 が表示される。さらに、表示部 5 0 a の所定領域において、当該時短状態に係る時短残り回数画像 G 3 1 が表示される。なお、第 1 実施形態では、小当たり図柄の停止表示を契機とした時短状態、およびハズレ図柄 B の停止表示を契機とした時短状態に係る時短規定回数は「1 5 0」回であるので、超チャンスモードの設定直後は、図 6 1 (C) に示すように、時短残り回数画像 G 3 1 が表示されたとき、時短残り回数画像 G 3 1 は時短残り回数が「1 5 0」回であることを示唆している。

【0 4 8 4】

続いて、超チャンスモードにおいて 1 回目の特図変動表示が開始されると、図 6 1 (D) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されると共に、時短残り回数画像 G 3 1 が示す時短残り回数が「1」減少する。そして、当該 1 回目の特図変動表示が

終了すると、図 6 1 (E) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。続いて、超チャンスモードにおいて 2 回目の特図変動表示が開始されると、図 6 1 (F) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されると共に、時短残り回数画像 G 3 1 が示す時短残り回数がさらに「1」減少する。その後は、大当たり当選しない限りは、超チャンスモードにおいて特図変動パターンに基づく特図変動演出などが適宜に実行されながら、特図変動表示が開始される度に、時短残り回数画像 G 3 1 が示す時短残り回数が「1」ずつ減少していく。

【0485】

次に、短チャンスモードについて説明する。図 6 2 (A) は、通常演出モードにおいて表示部 5 0 a でチャレンジ演出が行われている様子を示す図、図 6 2 (B) は、通常演出モードにおいて表示部 5 0 a でチャレンジ演出が終了して、ハズレ図柄 C のハズレを示唆すると共に、短チャンスモードが設定されることを示唆する態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が実行されている様子を示す図、図 6 2 (C) は、通常演出モードが終了して短チャンスモードによる特図変動演出が開始される直前の様子を示す図、図 6 2 (D) ~ 図 6 2 (F) は、短チャンスモードによる特図変動演出が行われている様子を示す図である。

【0486】

図 6 2 (A) に示すように、特図変動演出においてチャレンジ演出が実行されているときに、ハズレ図柄 C に係る特図変動表示が終了すると、図 6 2 (B) に示すように、ハズレ図柄 C のハズレを示唆すると共に、短チャンスモードが設定されることを示唆する態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。第 1 実施形態では、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 に係る「ハズレ図柄 C のハズレを示唆すると共に、短チャンスモードが設定されることを示唆する態様」として、左演出図柄 E Z 1 が文字「短チャンス」を含む画像（左短チャンスモード示唆画像）G 3 3 a、中演出図柄 E Z 2 が文字「モード」を含む画像（中短チャンスモード示唆画像）G 3 3 b、右演出図柄 E Z 3 が文字「突入」を含む画像（右短チャンスモード示唆画像）G 3 3 c でそれぞれ構成されている。

【0487】

なお、以下において、左短チャンスモード示唆画像 G 3 3 a、中短チャンスモード示唆画像 G 3 3 b、および右短チャンスモード示唆画像 G 3 3 c を併せて「短チャンスモード示唆画像 G 3 3」と総称する。短チャンスモード示唆画像 G 3 3 の表示は、短チャンスモードが設定されることを示唆している。

【0488】

前述のように、特別図柄確定処理が終了した直後に、ハズレ図柄 C の停止表示を契機とした時短状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されるので、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われてから特図確定時間が経過したことに応じて、短チャンスモードが設定されて、短チャンスモード開始コマンドが画像制御基板 1 4 0 に送信される。よって、このタイミングで、図 6 2 (C) に示すように、チャレンジ演出用背景画像 G 1 1 6 から短チャンスモード用背景画像 G 1 5 0 に切り替わる。また、これから時短状態で制御され、時短状態では基本的に第 2 始動口 1 2 へ入賞させて特図 2 可変表示を行う遊技が行われるので、表示部 5 0 a の所定領域において、右打ち画像 G 3 0 が表示される。さらに、表示部 5 0 a の所定領域において、当該時短状態に係る時短残り回数画像 G 3 1 が表示される。なお、第 1 実施形態では、ハズレ図柄 C の停止表示を契機とした時短状態に係る時短規定回数は「50」回であるので、短チャンスモードの設定直後は、図 6 2 (C) に示すように、時短残り回数画像 G 3 1 が表示されたとき、時短残り回数画像 G 3 1 は時短残り回数が「50」回であることを示唆している。

【0489】

続いて、短チャンスモードにおいて 1 回目の特図変動表示が開始されると、図 6 2 (D) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されると共に、時短残り回数画像 G 3 1 が示す時短残り回数が「1」減少する。そして、当該 1 回目の特図変動表示が終了すると、図 6 2 (E) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる

。続いて、短チャンスモードにおいて2回目の特図変動表示が開始されると、図62(F)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始されると共に、時短残り回数画像G31が示す時短残り回数がさらに「1」減少する。その後は、大当たり当選しない限りは、短チャンスモードにおいて特図変動パターンに基づく特図変動演出などが適宜に実行されながら、特図変動表示が開始される度に、時短残り回数画像G31が示す時短残り回数が「1」ずつ減少していく。

【0490】

次に、第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の特徴的な遊技フローについて説明する。図63は、第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の特徴的な遊技フローを表した図である。通常遊技状態にて遊技が行われているときに、言い換えると、通常演出モードで、第1通常演出ステージ、第2通常演出ステージ、および第3通常演出ステージによる演出が実行されているときに、小当たり図柄の停止表示、またはハズレ図柄Bの停止表示が行われると、当該停止表示に応じて、時短規定回数が150回であり、第2時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる時短状態が設定されて低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、超チャンスモードに移行する。一方、ハズレ図柄Cの停止表示が行われると、当該停止表示に応じて、時短規定回数が50回であり、第3時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる時短状態が設定されて低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、短チャンスモードに移行する。

【0491】

また、通常遊技状態にて遊技が行われているときに、言い換えると、通常演出モードで、第1通常演出ステージ、第2通常演出ステージ、および第3通常演出ステージによる演出が実行されているときに、大当たり図柄Cの停止表示が行われると、当該停止表示に応じて、大当たり遊技状態に移行すると共に、大当たり演出モードに移行する。そして、大当たり図柄Cの停止表示に基づく大当たり遊技状態の終了に応じて、時短規定回数が100回であり、第1時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる時短状態が設定されて低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、時短演出モードに移行する。なお、大当たり図柄A、Bの停止表示が行われると、当該停止表示に応じて、大当たり遊技状態に移行すると共に、大当たり演出モードに移行する。そして、大当たり図柄A、Bの停止表示に基づく大当たり遊技状態の終了に応じて、第1時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる時短状態が設定されて高確率高ベース遊技状態に移行すると共に、確変演出モードに移行する。

【0492】

以上のように第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1によると、大当たり遊技を実行することなく時短状態になることがある。よって、遊技者に肯定的な驚きを与えることができ、遊技興趣が向上する。また、大当たり遊技を発生させる大当たり図柄とは異なるハズレ図柄や小当たり図柄が停止表示すると時短状態になるので、遊技者にハズレ図柄や小当たり図柄の停止表示に対しても期待感を持たせることができ、遊技興趣が向上する。

【0493】

また、特図変動表示が行われる前のハズレ図柄種別判定でハズレ図柄B、Cに判定されると、すなわち時短状態にすることができるか否かの判定で時短状態にすることができる判定されると、ハズレ図柄B、Cの停止表示が行われるので、大当たり当選以外にも遊技者に有利になる機会が設けられることになる。よって、遊技が奥深くなって遊技興趣が向上する。さらに、ハズレ図柄B、Cの停止表示および小当たり図柄の停止表示の後以外にも、大当たり遊技が実行された後に時短状態になることがある。このように、時短状態へのルートが複数設けられることで、遊技が適度に複雑化されて遊技興趣が向上する。

【0494】

また、パチンコ遊技機PY1によると、大当たり図柄とは異なる特別図柄が停止表示すると時短状態になることがあり、当該時短状態のときと、通常遊技状態（非時短状態）のときと、で特図2変動パターンを決定するための条件が異なる、具体的には特図2変動パターン判定テーブルが異なるので、パチンコ遊技機PY1に係る遊技フローを適度に複雑

化することができて遊技興趣が向上する。さらに、時短状態にすることができる大当たり図柄とは異なる特別図柄として、ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、および小当たり図柄があり、ハズレ図柄Bの停止表示および小当たり図柄の停止表示が行われた場合と、ハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合と、で当該時短状態において特図2変動パターンを決定するための条件が異なる、具体的には特図2変動パターン判定テーブルが異なるので、パチンコ遊技機P Y 1に係る遊技フローを適度に複雑化すると共に、時短状態に対する単調化や飽きを防止することができて遊技興趣が向上する。

【0495】

(第1実施形態の変更例)

次に、第1実施形態に係るパチンコ遊技機P Y 1の変更例について説明する。第1実施形態では、時短状態を発生させる特図1ハズレ図柄種別は、ハズレ図柄B、Cの2種類であるが、3種類以上であってもよい。この場合は、第1実施形態のように、ハズレ図柄種別に応じて時短状態において用いる特図2変動パターン判定テーブルを異ならせても良い。また、第1実施形態では、特図2ハズレ図柄種別は、時短状態を発生させないハズレ図柄のみ設けられているが、特図1ハズレ図柄種別のように、時短状態を発生させるハズレ図柄種別を設けても良い。この場合、時短状態において、時短状態を発生させる何れかの特図1ハズレ図柄種別と同じ特図2変動パターン判定テーブルを用いても良く、また、時短状態を発生させる特図1ハズレ図柄種別と異なる特図2変動パターン判定テーブルを用いても良い。

【0496】

また、第1実施形態では、特図2大当たり判定テーブルには小当たりが含まれていないが、小当たりを含ませて、特図2大当たり判定でも小当たり当選できるようにしても良い。この場合、小当たり図柄の停止表示の終了を契機に時短状態が設定されるようにしても良い。さらにこの場合の時短状態では、特図1に係る小当たり図柄の停止表示後と同じ特図2変動パターン判定テーブルを用いても良く、また、異なる特図2変動パターン判定テーブルを用いても良い。

【0497】

さらに、第1実施形態では、小当たり図柄には、ハズレ図柄のように複数の種類が設けられていないが、ハズレ図柄のように複数の種類が設けられていても良い。この場合、小当たり図柄の種別に応じて時短状態において用いる特図2変動パターン判定テーブルを異ならせても良い。また、第1実施形態では、小当たり図柄が停止表示すると、その停止表示後に必ず時短状態が発生するが、時短状態が発生しない場合があっても良い。すなわち、小当たり図柄には、時短状態を発生させる小当たり図柄の種別と、時短状態を発生させない小当たり図柄の種別があっても良い。あるいは、時短状態を発生させない小当たり図柄のみが設けられていても良い。

【0498】

また、第1実施形態では、小当たり図柄の停止表示およびハズレ図柄の停止表示の何れでも時短状態になり得るが、大当たり遊技状態の終了以外の契機として、何れか一方の図柄の停止表示のみが設けられるようにしても良い。さらには、大当たり判定によって大当たり判定結果として小当たり図柄が導出されたことや小当たり種別判定によって小当たり図柄種別判定結果として小当たり図柄B、Cが導出されたことによって時短状態を発生させるのではなく、例えば、大当たり判定前に時短状態を発生させるか否かの判定(時短判定)を行っても良い。この場合、例えば大当たり乱数のような乱数(時短乱数)を別に設けておき、大当たり判定のように、時短乱数を、時短状態を発生させることと時短状態を発生させないことに時短乱数の判定値が適宜に振り分けられた時短判定テーブルに照合する時短判定を行うようにしても良い。そして、時短判定で時短状態を発生させると判定した場合に小当たり図柄の停止表示後やハズレ図柄の停止表示後に時短状態を設定するようにしても良い。また、この場合は、時短判定で時短状態を発生させるという判定結果が導出された場合と、時短判定で時短状態を発生させないという判定結果が導出された場合とで、小当たり図柄やハズレ図柄を異ならせても良い。さらには、時短判定で時短状態を発生

10

20

30

40

50

生させるという判定結果が導出された場合には、さらに小当たり図柄やハズレ図柄の種別を複数の中から決定するようにしておき、第1実施形態に係る大当たり図柄種別判定やハズレ図柄種別判定のように、当該小当たり図柄やハズレ図柄の種別に応じて、当該時短状態で用いる特図判定テーブルや時短規定回数（終了条件）が異なるようにしても良い。

【0499】

さらに、第1実施形態では、小当たり図柄の停止表示の後の時短状態と、ハズレ図柄Bの停止表示の後の時短状態と、で同一の特図2変動パターン判定テーブルが用いられるが、異なる特図2変動パターン判定テーブルが用いられるようにしても良い。また、小当たり図柄の停止表示の後の時短状態と、ハズレ図柄Bの停止表示の後の時短状態と、で同一の演出モードに移行するが、異なる演出モードに移行するようにしても良い。

10

【0500】

また、第1実施形態では、ハズレ図柄Bの停止表示の後の時短状態と、ハズレ図柄Cの停止表示の後の時短状態と、で異なる演出モードに移行するが、同一の演出モードに移行するようにしても良い。

【0501】

さらに、第1実施形態では、小当たり図柄の停止表示の後の時短状態と、ハズレ図柄Bの停止表示の後の時短状態と、で同一回数の時短規定回数が設定されているが、異なる回数の時短規定回数が設定されていても良い。また、第1実施形態では、ハズレ図柄Bの停止表示の後の時短状態と、ハズレ図柄Cの停止表示の後の時短状態と、で異なる回数の時短規定回数が設定されているが、同一回数の時短規定回数が設定されていても良い。さらには、低確率高ベース遊技状態に係る全ての契機の時短状態で同一回数の時短規定回数が設定されていても良い。

20

【0502】

<第2実施形態>

次に、前述の本発明に係る基本的な実施形態、および第1実施形態に基づいて、本発明に係る第2実施形態について説明する。第2実施形態では、小当たり図柄の停止表示、およびハズレ図柄の停止表示を契機に時短状態が設定されることがあるという点で第1実施形態と共通している。以下においては、主に、第2実施形態として、基本的な実施形態、および第1実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態、および第1実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

30

【0503】

第1実施形態では、大当たり遊技終了、小当たり図柄・ハズレ図柄Bの停止表示、およびハズレ図柄Cの停止表示を契機に、第2始動口12の開放容易性に係る遊技状態として、共通する1つの時短状態が設定されていた。しかしながら、第2実施形態では、時短状態の契機に応じて、第2始動口12の開放容易性（第2始動口12の開放のし易さ）の異なる時短状態が設定される。以下において、大当たり遊技終了を契機に設定される時短状態を「第1時短状態」と称し、小当たり図柄・ハズレ図柄Bの停止表示を契機に設定される時短状態を「第2時短状態」と称し、およびハズレ図柄Cの停止表示を契機に設定される時短状態を「第3時短状態」と称する。

40

【0504】

基本的な実施形態で説明した通り、時短状態に係る第2始動口12の開放容易性（第2始動口12の開放のし易さ）に影響を及ぼす構成として、第2始動口12を開放させる当たりの当選確率（当たり当選確率）、普図変動時間、および補助遊技における第2始動口12の開放時間がある。そして、当たりか否かを決定する当たり判定は当たり判定テーブルを用いて行われ、普図変動時間を決定する普図変動パターン判定は普図変動パターン判定テーブルを用いて行われ、第2始動口12が開放する補助遊技は補助遊技制御テーブルを用いて行われる。ここで、基本的な実施形態（第1実施形態）では、何れのテーブルについても、第2始動口12の開放容易性が関連付けられており、非時短状態のときに用いられるテーブルと、時短状態のときに用いられるテーブルと、で分けて設けられていたが

50

、第2実施形態では、時短状態に複数の種類があることに応じて、非時短状態のときに用いられるテーブルと、第1時短状態のときに用いられるテーブルと、第2時短状態のときに用いられるテーブルと、第3時短状態のときに用いられるテーブルと、で分けられる。

【0505】

図64(A)は第2実施形態に係る当たり判定テーブルの構成例を示し、図64(B)は第2実施形態に係る普図変動パターン判定テーブルの構成例を示し、図64(C)は第2実施形態に係る補助遊技制御テーブルの構成例を示している。

【0506】

図64(A)に示すように、非時短状態用の当たり判定テーブルが用いられた場合は、6600/65536の確率で当たりと判定され、第1時短状態用の当たり判定テーブルが用いられた場合は、59936/65536の確率で当たりと判定され、第2時短状態用の当たり判定テーブルが用いられた場合は、50000/65536の確率で当たりと判定され、第3時短状態用の当たり判定テーブルが用いられた場合は、65000/65536の確率で当たりと判定される。よって、第3時短状態>第1時短状態>第2時短状態>非時短状態の順番で当たり判定で当たりと判定され易い。

【0507】

また、図64(B)に示すように、非時短状態用の普図変動パターン判定テーブルが用いられた場合は、停止する普図の種類に関わらず普図変動時間が30秒と判定され、第1時短状態用の普図変動パターン判定テーブルが用いられた場合は、停止する普図の種類に関わらず普図変動時間が5秒と判定され、第2時短状態用の普図変動パターン判定テーブルが用いられた場合は、停止する普図の種類に関わらず普図変動時間が7秒と判定され、第3時短状態用の普図変動パターン判定テーブルが用いられた場合は、停止する普図の種類に関わらず普図変動時間が3秒と判定される。よって、第3時短状態>第1時短状態>第2時短状態>非時短状態の順番で、普図変動表示の単位時間当たりの実行回数が多くなる(実行頻度)が高くなる。

【0508】

また、図64(C)に示すように、非時短状態用の補助遊技制御テーブルが用いられた場合は、補助遊技における第2始動口12の開放時間が0.2秒となり、第1時短状態用の補助遊技制御テーブルが用いられた場合は、補助遊技における第2始動口12の開放時間が5.0秒となり、第2時短状態用の補助遊技制御テーブルが用いられた場合は、補助遊技における第2始動口12の開放時間が4.0秒となり、第3時短状態用の補助遊技制御テーブルが用いられた場合は、補助遊技における第2始動口12の開放時間が5.6秒となる。よって、第3時短状態>第1時短状態>第2時短状態>非時短状態の順番で、1回の補助遊技における第2始動口12の開放時間が長くなる。

【0509】

このように、時短状態の種別に応じて、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、および補助遊技制御テーブルが異なり、当たり当選確率については第3時短状態>第1時短状態>第2時短状態の順番で高く、普図変動時間については第3時短状態>第1時短状態>第2時短状態の順番で短く、補助遊技における第2始動口12の開放時間については第3時短状態>第1時短状態>第2時短状態の順番で長い。前述の通り、当たり当選確率が高くなるにつれて第2始動口12の開放容易性が高くなり、普図変動時間が短くなるにつれて第2始動口12の開放容易性が高くなり、補助遊技における第2始動口12の開放時間が長くなるにつれて第2始動口12の開放容易性が高くなる。よって、このことを鑑みると、第3時短状態>第1時短状態>第2時短状態の順番で第2始動口12の開放容易性が高くなり、遊技者に有利な時短状態であると言える。

【0510】

また、遊技制御用マイコン101は、時短状態の種別に関連付けられた当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、および補助遊技制御テーブルを選択するためには、第1時短状態、第2時短状態、および第3時短状態を特定する必要がある。ここで、第1実施形態では、大当たり遊技状態後時短フラグ、小当たり図柄表示後時短フラグ、ハズ

10

20

30

40

50

レ図柄B表示後時短フラグ、およびハズレ図柄C表示後時短フラグがセットされるところ、大当たり遊技状態後時短フラグがONされている状態を「第1時短状態」と特定し、小当たり図柄表示後時短フラグ、およびハズレ図柄B表示後時短フラグがONされている状態を「第2時短状態」と特定し、ハズレ図柄C表示後時短フラグがONされている状態を「第3時短状態」と特定する。

【0511】

したがって、遊技制御用マイコン101は、ステップS1102の普通図柄待機処理において、当たり判定を行うときには、大当たり遊技状態後時短フラグがONされていると第1時短状態用の当たり判定テーブルを選択し、小当たり図柄表示後時短フラグ、およびハズレ図柄B表示後時短フラグがONされていると第2時短状態用の当たり判定テーブルを選択し、ハズレ図柄C表示後時短フラグがONされていると第3時短状態用の当たり判定テーブルを選択する。また、遊技制御用マイコン101は、ステップS1102の普通図柄待機処理において、普図変動パターン判定を行うときには、大当たり遊技状態後時短フラグがONされていると第1時短状態用の普図変動パターン判定テーブルを選択し、小当たり図柄表示後時短フラグ、およびハズレ図柄B表示後時短フラグがONされていると第2時短状態用の普図変動パターン判定テーブルを選択し、ハズレ図柄C表示後時短フラグがONされていると第3時短状態用の普図変動パターン判定テーブルを選択する。さらに、遊技制御用マイコン101は、ステップS1105の補助遊技制御処理において、補助遊技の制御を行う（第2始動口12を開放させる）ときには、大当たり遊技状態後時短フラグがONされていると第1時短状態用の補助遊技制御テーブルを選択し、小当たり図柄表示後時短フラグ、およびハズレ図柄B表示後時短フラグがONされていると第2時短状態用の補助遊技制御テーブルを選択し、ハズレ図柄C表示後時短フラグがONされていると第3時短状態用の補助遊技制御テーブルを選択する。

【0512】

また、第2実施形態では、第1時短状態、第2時短状態、第3時短状態は、第1実施形態の大当たり遊技状態後の時短状態、小当たり図柄停止後・ハズレ図柄B停止後の時短状態、小当たり図柄C停止後の時短状態に対応している。そして、大当たり当選確率に係る遊技状態として通常確率状態が設定され、且つ、第2始動口12の開放容易性に係る遊技状態として第1時短状態が設定されている遊技状態を「第1低確率高ベース遊技状態」と称する。同様に、通常確率状態が設定され、且つ、第2時短状態が設定されている遊技状態を「第2低確率高ベース遊技状態」と称し、通常確率状態が設定され、且つ、第3時短状態が設定されている遊技状態を「第3低確率高ベース遊技状態」と称する。

【0513】

また、第2実施形態において、特図2変動パターン判定テーブルについては、第1実施形態と同様に、第1時短状態では、第1時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルが用いられ、第2時短状態では、第2時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルが用いられ、第3時短状態では、第3時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルが用いられる。さらに、時短状態に係る時短規定回数についても、第1実施形態と同様に、大当たり図柄C、Fの大当たり遊技終了後の第1時短状態に係る時短規定回数は100回に設定され、第2時短状態に係る時短規定回数は150回に設定され、第3時短状態に係る時短規定回数は50回に設定されている。加えて、時短状態に係る演出モードについても、第1実施形態と同様に、大当たり図柄C、Fの大当たり遊技終了後の第1時短状態に係る演出モードは時短モードに設定され、第2時短状態に係る演出モードは超チャンスモードに設定され、第3時短状態に係る演出モードは短チャンスモードに設定される。

【0514】

次に、第2実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の特徴的な遊技フローについて説明する。図65は、第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の特徴的な遊技フローを表した図である。通常遊技状態にて遊技が行われているときに、言い換えると、通常演出モードで、第1通常演出ステージ、第2通常演出ステージ、および第3通常演出ステージによる演出が実行されているときに、小当たり図柄の停止表示、またはハズレ図柄Bの停止表示

が行われると、当該停止表示に応じて、時短規定回数が150回であり、第2時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる第2時短状態が設定されて第2低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、超チャンスモードに移行する。一方、ハズレ図柄Cの停止表示が行われると、当該停止表示に応じて、時短規定回数が50回であり、第3時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる第3時短状態が設定されて第3低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、短チャンスモードに移行する。

【0515】

また、通常遊技状態にて遊技が行われているときに、言い換えると、通常演出モードで、第1通常演出ステージ、第2通常演出ステージ、および第3通常演出ステージによる演出が実行されているときに、大当たり図柄Cの停止表示が行われると、当該停止表示に応じて、大当たり遊技状態に移行すると共に、大当たり演出モードに移行する。そして、大当たり図柄Cの停止表示に基づく大当たり遊技状態の終了に応じて、時短規定回数が100回であり、第1時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる第1時短状態が設定されて低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、時短演出モードに移行する。なお、大当たり図柄A、Bの停止表示が行われると、当該停止表示に応じて、大当たり遊技状態に移行すると共に、大当たり演出モードに移行する。そして、大当たり図柄A、Bの停止表示に基づく大当たり遊技状態の終了に応じて、第1時短状態用特図2変動パターン判定テーブルが用いられる時短状態が設定されて高確率高ベース遊技状態に移行すると共に、確変演出モードに移行する。

【0516】

以上のように第2実施形態に係るパチンコ遊技機PY1によると、大当たり図柄とは異なるハズレ図柄B、ハズレ図柄C、および小当たり図柄が停止表示すると、大当たり遊技が実行されることなく時短状態になり、ハズレ図柄Bの停止表示および小当たり図柄の停止表示が行われた場合と、ハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合と、で異なる種類の時短状態、詳細には構成する要素（当たり当選確率、普図変動時間、補助遊技における第2始動口12の開放時間）が異なる時短状態になるので、パチンコ遊技機PY1に係る遊技フローを適度に複雑化すると共に、時短状態に対する単調化や飽きを防止することができて遊技興趣が向上する。さらに、ハズレ図柄Bの停止表示および小当たり図柄の停止表示が行われた場合と、ハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合と、で当該時短状態において特図2変動パターンを決定するための条件が異なる、具体的には特図2変動パターン判定テーブルが異なるので、時短状態に係る遊技に変化をつけることができて遊技興趣が向上する。

【0517】

また、第2実施形態に係るパチンコ遊技機PY1によると、大当たり遊技が実行されると時短状態になるときに、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、小当たり図柄）が停止表示されると時短状態になるときに、があり、大当たり遊技が実行された場合と、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、小当たり図柄）が停止表示された場合と、で異なる種類の時短状態、詳細には構成する要素（当たり当選確率、普図変動時間、補助遊技における第2始動口12の開放時間）が異なる時短状態になるので、パチンコ遊技機PY1に係る遊技フローを適度に複雑化すると共に、時短状態に対する単調化や飽きを防止することができて遊技興趣が向上する。さらに、大当たり遊技が実行された場合の時短状態（第1時短状態）と、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、小当たり図柄）が停止表示された場合の時短状態（第2時短状態、第3時短状態）と、で第2始動口12の開放容易性が異なるので、時短状態に変化を付けることができて遊技興趣が向上する。また、第1時短状態と、第2時短状態と、第3時短状態と、で特図2変動パターンを決定するための条件が異なる、具体的には特図2変動パターン判定テーブルが異なるので、さらに時短状態に係る遊技に変化をつけることができて遊技興趣が向上する。

【0518】

（第2実施形態の変更例）

次に、第2実施形態に係るパチンコ遊技機P Y 1の変更例について説明する。第2実施形態における第2始動口12の開放容易性（第2始動口12の開放のし易さ）に係る遊技状態（非時短状態／第1時短状態／第2時短状態／第3時短状態）を構成する要素（当たり当選確率／普図変動時間／補助遊技における第2始動口12の開放時間）の具体的な値は特に限定されず、適宜に変更可能である。

【0519】

さらに、第2実施形態では、第3時短状態＞第1時短状態＞第2時短状態の順番で第2始動口12の開放容易性が高く設定されているが、この順番は適宜に変更しても良い。また、時短状態の一部の種別間もしくは全ての種別間で第2始動口12の開放容易性が同一または略同一に設定されるようにしても良い。この場合は、総合的な開放容易性は同一または略同一であっても、時短状態を構成する要素（当たり当選確率／普図変動時間／補助遊技における第2始動口12の開放時間）が異なるようにすることで、総合的な開放容易性が同一または略同一であっても時短状態の詳細が異なり、遊技者の時短状態に対する体感性が異なるようにすることが好ましい。遊技性、特に時短状態が多様化され、遊技の単調化を防止することができるからである。

【0520】

また、第2実施形態では、各時短状態について普図変動パターン判定が行われる場合は、停止表示される普図の種類（当たり／ハズレ）に関わらず同一の普図変動時間に決定されるが、普図の種類に応じて異なる普図変動時間に決定されるようにしても良い。さらに、特図変動パターンのように、当たりおよびハズレの何れに対してもしくは何れか一方に対して、複数種類の普図変動時間の中の何れか1つに決定可能に構成し、特図変動パターン乱数のような乱数を取得することで、普図変動時間を判定によって決定するようにしても良い。また、第2実施形態では、普通図柄の停止時間は、遊技状態に関わらず一定であるが、当たり当選確率、普図変動時間、および補助遊技における第2始動口12の開放時間のように、遊技状態に応じて異なるようにしても良い。

【0521】

さらに、第2実施形態では、時短状態を発生させる特図1ハズレ図柄種別は、ハズレ図柄B、Cの2種類であるが、3種類以上であってもよい。この場合は、第2実施形態のように、ハズレ図柄種別に応じて時短状態の種別を異ならせても良い。また、第2実施形態では、特図2ハズレ図柄種別は、時短状態を発生させないハズレ図柄のみ設けられているが、特図1ハズレ図柄種別のように、時短状態を発生させるハズレ図柄種別を設けても良い。この場合、時短状態において、時短状態を発生させる何れかの特図1ハズレ図柄種別と同じ特図2変動パターン判定テーブルを用いても良く、また、時短状態を発生させる特図1ハズレ図柄種別と異なる特図2変動パターン判定テーブルを用いても良い。

【0522】

また、第2実施形態では、小当たり図柄には、ハズレ図柄のように複数の種類が設けられていないが、ハズレ図柄のように複数の種類が設けられていても良い。この場合、小当たり図柄の種別に応じて時短状態の種別を異ならせても良い。さらに、時短状態の種別に応じて用いる特図2変動パターン判定テーブルが異なるようにしても良い。

【0523】

さらに、第2実施形態では、小当たり図柄の停止表示の後と、ハズレ図柄Bの停止表示の後と、で同一種別の第2時短状態になるが、異なる種別の時短状態になるようにしても良い。この場合、時短状態の種別に応じて用いる特図2変動パターン判定テーブルが異なるようにしても良い。また、小当たり図柄の停止表示の後の時短状態と、ハズレ図柄Bの停止表示の後の時短状態と、で同一の演出モードに移行するが、異なる演出モードに移行するようにしても良い。また、第2実施形態では、ハズレ図柄Bの停止表示の後の時短状態と、ハズレ図柄Cの停止表示の後の時短状態と、で異なる演出モードに移行するが、同一の演出モードに移行するようにしても良い。

【0524】

また、大当たり判定によって大当たり判定結果として小当たり図柄が導出されたことや

10

20

30

40

50

小当たり種別判定によって小当たり図柄種別判定結果として小当たり図柄 B, C が導出されたことによって時短状態を発生させるのではなく、例えば、大当たり判定前に時短状態を発生させるか否かの判定（時短判定）を行っても良い。この場合、例えば大当たり乱数のような乱数（時短乱数）を別に設けておき、大当たり判定のように、時短乱数を、時短状態を発生させることと時短状態を発生させないことに時短乱数の判定値が適宜に振り分けられた時短判定テーブルに照合する時短判定を行うようにしても良い。そして、時短判定で時短状態を発生させると判定した場合に小当たり図柄の停止表示後やハズレ図柄の停止表示後に時短状態を設定するようにしても良い。また、この場合は、時短判定で時短状態を発生させるという判定結果が導出された場合と、時短判定で時短状態を発生させないという判定結果が導出された場合とで、小当たり図柄やハズレ図柄を異ならせても良い。さらには、時短判定で時短状態を発生させるという判定結果が導出された場合には、さらに小当たり図柄やハズレ図柄の種別を複数の中から決定するようにしておき、第 1 実施形態に係る大当たり図柄種別判定やハズレ図柄種別判定のように、当該小当たり図柄やハズレ図柄の種別に応じて、時短状態の種類（時短状態を構成する要素（当たり当選確率、普図変動パターン、補助遊技における第 2 始動口 1 2 の開放時間）の具体的な内容）、当該時短状態で用いる特図判定テーブル、および時短規定回数（終了条件）が異なるようにしても良い。

【0525】

<第 3 実施形態>

次に、前述の本発明に係る基本的な実施形態、および第 1 実施形態に基づいて、本発明に係る第 3 実施形態について説明する。第 3 実施形態は、ほとんど第 1 実施形態と同一であるが、ハズレ図柄 C の停止表示後の時短状態では、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄 B の停止表示後の時短状態で用いられる特図 2 変動パターン判定テーブルが用いられる、すなわち、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、ハズレ図柄 B の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄 C の停止表示後の時短状態で共通する同一の特図 2 変動パターン判定テーブルが用いられるという点で第 1 実施形態と異なる。以下においては、主に、第 3 実施形態として、基本的な実施形態、および第 1 実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態、および第 1 実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【0526】

図 66 は、第 3 実施形態において、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、ハズレ図柄 B の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄 C の停止表示後の時短状態で用いられる特図 2 変動パターン判定テーブルを示す。なお、この特図 2 変動パターン判定テーブルは、第 1 実施形態において、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄 B の停止表示後の時短状態で用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（第 2 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル）であるが、これら 3 つの時短状態に共通の特図 2 変動パターン判定テーブルは、これに限られず、第 1 実施形態におけるハズレ図柄 C の停止表示後の時短状態で用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル）にしても良い。さらには、これら 3 つの時短状態に共通の特図 2 変動パターン判定テーブルを、第 2 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルおよび第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルとは異なる変動パターン判定テーブルで構成させても良い。

【0527】

なお、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、ハズレ図柄 B の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄 C の停止表示後の時短状態で用いられる特図 2 変動パターン判定テーブルが同一となることに応じて、特図 2 変動パターン判定処理は図 67 に示すように変更される。具体的には、ステップ S1683 で、大当たり遊技状態後の時短状態ではないと判定されると、そのままステップ S1686 に進み、第 2 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルが選択される。

【0528】

また、第3実施形態では、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、ハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態で用いられる特図2変動パターン判定テーブルが同一であるが、時短規定回数については、第1実施形態の場合と同様に、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態に係る時短規定回数を150回とし、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態に係る時短規定回数を50回とする。ただし、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態に係る時短規定回数と、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態に係る時短規定回数を同一にしても良い。

【0529】

さらに、演出モードについても、第1実施形態の場合と同様に、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態に係る演出モードを短チャンスモードとし、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態に係る演出モードを短チャンスモードとする。ただし、小当たり図柄の停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態に係る演出モードと、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態に係る演出モードを同一にしても良い。

【0530】

以上のように、第3実施形態に係るパチンコ遊技機PY1によると、大当たり遊技が実行されると時短状態になるととき、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、小当たり図柄）が停止表示されると時短状態になるととき、があり、大当たり遊技が実行された場合と、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、小当たり図柄）が停止表示された場合と、で特図2変動パターンを決定するための条件が異なる、具体的には特図2変動パターン判定テーブルが異なるので、パチンコ遊技機PY1に係る遊技フローを適度に複雑化すると共に、時短状態に対する単調化や飽きを防止することができて遊技興趣が向上する。また、時短状態を発生させる大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、小当たり図柄）として、ハズレ図柄B、ハズレ図柄C、および小当たり図柄があり、ハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態と、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態と、小当たり図柄の停止表示後の時短状態と、で特図2変動パターンを決定するための条件が同一、具体的には特図2変動パターン判定テーブルを共通にしているので、パチンコ遊技機PY1に係る遊技フローが過剰に複雑化されて遊技興趣が低下することを防止することができる。さらに、ハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態、および小当たり図柄の停止表示後の時短状態と、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態と、で終了条件、具体的には時短規定回数が異なるので、当該時短状態に変化をつけることができて遊技興趣が向上する。

【0531】

（第3実施形態の変更例）

次に、第3実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。小当たり図柄の停止表示後の時短状態、ハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態、およびハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態で用いられる特図2変動パターン判定テーブルが同一であるが、ハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態で用いられる特図2変動パターン判定テーブルと、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態で用いられる特図2変動パターン判定テーブルと、が同一であり、この特図2変動パターン判定テーブルと、小当たり図柄の停止表示後の時短状態で用いられる特図2変動パターン判定テーブルと、が異なるようにしても良い。さらに、ハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態に係る時短規定回数と、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態に係る時短規定回数と、が同一であり、この時短規定回数と、小当たり図柄の停止表示後の時短状態に係る時短規定回数と、が異なるようにしても良い。また、ハズレ図柄Bの停止表示後の時短状態に係る演出モードと、ハズレ図柄Cの停止表示後の時短状態に係る演出モードと、が同一であり、この演出モードと、小当たり図柄の停止表示後の時短状態に係る演出モードと、が異なるようにしても良い。

【0532】

また、大当たり判定によって大当たり判定結果として小当たり図柄が導出されたことや

小当たり種別判定によって小当たり図柄種別判定結果として小当たり図柄 B, C が導出されたことによって時短状態を発生させるのではなく、例えば、大当たり判定前に時短状態を発生させるか否かの判定（時短判定）を行っても良い。この場合、例えば大当たり乱数のような乱数（時短乱数）を別に設けておき、大当たり判定のように、時短乱数を、時短状態を発生させることと時短状態を発生させないことに時短乱数の判定値が適宜に振り分けられた時短判定テーブルに照合する時短判定を行うようにしても良い。そして、時短判定で時短状態を発生させると判定した場合に小当たり図柄の停止表示後やハズレ図柄の停止表示後に時短状態を設定するようにしても良い。また、この場合は、時短判定で時短状態を発生させるという判定結果が導出された場合と、時短判定で時短状態を発生させないという判定結果が導出された場合とで、小当たり図柄やハズレ図柄を異ならせても良い。さらには、時短判定で時短状態を発生させるという判定結果が導出された場合には、さらに小当たり図柄やハズレ図柄の種別を複数の中から決定するようにしておき、第 1 実施形態に係る大当たり図柄種別判定やハズレ図柄種別判定のように、当該小当たり図柄やハズレ図柄の種別に応じて、時短規定回数（終了条件）が異なるようにしても良い。

【0533】

＜第 4 実施形態＞

次に、第 4 実施形態について説明する。第 4 実施形態では、小当たり図柄の停止表示、およびハズレ図柄の停止表示を契機に時短状態が設定されることがあるという点で第 1 実施形態と共通している。以下においては、主に、第 4 実施形態を、第 1 実施形態を基に、第 1 実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態、および第 1 実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【0534】

第 4 実施形態の特徴点のひとつは、第 3 時短状態において用いられる特図 1 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にある。具体的には、第 3 時短状態における特図変動表示の回数により、用いられる特図 1 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が異なることがある（切り替わる）という点にある。以下、具体的に説明する。

【0535】

第 1 実施形態では、特図 1 変動パターン判定テーブルとして、非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルとがあった。これに対し、本形態では、時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルとして、第 3 時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルがある。つまり、第 3 時短状態における特図 1 の可変表示では、他の時短状態における特図 1 の可変表示とは異なる特図 1 変動パターン判定テーブルが用いられる。なお、第 1 時短状態および第 2 時短状態では、第 1 実施形態で説明した時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブル（図 49（B））が用いられる。また、本形態では、第 3 時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルとして複数のものがあり、第 3 時短状態における特図の可変表示の回数（特図変動回数）が所定の切替変動回数となると、特図 1 変動パターンの決定時に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。このため、第 3 時短状態における特図の可変表示が何回目のものであるかにより、特図 1 変動パターンの決定時に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルが異なり得る。

【0536】

図 68、図 69 に、第 4 実施形態において、第 3 時短状態で用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルを示す。図 68（A）は、第 3 時短状態における特図変動回数が 1～10 回である場合に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（第 3 時短状態用（特図変動回数 1～10）の特図 1 変動パターン判定テーブル）である。図 68（B）は、第 3 時短状態における特図変動回数が 11～30 回である場合に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（第 3 時短状態用（特図変動回数 11～30）の特図 1 変動パターン判定テーブル）である。図 69 は、第 3 時短状態における特図変動回数が 31～50 回である場合に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（第 3 時短状態用（特図変動回数 31～

50)の特図1変動パターン判定テーブル)である。

【0537】

つまり、第3時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図1の可変表示であり、かつ、第3時短状態となって1~10回目である場合には、第3時短状態用(特図変動回数1~10)の特図1変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。第3時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図1の可変表示であり、かつ、第3時短状態となって11~30回目である場合には、第3時短状態用(特図変動回数11~30)の特図1変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。第3時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図1の可変表示であり、かつ、第3時短状態となって31~50回目である場合には、第3時短状態用(特図変動回数31~50)の特図1変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。このように、本形態では、第3時短状態において選択可能な特図1変動パターン判定テーブルが3つあり、特図変動回数が所定の切替変動回数となると、特図1変動パターンの決定時に用いられる特図1変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。

【0538】

また、第1実施形態では、第3時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルとして、1つのものを用いた。これに対し、本形態では、第3時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルとして複数のものがあり、第3時短状態における特図の可変表示の回数(特図変動回数)が所定の切替変動回数となると、特図2変動パターンの決定時に用いられる特図2変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。このため、第3時短状態における特図の可変表示が何回目のものであるかにより、特図2変動パターンの決定時に用いられる特図2変動パターン判定テーブルが異なり得る。

【0539】

図70に、第4実施形態において、第3時短状態で用いられる特図2変動パターン判定テーブルを示す。図70(A)は、第3時短状態における特図変動回数が1~5回である場合に用いられる特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態用(特図変動回数1~5)の特図2変動パターン判定テーブル)である。図70(B)は、第3時短状態における特図変動回数が6~40回である場合に用いられる特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態用(特図変動回数6~40)の特図2変動パターン判定テーブル)である。図70(C)は、第3時短状態における特図変動回数が41~50回である場合に用いられる特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態用(特図変動回数41~50)の特図2変動パターン判定テーブル)である。

【0540】

つまり、第3時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図2の可変表示であり、かつ、第3時短状態となって1~5回目である場合には、第3時短状態用(特図変動回数1~5)の特図2変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。第3時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図2の可変表示であり、かつ、第3時短状態となって6~40回目である場合には、第3時短状態用(特図変動回数6~40)の特図2変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。第3時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図2の可変表示であり、かつ、第3時短状態となって41~50回目である場合には、第3時短状態用(特図変動回数41~50)の特図2変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。このように、本形態では、第3時短状態において選択可能な特図2変動パターン判定テーブルが3つあり、特図変動回数が所定の切替変動回数となると、特図2変動パターンの決定時に用いられる特図2変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。

【0541】

次に、遊技制御用マイコン101が行う処理であって、処理内容が第1実施形態と異なる処理について説明する。第1実施形態と異なる処理は、特図1変動パターン判定処理お

よび特図 2 変動パターン判定処理である。

【0542】

まず、特図 1 変動パターン判定処理について説明する。本形態でも、特図 1 変動パターン判定処理（S1610）は、基本的には図 56 に示す通りである。ただし、本形態では、ステップ S1643 において、図 71 に示す時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブル選択処理を行う。

【0543】

時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブル選択処理（S1643）では、遊技制御用マイコン 101 は、まず、大当たり遊技状態後の時短状態であるか否かを判定する（S2101）。大当たり遊技状態後の時短状態であるか否かは、大当たり遊技状態後時短フラグが ON であるか否かにより判定することが可能である。大当たり遊技後の時短状態である場合（S2101 で YES）、ステップ S2102 に進む。一方、大当たり遊技後の時短状態でない場合（S2101 で NO）、小当たり図柄停止表示後の時短状態であるか否かを判定する（S2103）。小当たり図柄停止表示後の時短状態であるか否かは、小当たり図柄表示後時短フラグが ON であるか否かにより判定することが可能である。小当たり図柄停止表示後の時短状態である場合（S2103 で YES）、ステップ S2102 に進む。一方、小当たり図柄停止表示後の時短状態でない場合（S2103 で NO）、ハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態であるか否かを判定する（S2104）。ハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態であるか否かは、ハズレ図柄 B 表示後時短フラグが ON であるか否かにより判定することが可能である。ハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態である場合（S2104 で YES）、ステップ S2102 に進む。

【0544】

ステップ S2102 では、第 3 時短状態用以外の時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブル、すなわち、図 49（B）に示す時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択する。つまり、大当たり遊技後の時短状態、小当たり図柄停止表示後の時短状態、ハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態である場合、すなわち第 1 時短状態または第 2 時短状態である場合には、同じ時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルが選択される。

【0545】

一方、ハズレ図柄 B 停止表示後の時短状態でない場合（S2104 で NO）、つまり、ハズレ図柄 C 停止表示後の時短状態である第 3 時短状態である場合、時短残り回数カウンタの値が 40 よりも大きいかなんかを判定する（S2105）。これにより、当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態になってから 1～10 回目のものであるかを判定する。時短残り回数カウンタの値が 40 よりも大きい場合（S2105 で YES）、第 3 時短状態用（特図変動回数 1～10）の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択する（S2106）。

【0546】

また、時短残り回数カウンタの値が 40 以下である場合（S2105 で NO）、時短残り回数カウンタの値が 20 よりも大きいかなんかを判定する（S2107）。これにより、当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態になってから 11～30 回目のものであるかを判定する。時短残り回数カウンタの値が 20 よりも大きい場合（S2107 で YES）、第 3 時短状態用（特図変動回数 11～30）の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択する（S2108）。

【0547】

また、時短残り回数カウンタの値が 20 以下である場合（S2107 で NO）、つまりは当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態になってから 31～50 回目のものである場合、第 3 時短状態用（特図変動回数 31～50）の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択する（S2109）。

【0548】

次に、特図 2 変動パターン判定処理について説明する。本形態でも、特図 2 変動パターン判定処理（S1603）は、基本的には図 58 に示す通りである。ただし、本形態では

、ステップ S 1 6 8 8 において、図 7 2 に示す第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理を行う。

【0 5 4 9】

第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理 (S 1 6 8 8) では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、まず、時短残り回数カウンタの値が 4 5 よりも大きいかなかを判定する (S 2 2 0 5)。これにより、当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態になってから 1 ~ 5 回目のものであるかを判定する。時短残り回数カウンタの値が 4 5 よりも大きい場合 (S 2 2 0 5 で Y E S)、第 3 時短状態用 (特図変動回数 1 ~ 5) の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する (S 2 2 0 6)。

【0 5 5 0】

また、時短残り回数カウンタの値が 4 5 以下である場合 (S 2 2 0 5 で N O)、時短残り回数カウンタの値が 1 0 よりも大きいかなかを判定する (S 2 2 0 7)。これにより、当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態になってから 6 ~ 4 0 回目のものであるかを判定する。時短残り回数カウンタの値が 1 0 よりも大きい場合 (S 2 2 0 7 で Y E S)、第 3 時短状態用 (特図変動回数 6 ~ 4 0) の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する (S 2 2 0 8)。

【0 5 5 1】

また、時短残り回数カウンタの値が 1 0 以下である場合 (S 2 2 0 7 で N O)、つまりは当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態になってから 4 1 ~ 5 0 回目のものである場合、第 3 時短状態用 (特図変動回数 4 1 ~ 5 0) の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する (S 2 2 0 9)。

【0 5 5 2】

このように、本形態では、第 3 時短状態における特図 1 変動パターンの決定に用いる特図 1 変動パターン判定テーブルとして、3 つのものがある。そして、第 3 時短状態となつてからの特図変動回数 (特図の可変表示の回数) に基づいて、3 つの特図 1 変動パターン判定テーブルのうち、特図 1 変動パターンの決定に用いるものが選択される。具体的には、本形態においては、第 3 時短状態となつてからの特図変動回数が、1 ~ 1 0 回、1 1 ~ 3 0 回、3 1 ~ 5 0 回のときにそれぞれ異なる特図 1 変動パターン判定テーブルにより、特図 1 変動パターンが決定される。つまり、第 3 時短状態となつてからの特図変動回数が所定の切替変動回数となったとき (1 1 回、3 1 回) に、特図 1 変動パターンの決定に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルが、3 つの特図 1 変動パターン判定テーブルのなかで切り替わる。

【0 5 5 3】

また、第 3 時短状態における特図 2 変動パターンの決定に用いる特図 2 変動パターン判定テーブルとして、3 つのものがある。そして、第 3 時短状態となつてからの特図変動回数に基づいて、3 つの特図 2 変動パターン判定テーブルのうち、特図 2 変動パターンの決定に用いるものが選択される。具体的には、本形態においては、第 3 時短状態となつてからの特図変動回数が、1 ~ 5 回、6 ~ 4 0 回、4 1 ~ 5 0 回のときにそれぞれ異なる特図 2 変動パターン判定テーブルにより、特図 2 変動パターンが決定される。つまり、第 3 時短状態となつてからの特図変動回数が所定の切替変動回数となったとき (6 回、4 1 回) に、特図 2 変動パターンの決定に用いられる特図 2 変動パターン判定テーブルが、3 つの特図 2 変動パターン判定テーブルのなかで切り替わる。

【0 5 5 4】

このため、第 3 時短状態における特図変動演出が第 3 時短状態となつてから何回目のものであるかにより、特図変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルが異なり得る。また、本形態では、第 3 時短状態において、特図 1 変動パターンの決定に用いる特図 1 変動パターン判定テーブルの切替変動回数と、特図 2 変動パターンの決定に用いる特図 2 変動パターン判定テーブルの切替変動回数とが同じでない。

【0 5 5 5】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 が、第 3 時短状態にて行う演出について説明する。図

10

20

30

40

50

73は、表示部50aで、第3時短状態において短チャンスモードによる演出が行われている様子を示す図である。本形態でも、短チャンスモードでは、表示部50aにおいて、短チャンスモード専用の背景画像（短チャンスモード用背景画像G150）が表示され、スピーカー52から短チャンスモード用のBGM（短チャンスモード用BGM）が出力される。

【0556】

また、本形態の短チャンスモードでは、特図変動表示が開始されると、図73（A）に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始される。なお、時短残り回数画像G31が示す時短残り回数は、短チャンスモードの開始時に設定される値が50であり、特図変動表示の開始とともに1ずつ減少する。また、本形態では、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始された後、第1演出ボタン40kの操作を促す演出（第1演出ボタン操作促進演出）が行われることがある。

【0557】

本形態の短チャンスモードで行われる第1演出ボタン操作促進演出は、特図変動パターンの決定に用いられる特図変動パターン判定テーブルによって異なる。具体的には、第3時短状態用（特図変動回数1～10）の特図1変動パターン判定テーブル（図68（A））の場合、ボタン操作変動（1回）が行われることがあり、ボタン操作変動（1回）ではボタン操作を1回だけ促される第1演出ボタン操作促進演出が行われる。第3時短状態用（特図変動回数11～30）の特図1変動パターン判定テーブル（図68（B））の場合、ボタン操作変動（2回）が行われることがあり、ボタン操作変動（2回）ではボタン操作を2回、促される第1演出ボタン操作促進演出が行われる。第3時短状態用（特図変動回数31～50）の特図1変動パターン判定テーブル（図69）の場合、ボタン操作変動（3回）が行われることがあり、ボタン操作変動（3回）ではボタン操作を3回、促される第1演出ボタン操作促進演出が行われる。第3時短状態用（特図変動回数1～5）の特図2変動パターン判定テーブル（図70（A））の場合、ボタン操作変動（連打ショート）が行われることがあり、ボタン操作変動（連打ショート）では複数回のボタン操作を所定の期間、連続して行う連打操作が促される第1演出ボタン操作促進演出が行われる。第3時短状態用（特図変動回数6～40回）の特図2変動パターン判定テーブル（図70（B））の場合、ボタン操作変動（連打ロング）が行われることがあり、ボタン操作変動（連打ロング）では複数回のボタン操作をボタン操作変動（連打ショート）の場合よりも長い期間、連続して行う連打操作が促される第1演出ボタン操作促進演出が行われる。第3時短状態用（特図変動回数41～50）の特図2変動パターン判定テーブル（図70（C））の場合、ボタン操作変動（長押し）が行われることがあり、ボタン操作変動（長押し）ではボタン操作を所定の期間、継続する長押しが促される第1演出ボタン操作促進演出が行われる。

【0558】

図73（B）、（C）は、ボタン操作変動（1回）のパターンの第1演出ボタン操作促進演出が行われる場合を示す図である。ボタン操作変動（1回）のパターン第1演出ボタン操作促進演出では、図73（B）に示すように、表示部50aに、第1演出ボタン操作促進演出画像G12が表示される。第1演出ボタン操作促進演出画像G12は、操作対象である第1演出ボタン40kを表す操作対象画像G12aと、第1演出ボタン40kの操作態様である押下操作を表す押下操作画像G12bと、第1演出ボタン40kの操作に係る操作有効期間である第1演出ボタン操作有効期間の残り時間を表す第1演出ボタン操作有効期間残り時間画像G12cと、を含んでいる。

【0559】

なお、第1演出ボタン操作有効期間残り時間画像G12c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、遊技者が第1演出ボタン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。なお、図73（C）は、第1演出ボタン操作有効期間が発生して、第1演出ボタン操作有効時間の1／3の時間が経過した様子を表している。

10

20

30

40

50

【0560】

そして、特図変動パターンが大当たり変動（第1ボタン大当たり変動）であると、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが押下操作された後、または、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが操作されることなく第1演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後、演出図柄EZ1～EZ3が大当たりであることを示す態様（所謂「ゾロ目」の態様）で停止表示される（図73（D））。一方、特図変動パターンがハズレ変動（第1ボタンハズレ変動）であると、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが押下操作された後、または、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが操作されることなく第1演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後、演出図柄EZ1～EZ3がハズレであることを示す態様（「ゾロ目」ではない態様）で停止表示される（図73（E））。 10

【0561】

なお、本形態では、ボタン操作変動（2回）のパターンの第1演出ボタン操作促進演出では、第1演出ボタン操作促進演出画像G12が2つ、表示される。ボタン操作変動（3回）のパターンの第1演出ボタン操作促進演出では、第1演出ボタン操作促進演出画像G12が3つ、表示される。ボタン操作変動（連打ショート）のパターンおよびボタン操作変動（連打ロング）のパターンの第1演出ボタン操作促進演出では、押下操作画像G12bに替えて、第1演出ボタン40kの操作態様である連打操作を表す画像が表示される。ボタン操作変動（長押し）のパターンの第1演出ボタン操作促進演出では、押下操作画像G12bに替えて、第1演出ボタン40kの操作態様である長押し操作を表す画像が表示される。 20

【0562】

以上のように第4実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の遊技制御用マイコン101は、第3時短状態中の特図1変動パターンを、第3時短状態における特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図1変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。つまり、第3時短状態中の特図1変動パターンを、第3時短状態における特図変動回数が所定の切替変動回数になる前と、切替変動回数になった後とで、異なる特図1変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。特図2変動パターンについても同様である。このため、第3時短状態における特図変動時間は、第3時短状態における特図変動回数によって異なり得ることとなる。これにより、第3時短状態における遊技が単調になってしまうことを抑制可能であり、遊技興趣の向上が可能である。 30

【0563】

また、第3時短状態において、特図1変動パターン判定テーブルに係る切替変動回数と、特図2変動パターン判定テーブルに係る切替変動回数とは異なるものである。よって、第3時短状態における遊技が単調になってしまうことを、より抑制可能である。

【0564】

（第4実施形態の変更例）

次に、第4実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。例えば、第4実施形態では、第3時短状態にて特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルと、第3時短状態にて特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとを異なるものとして説明した。しかし、第3時短状態において、特図2変動パターンを、特図1変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルと同じものを用いて決定することとしてもよい。具体的には、例えば、特図2変動パターンを、第3時短状態における特図変動回数が1～10回目であるときには図68（A）の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態における特図変動回数が11～30回目であるときには図68（B）の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態における特図変動回数が31～50回目であるときには図69の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。またこのように、第3時短状態において、特図1変動パターンと特図2変動パターンとを同じ特図変動パターン判定テーブルを用いて決定する構成であっても、切替変動回数については、特図1変動パター 40 50

ンを決定する場合と、特図 2 変動パターンを決定する場合とで異なるものとしてもよい。

【0565】

また、第 4 実施形態では、第 3 時短状態でのみ、特図変動パターンを、第 3 時短状態における特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定することとして説明した。しかし、他の時短状態においても、特図変動パターンを、特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定することとしてもよい。具体的には、例えば、大当たり遊技状態後の時短状態（第 1 時短状態）においても、特図変動パターンを、特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定することとしてもよい。この場合、例えば、第 1 時短状態においても、特図変動パターンを、第 3 時短状態と同じ特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。また例えば、第 1 時短状態と第 3 時短状態とで同じ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を決定する場合であっても、切替変動回数については、第 1 時短状態と第 3 時短状態とで異なるものとしてもよい。また例えば、第 1 時短状態と第 3 時短状態とで特図変動パターン判定テーブルの切替変動回数は同じとし、第 1 時短状態と第 3 時短状態とでそれぞれに異なる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を決定することとしてもよい。

【0566】

<第 5 実施形態>

次に、第 5 実施形態について説明する。第 5 実施形態では、小当たり図柄の停止表示、およびハズレ図柄の停止表示を契機に時短状態が設定されることがあるという点で第 1 実施形態と共通している。以下においては、主に、第 5 実施形態を、第 1 実施形態を基に、第 1 実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態、および第 1 実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【0567】

第 5 実施形態の特徴点のひとつは、第 3 時短状態後の非時短状態において用いられる特図 1 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にある。具体的には、第 3 時短状態後の非時短状態における特図変動表示の回数により、用いられる特図 1 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が異なることがある（切り替わる）という点にある。以下、具体的に説明する。

【0568】

第 1 実施形態では、非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルとして、1 つのものを用了。これに対し、本形態では、非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルとして、第 3 時短状態後の所定の特図変動回数により区切られる特定区間にて用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルがある。つまり、第 3 時短状態後の特定区間における特図の可変表示では、非時短状態における特定区間以外の特図の可変表示とは異なる特図 1 変動パターン判定テーブルが用いられる。なお、第 3 時短状態後の特定区間以外の特図 1 の可変表示では、第 1 実施形態で説明した非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブル（図 49（A））が用いられる。また、本形態では、第 3 時短状態後の特定区間用の特図 1 変動パターン判定テーブルとして複数のものがあり、第 3 時短状態の特定区間における特図の可変表示の回数（特図変動回数）が所定の切替変動回数となると、特図 1 変動パターンの決定時に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。このため、第 3 時短状態の特定区間における特図の可変表示が何回目のものであるかにより、特図 1 変動パターンの決定時に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルが異なり得る。

【0569】

図 74、図 75 に、第 5 実施形態において、第 3 時短状態後の特定区間で用いられる特図 1 変動パターン判定テーブルを示す。図 74（A）は、第 3 時短状態後の非時短状態における特図変動回数が 1～5 回である場合に用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（第 3 時短状態後の非時短状態用（特図変動回数 1～5）の特図 1 変動パターン判定テ

ブル)である。図74(B)は、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が6～8回である場合に用いられる特図1変動パターン判定テーブル(第3時短状態後の非時短状態用(特図変動回数6～8)の特図1変動パターン判定テーブル)である。図75は、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が9～10回である場合に用いられる特図1変動パターン判定テーブル(第3時短状態後の非時短状態用(特図変動回数9～10)の特図1変動パターン判定テーブル)である。

【0570】

つまり、非時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図1の可変表示であり、かつ、第3時短状態後の非時短状態となって1～5回目である場合には、第3時短状態後の非時短状態用(特図変動回数1～5)の特図1変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。非時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図1の可変表示であり、かつ、第3時短状態後の非時短状態となって6～8回目である場合には、第3時短状態後の非時短状態用(特図変動回数6～8)の特図1変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。非時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図1の可変表示であり、かつ、第3時短状態後の非時短状態となって9～10回目である場合には、第3時短状態後の非時短状態用(特図変動回数9～10)の特図1変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。このように、本形態では、第3時短状態後の非時短状態の特図変動回数が1～10回目に設定された特定区間において選択可能な特図1変動パターン判定テーブルが3つあり、第3時短状態後の非時短状態の特定区間における特図の可変表示の回数により、使用される特図1変動パターン判定テーブルが異なり得る。なお、第3時短状態後の非時短状態であっても、特定区間よりも後の特図変動回数が11回目以降においては、第1実施形態で説明した非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブル(図49(A))が用いられる。このように、本形態では、第3時短状態後の非時短状態において選択可能な特図1変動パターン判定テーブルが4つあり、特図変動回数が所定の切替変動回数となると、特図1変動パターンの決定時に用いられる特図1変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。

【0571】

また、第1実施形態では、非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルとして、1つのものを用いた。これに対し、本形態では、非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブルとして、第3時短状態後の所定の特図変動回数により区切られる特定区間に用いられる特図2変動パターン判定テーブルがある。つまり、第3時短状態後の特定区間における特図の可変表示では、非時短状態における特定区間以外の特図の可変表示とは異なる特図2変動パターン判定テーブルが用いられる。なお、第3時短状態後の特定区間以外の特図2の可変表示では、第1実施形態で説明した非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル(図50(A))が用いられる。また、本形態では、第3時短状態後の特定区間用の特図2変動パターン判定テーブルとして複数のものがあり、第3時短状態の特定区間における特図の可変表示の回数が所定の切替変動回数となると、特図2変動パターンの決定時に用いられる特図2変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。このため、第3時短状態の特定区間における特図の可変表示が何回目のものであるかにより、特図2変動パターンの決定時に用いられる特図2変動パターン判定テーブルが異なり得る。

【0572】

図76に、第5実施形態において、第3時短状態後の特定区間で用いられる特図2変動パターン判定テーブルを示す。図76(A)は、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が1～5回である場合に用いられる特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態後の非時短状態用(特図変動回数1～5)の特図2変動パターン判定テーブル)である。図76(B)は、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が6～10回である場合に用いられる特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態後の非時短状態用(特図変動回数6～10)の特図2変動パターン判定テーブル)である。

【0573】

つまり、非時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図2の可変表示であり、かつ、第3時短状態後の非時短状態となって1～5回目である場合には、第3時短状態後の非時短状態用（特図変動回数1～5）の特図2変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。非時短状態における特図の可変表示に際して、その特図の可変表示が特図2の可変表示であり、かつ、第3時短状態後の非時短状態となって6～10回目である場合には、第3時短状態後の非時短状態用（特図変動回数6～10）の特図2変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターンが決定される。このように、本形態では、第3時短状態後の非時短状態の特図変動回数が1～10回目に設定された特定区間において選択可能な特図2変動パターン判定テーブルが2つあり、第3時短状態後の非時短状態の特定区間における特図の可変表示の回数により、使用される特図2変動パターン判定テーブルが異なり得る。なお、第3時短状態後の非時短状態であっても、特定区間よりも後の特図変動回数が11回目以降においては、第1実施形態で説明した非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル（図50（A））が用いられる。このように、本形態では、第3時短状態後の非時短状態において選択可能な特図2変動パターン判定テーブルが3つあり、特図変動回数が所定の切替変動回数となると、特図2変動パターンの決定時に用いられる特図2変動パターン判定テーブルが、切替変動回数となる前と異なるものとなる。

10

【0574】

次に、遊技制御用マイコン101が行う処理であって、処理内容が第1実施形態と異なる処理について説明する。第1実施形態と異なる処理は、特図1変動パターン判定処理、特図2変動パターン判定処理、特別図柄確定処理である。

20

【0575】

まず、特図1変動パターン判定処理について説明する。本形態でも、特図1変動パターン判定処理（S1610）は、基本的には図56に示す通りである。ただし、本形態では、ステップS1642において、図77に示す非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブル選択処理を行う。

【0576】

非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブル選択処理（S1642）では、遊技制御用マイコン101は、まず、時短後カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S3101）。時短後カウンタは、遊技用RAM104に設けられ、第3時短状態後の非時短状態における特定区間の残り回数をカウントするカウンタである。本形態の時短後カウンタは、第3時短状態が時短規定回数だけ継続して非時短状態となることに応じて、特定区間に対応した値「10」でセットされ、その後、非時短状態での特図の可変表示に応じて「1」ずつ減算されるものである。時短後カウンタの値が「0」である場合（S3101でYES）、第3時短状態後の非時短状態用（第3時短状態後の特定区間用）以外の非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブル（すなわち、図49（A）に示す特図1変動パターン判定テーブル）を選択する（S3102）。

30

【0577】

一方、時短後カウンタの値が「0」でない場合（S3101でNO）、時短後カウンタの値が5よりも大きいかな否かを判定する（S3103）。これにより、当該処理に係る特図の可変表示が、第3時短状態後の非時短状態になってから1～5回目のものであるかを判定する。時短後カウンタの値が5よりも大きい場合（S3103でYES）、第3時短状態後の非時短状態用（特図変動回数1～5）の特図1変動パターン判定テーブルを選択する（S3104）。

40

【0578】

また、時短後カウンタの値が5以下である場合（S3103でNO）、時短後カウンタの値が2よりも大きいかな否かを判定する（S3105）。これにより、当該処理に係る特図の可変表示が、第3時短状態後の非時短状態になってから6～8回目のものであるかを判定する。時短後カウンタの値が2よりも大きい場合（S3105でYES）、第3時短

50

状態後の非時短状態用（特図変動回数 6～8）の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択する（S 3 1 0 6）。

【0 5 7 9】

また、時短後カウンタの値が 2 以下である場合（S 3 1 0 5 で NO）、つまりは当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態後の非時短状態になってから 9～10 回目のものである場合、第 3 時短状態後の非時短状態用（特図変動回数 9～10）の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択する（S 3 1 0 7）。

【0 5 8 0】

なお、時短後カウンタの値が「0」でない場合、時短後カウンタの値に対応した特図 1 変動パターン判定テーブルを選択後、時短後カウンタの値を「1」減算する（S 3 1 0 8）。

10

【0 5 8 1】

次に、特図 2 変動パターン判定処理について説明する。本形態でも、特図 2 変動パターン判定処理（S 1 6 0 3）は、基本的には図 5 8 に示す通りである。ただし、本形態では、ステップ S 1 6 8 2 において、図 7 8 に示す非時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理を行う。

【0 5 8 2】

非時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理（S 1 6 8 2）では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、まず、時短後カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S 3 2 0 1）。時短後カウンタの値が「0」である場合（S 3 2 0 1 で YES）、第 3 時短状態後の非時短状態用（第 3 時短状態後の特定区間用）以外の非時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル（すなわち、図 5 0（A）に示す特図 2 変動パターン判定テーブル）を選択する（S 3 2 0 2）。

20

【0 5 8 3】

一方、時短後カウンタの値が「0」でない場合（S 3 2 0 1 で NO）、時短後カウンタの値が 5 よりも大きいかなんかを判定する（S 3 2 0 3）。これにより、当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態後の非時短状態になってから 1～5 回目のものであるかを判定する。時短後カウンタの値が 5 よりも大きい場合（S 3 2 0 3 で YES）、第 3 時短状態後の非時短状態用（特図変動回数 1～5）の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する（S 3 2 0 4）。

30

【0 5 8 4】

また、時短後カウンタの値が 5 以下である場合（S 3 2 0 3 で NO）、つまりは当該処理に係る特図の可変表示が、第 3 時短状態後の非時短状態になってから 6～10 回目のものである場合、第 3 時短状態後の非時短状態用（特図変動回数 6～10）の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する（S 3 2 0 5）。

【0 5 8 5】

なお、時短後カウンタの値が「0」でない場合、時短後カウンタの値に対応した特図 2 変動パターン判定テーブルを選択後、時短後カウンタの値を「1」減算する（S 3 2 0 6）。

【0 5 8 6】

40

次に、特別図柄確定処理について説明する。図 7 9 に、本形態の特別図柄確定処理のフローチャートを示す。本形態の特別図柄確定処理は、時短残り回数が「0」である場合（S 1 7 5 5 で YES）に、時短後カウンタに係る処理を行う。この時短後カウンタに係る処理を行う以外は、第 1 実施形態のもの（図 5 9）と同様である。

【0 5 8 7】

すなわち、時短残り回数が「0」である場合（S 1 7 5 5 で YES）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 3 時短状態であるか否かを判定する（S 3 3 0 1）。第 3 時短状態であるか否かは、時短フラグの種別を確認することで判定することができる。第 3 時短状態である場合（S 3 3 0 1 で YES）、時短後カウンタに、特定区間に対応する値「10」をセットし（S 3 3 0 2）、ステップ S 1 7 5 6 に進む。一方、第 3 時短状態でない場合（

50

S 3 3 0 1でNO)、時短後カウンタの値を「0」にリセットし(S 3 3 0 3)、ステップS 1 7 5 6に進む。

【0 5 8 8】

このように、本形態では、第3時短状態後の非時短状態における特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルとして、4つのものがある。そして、第3時短状態後の非時短状態となつてからの特図変動回数(特図の可変表示の回数)に基づいて、4つの特図1変動パターン判定テーブルのうち、特図1変動パターンの決定に用いるものが選択される。具体的には、本形態においては、第3時短状態後の非時短状態となつてからの特図変動回数が、1~5回、6~8回、9~10回、11回以降でそれぞれ異なる特図1変動パターン判定テーブルにより、特図1変動パターンが決定される。つまり、第3時短状態後の非時短状態となつてからの特図変動回数が所定の切替変動回数(6回、9回、11回)となったときに、特図1変動パターンの決定に用いられる特図1変動パターン判定テーブルが、4つの特図1変動パターン判定テーブルのなかで切り替わる。

10

【0 5 8 9】

また、第3時短状態後の非時短状態における特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとして、3つのものがある。そして、第3時短状態後の非時短状態となつてからの特図変動回数に基づいて、3つの特図2変動パターン判定テーブルのうち、特図2変動パターンの決定に用いるものが選択される。具体的には、本形態においては、第3時短状態後の非時短状態となつてからの特図変動回数が、1~5回、6~10回、11回以降でそれぞれ異なる特図2変動パターン判定テーブルにより、特図2変動パターンが決定される。つまり、第3時短状態後の非時短状態となつてからの特図変動回数が所定の切替変動回数(6回、11回)となったときに、特図2変動パターンの決定に用いられる特図2変動パターン判定テーブルが、3つの特図2変動パターン判定テーブルのなかで切り替わる。

20

【0 5 9 0】

このため、第3時短状態後の非時短状態における特図変動演出が、第3時短状態後の非時短状態となつてから何回目のものであるかにより、特図変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルが異なり得る。また、本形態では、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルの切替変動回数と、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルの切替変動回数とが同じではなく、一部、異なっている。

30

【0 5 9 1】

以上のように第5実施形態に係るパチンコ遊技機P Y 1の遊技制御用マイコン101は、第3時短状態後の非時短状態における特図1変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図1変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。つまり、第3時短状態後の非時短状態における特図1変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が所定の切替変動回数になる前と、切替変動回数になった後とで、異なる特図1変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。特図2変動パターンについても同様である。このため、第3時短状態後の非時短状態における特図変動パターンの特図変動時間は、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数によって異なり得ることとなる。これにより、第3時短状態後の非時短状態における遊技が単調になってしまうことを抑制可能であり、遊技興趣の向上が可能である。

40

【0 5 9 2】

また、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターン判定テーブルに係る切替変動回数と、特図2変動パターン判定テーブルに係る切替変動回数とは同じではなく、異なるものである。よって、第3時短状態後の非時短状態における遊技が単調になってしまうことを、より抑制可能である。

【0 5 9 3】

(第5実施形態の変更例)

50

次に、第5実施形態に係るパチンコ遊技機P Y 1の変更例について説明する。例えば、第5実施形態では、第3時短状態後の非時短状態の特定区間にて特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルと、第3時短状態後の非時短状態の特定区間にて特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとを異なるものとして説明した。しかし、第3時短状態後の非時短状態の特定区間において、特図2変動パターンを、特図1変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルと同じものを用いて決定することとしてもよい。具体的には、例えば、特図2変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が1～5回目であるときには図74（A）の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が6～8回目であるときには図74（B）の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が9～10回目であるときには図75の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。またこのように、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターンと特図2変動パターンとを同じ特図変動パターン判定テーブルを用いて決定する構成であっても、切替変動回数については、特図1変動パターンを決定する場合と、特図2変動パターンを決定する場合とで異なるものとしてもよい。具体的には、例えば、特図2変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が1～5回目であるときには図74（A）の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数が6～10回目であるときには図74（B）の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。

【0594】

また、第5実施形態では、第3時短状態後の非時短状態でのみ、特図変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定することとして説明した。しかし、他の時短状態後の非時短状態においても、特図変動パターンを、特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定することとしてもよい。具体的には、例えば、大当たり遊技状態後の時短状態（第1時短状態）後の非時短状態においても、特図変動パターンを、特図変動回数についての所定の区間ごとに、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定することとしてもよい。この場合、例えば、第1時短状態後の非時短状態においても、特図変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態と同じ特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。また例えば、第1時短状態後の非時短状態と第3時短状態後の非時短状態とで同じ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を決定する場合であっても、切替変動回数については、第1時短状態後の非時短状態と第3時短状態後の非時短状態とで異なるものとしてもよい。また例えば、第1時短状態後の非時短状態と第3時短状態後の非時短状態とで特図変動パターン判定テーブルの切替変動回数は同じとし、第1時短状態後の非時短状態と第3時短状態後の非時短状態とでそれぞれに異なる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を決定することとしてもよい。

【0595】

<第6実施形態>

次に、第6実施形態について説明する。第6実施形態では、小当たり図柄の停止表示、およびハズレ図柄の停止表示を契機に時短状態が設定されることがあり、第3時短状態では、特図変動パターンの決定に用いられる特図変動パターン判定テーブルが、切替変動回数に基づいて異なるものとされるという点で第4実施形態と共通している。以下においては、主に、第6実施形態を、第4実施形態を基に、第4実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態、第1実施形態、第4実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【0596】

第6実施形態の特徴点のひとつは、第3時短状態において、特図変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルの切替条件（切替変動回数）に係る特図変動回数の

カウント条件が、特図 1 変動パターン判定テーブルに係るものと、特図 2 変動パターン判定テーブルに係るものとで異なる点にある。すなわち、第 6 実施形態では、第 3 時短状態において、特図 1 変動パターン判定テーブルの切替条件に係る特図変動回数がカウントされる条件と、特図 2 変動パターン判定テーブルの切替条件に係る特図変動回数がカウントされる条件とが異なるという点にある。以下、具体的に説明する。

【0597】

第 4 実施形態では、第 3 時短状態において、特図 1 変動パターンの決定に用いる特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 2 変動パターンの決定に用いる特図 2 変動パターン判定テーブルとをともに、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）に基づいて選択する。これに対し、本形態では、第 3 時短状態において、特図 1 変動パターンの決定に用いる特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 2 変動パターンの決定に用いる特図 2 変動パターン判定テーブルとをそれぞれ、異なる条件によりカウントされるカウンタの値に基づいて選択する（切り替える）。

【0598】

ここで、遊技制御用マイコン 101 が行う処理であって、処理内容が第 4 実施形態と異なる処理について説明する。第 4 実施形態と異なる処理は、第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理、特別図柄確定処理である。

【0599】

まず、第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理について説明する。本形態の第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートを図 80 に示す。

【0600】

第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブル選択処理（S1688）では、遊技制御用マイコン 101 は、まず、特図 2 変動カウンタの値が 45 よりも大きいかなかを判定する（S3401）。特図 2 変動カウンタは、遊技用 RAM 104 に設けられ、時短状態における特図 2 の可変表示の残り回数をカウントするカウンタである。本形態の特図 2 変動カウンタは、時短状態がセットされることに応じて、時短残り回数カウンタと同じ値でセットされ、その後、時短状態での特図 2 の可変表示に応じて「1」ずつ減算されるものである。つまり、ステップ S3401 では、当該処理に係る特図 2 の可変表示が、第 3 時短状態になってから 1～5 回目のものであるかを判定する。特図 2 変動カウンタの値が 45 よりも大きい場合（S3401 で YES）、第 3 時短状態用（特図変動回数 1～5）の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する（S2206）。

【0601】

また、特図 2 変動カウンタの値が 45 以下である場合（S3401 で NO）、特図 2 変動カウンタの値が 10 よりも大きいかなかを判定する（S3402）。これにより、当該処理に係る特図 2 の可変表示が、第 3 時短状態になってから 6～40 回目のものであるかを判定する。特図 2 変動カウンタの値が 10 よりも大きい場合（S3402 で YES）、第 3 時短状態用（特図変動回数 6～40）の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する（S2208）。

【0602】

また、特図 2 変動カウンタの値が 10 以下である場合（S3402 で NO）、つまりは当該処理に係る特図 2 の可変表示が、第 3 時短状態になってから 41～50 回目のものである場合、第 3 時短状態用（特図変動回数 41～50）の特図 2 変動パターン判定テーブルを選択する（S2209）。

【0603】

なお、第 3 時短状態用の特図 2 変動パターン判定テーブルの選択後、特図 2 変動カウンタの値を「1」減算する（S3403）。

【0604】

次に、特別図柄確定処理について説明する。図 81 に、本形態の特別図柄確定処理のフローチャートを示す。本形態の特別図柄確定処理は、時短残り回数が「0」でない場合（

10

20

30

40

50

S 1 7 5 5でNO)に、特図2変動カウンタに係る処理を行う以外は、第1実施形態のもの(図59)と同様である。

【0605】

すなわち、時短残り回数が「0」でない場合(S 1 7 5 5でNO)、遊技制御用マイコン101は、特図2変動カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S 3 5 0 1)。特図2変動カウンタの値が「0」である場合(S 3 5 0 1でYES)、ステップS 1 7 5 6に進む。一方、特図2変動カウンタの値が「0」でない場合(S 3 5 0 1でNO)、ステップS 1 7 5 7に進む。

【0606】

すなわち、本形態では、第3時短状態において、特図1変動パターンを決定する際には、時短残り回数カウンタの値に基づいて、3つの特図1変動パターン判定テーブルのなかから、特図1変動パターンの決定に用いるものが選択される。一方、第3時短状態において、特図2変動パターンを決定する際には、特図2変動カウンタの値に基づいて、3つの特図2変動パターン判定テーブルのなかから、特図2変動パターンの決定に用いるものが選択される。

10

【0607】

また、本形態では、時短状態における特図の可変表示の回数(特図変動回数)をカウントするカウンタとして、時短残り回数カウンタと、特図2変動カウンタとの2つがある。時短残り回数カウンタは、特図1の可変表示および特図2の可変表示のどちらが行われた場合にも値が減算されるカウンタである。これに対し、特図2変動カウンタは、特図1の可変表示が行われた場合には値が減算されず、特図2の可変表示が行われた場合にのみ値が減算されるカウンタである。

20

【0608】

このため、第3時短状態にて特図1変動パターンの決定に用いられる特図1変動パターン判定テーブルは、特図1および特図2に関わらず、特図の可変表示が行われることに基づいて切り替わる。これに対し、第3時短状態にて特図2変動パターンの決定に用いられる特図2変動パターン判定テーブルは、特図2の可変表示が行われることに基づいて切り替わる。よって、例えば、第3時短状態となった後、最初に特図1の可変表示が2回、連続して行われ、その後に特図2の可変表示が5回、連続して行われた場合、その特図2の可変表示の特図2変動パターンは、第3時短状態用(特図変動回数1~5)の特図2変動パターン判定テーブルを用いて決定されることとなる。すなわち、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルを、特図1の可変表示の回数にほとんど影響されることなく選択することが可能である。

30

【0609】

以上のように第6実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の遊技制御用マイコン101は、第3時短状態における特図変動パターンを、第3時短状態における特図変動回数に応じてカウントされるカウント値により、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。つまり、第3時短状態における特図変動パターンを、第3時短状態における特図変動回数に応じてカウントされるカウント値が切替変動回数に対応する切替カウント値になる前と、切替カウント値になった後とで、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。そして、第3時短状態における特図1の可変表示については、特図1変動パターンを、特図1の可変表示および特図2の可変表示を合わせてカウントする時短残り回数カウンタの値が切替カウント値になる前と、切替カウント値になった後とで、異なる特図1変動パターン選択テーブルに基づいて決定する。一方、第3時短状態における特図2の可変表示については、特図2変動パターンを、特図2の可変表示をカウントする特図2変動カウンタの値が切替カウント値になる前と、切替カウント値になった後とで、異なる特図2変動パターン選択テーブルに基づいて決定する。よって、例えば、第3時短状態において、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとして、所定のものを、特図1の可変表示の回数にそれほど影響されずに、所定の回数だけ選択できる可能性が高まる。よって、特図1の可変表示の回数にそれほど影響されずに、選択さ

40

50

れる特図2変動パターンを安定させることが可能である。従って、第3時短状態における遊技が単調になってしまうことを抑制可能としつつも、あらかじめ予定した内容の演出を高い精度で実行することが可能となり、遊技興趣の向上が可能である。

【0610】

(第6実施形態の変更例)

次に、第6実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。例えば、第6実施形態では、第3時短状態において、時短残り回数カウンタに係る規定回数と特図2変動カウンタに係る規定回数とをともに、同じ回数(50回)とした。このため、第6実施形態では、第3時短状態において、特図1の可変表示の回数と特図2の可変表示の回数とにかかわらず、特図の可変表示が50回、行われた場合に、第3時短状態が終了する。しかし、第3時短状態において、時短残り回数カウンタに係る規定回数と特図2変動カウンタに係る規定回数とを異なることとしてもよい。すなわち、例えば、特図2変動カウンタに係る規定回数を、時短残り回数カウンタに係る規定回数よりも少なくしてもよい。この場合、例えば、特図2変動カウンタの規定回数を、時短残り回数カウンタに係る規定回数である50回よりも少ない、20回とすることができる。また例えば、第6実施形態では、第3時短状態における特図の可変表示の回数をカウントするカウンタとして、時短残り回数カウンタに加え、特図2の可変表示の回数のみをカウントする特図2変動カウンタを設けた構成とした。しかし、例えば、第3時短状態における特図の可変表示の回数をカウントするカウンタとして、時短残り回数カウンタに加え、特図1の可変表示の回数のみをカウントするカウンタを設けてもよい。また、特図1の可変表示の回数のみをカウントするカウンタを設ける場合には、そのカウンタのカウント値に基づいて、特図1変動パターン判定テーブルを切り替えることとしてもよい。

【0611】

また例えば、第6実施形態では、第3時短状態にて特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルと、第3時短状態にて特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとを異なるものとして説明した。しかし、第3時短状態において、特図2変動パターンを、特図1変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルと同じものを用いて決定することとしてもよい。具体的には、例えば、特図2変動パターンを、第3時短状態における特図2の可変表示の回数が1~10回目であるときには図68(A)の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態における特図2の可変表示の回数が11~30回目であるときには図68(B)の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態における特図2の可変表示の回数が31~50回目であるときには図69の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。またこのように、第3時短状態において、特図1変動パターンと特図2変動パターンとを同じ特図変動パターン判定テーブルを用いて決定する構成であっても、切替変動回数については、特図1変動パターンを決定する場合と、特図2変動パターンを決定する場合とで異なるものとしてもよい。

【0612】

<第7実施形態>

次に、第7実施形態について説明する。第7実施形態では、小当たり図柄の停止表示、およびハズレ図柄の停止表示を契機に時短状態が設定されることがあり、第3時短状態後の非時短状態では、特図変動パターンの決定に用いられる特図変動パターン判定テーブルが、切替変動回数に基づいて異なるものとされるという点で第5実施形態と共通している。以下においては、主に、第7実施形態を、第5実施形態を基に、第5実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態、第1実施形態、第5実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【0613】

第7実施形態の特徴点のひとつは、第3時短状態後の非時短状態において、特図変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルの切替条件(切替変動回数)に係る特図変動回数のカウント条件が、特図1変動パターン判定テーブルに係るものと、特図2

変動パターン判定テーブルに係るものと異なる点にある。すなわち、第7実施形態では、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターン判定テーブルの切替条件に係る特図変動回数がカウントされる条件と、特図2変動パターン判定テーブルの切替条件に係る特図変動回数がカウントされる条件とが異なるという点にある。以下、具体的に説明する。

【0614】

第5実施形態では、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルと、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとをともに、時短後カウンタの値（第3時短状態後の非時短状態における特図の可変表示の回数）に基づいて選択する。これに対し、本形態では、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルと、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとをそれぞれ、異なる条件によりカウントされるカウンタの値に基づいて選択する（切り替える）。

10

【0615】

ここで、遊技制御用マイコン101が行う処理であって、処理内容が第5実施形態と異なる処理について説明する。第5実施形態と異なる処理は、非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル選択処理、特別図柄確定処理である。

【0616】

まず、非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル選択処理について説明する。本形態の非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル選択処理のフローチャートを図82に示す。

20

【0617】

非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル選択処理（S1682）では、遊技制御用マイコン101は、まず、時短後特図2カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S3601）。時短後特図2カウンタは、遊技用RAM104に設けられ、第3時短状態後の非時短状態における特図2の可変表示の回数をカウントするカウンタである。本形態の時短後特図2カウンタは、第3時短状態が時短規定回数だけ継続して非時短状態となることに応じて、時短後カウンタと同じ値（10回）でセットされ、その後、非時短状態での特図2の可変表示に応じて「1」ずつ減算されるものである。時短後特図2カウンタの値が「0」である場合（S3601でYES）、第3時短状態後の非時短状態用（第3時短状態後の特定区間用）以外の非時短状態用の特図2変動パターン判定テーブル（すなわち、図50（A）に示す特図2変動パターン判定テーブル）を選択する（S3202）。

30

【0618】

一方、時短後特図2カウンタの値が「0」でない場合（S3601でNO）、時短後特図2カウンタの値が5よりも大きいかなかを判定する（S3602）。これにより、当該処理に係る特図2の可変表示が、第3時短状態後の非時短状態になってから1～5回目のものであるかを判定する。時短後特図2カウンタの値が5よりも大きい場合（S3602でYES）、第3時短状態後の非時短状態用（特図変動回数1～5）の特図2変動パターン判定テーブルを選択する（S3204）。

40

【0619】

また、時短後特図2カウンタの値が5以下である場合（S3602でNO）、つまりは当該処理に係る特図2の可変表示が、第3時短状態後の非時短状態になってから6～10回目のものである場合、第3時短状態後の非時短状態用（特図変動回数6～10）の特図2変動パターン判定テーブルを選択する（S3205）。

【0620】

なお、時短後特図2カウンタの値が「0」でない場合、時短後特図2カウンタの値に対応した特図2変動パターン判定テーブルの選択後、時短後カウンタの値を「1」減算し（S3206）、時短後特図2カウンタの値を「1」減算する（S3603）。

50

【0621】

次に、特別図柄確定処理について説明する。図83に、本形態の特別図柄確定処理のフローチャートを示す。本形態の特別図柄確定処理は、時短残り回数が「0」である場合（S1755でYES）に、時短後特図2カウンタに係る処理を行う。この時短後カウンタに係る処理を行う以外は、第5実施形態のもの（図79）と同様である。

【0622】

すなわち、時短残り回数が「0」であり（S1755でYES）、第3時短状態である場合（S3301でYES）、遊技制御用マイコン101は、時短後カウンタをセット（S3302）した後、時短後特図2カウンタに、特定区間に対応する値「10」をセットし（S3701）、ステップS1756に進む。一方、第3時短状態でない場合（S3301でNO）、時短後カウンタの値をリセット（S3303）した後、時短後特図2カウンタの値を「0」にリセットし（S3702）、ステップS1756に進む。

【0623】

すなわち、本形態では、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターンを決定する際には、時短後カウンタの値に基づいて、4つの特図1変動パターン判定テーブルのなかから、特図1変動パターンの決定に用いるものが選択される。一方、第3時短状態後の非時短状態において、特図2変動パターンを決定する際には、時短後特図2カウンタの値に基づいて、3つの特図2変動パターン判定テーブルのなかから、特図2変動パターンの決定に用いるものが選択される。

【0624】

また、本形態では、第3時短状態後の非時短状態における特図の可変表示の回数（特図変動回数）をカウントするカウンタとして、時短後カウンタと、時短後特図2カウンタとの2つがある。時短後カウンタは、特図1の可変表示および特図2の可変表示のどちらが行われた場合にも値が減算されるカウンタである。これに対し、時短後特図2カウンタは、特図1の可変表示が行われた場合には値が減算されず、特図2の可変表示が行われた場合にのみ値が減算されるカウンタである。

【0625】

このため、第3時短状態後の非時短状態にて特図1変動パターンの決定に用いられる特図1変動パターン判定テーブルは、特図1および特図2に関わらず、特図の可変表示が行われることに基づいて切り替わる。これに対し、第3時短状態後の非時短状態にて特図2変動パターンの決定に用いられる特図2変動パターン判定テーブルは、特図2の可変表示が行われることに基づいて切り替わる。よって、例えば、第3時短状態後の非時短状態となった後、最初に特図1の可変表示が2回、連続して行われ、その後に特図2の可変表示が5回、連続して行われた場合、その特図2の可変表示の特図2変動パターンは、第3時短状態後の非時短状態用（特図変動回数1～5）の特図2変動パターン判定テーブルを用いて決定されることとなる。

【0626】

以上のように第7実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の遊技制御用マイコン101は、第3時短状態後の非時短状態における特図変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数に応じてカウントされるカウント値により、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。つまり、第3時短状態後の非時短状態における特図変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図変動回数に応じてカウントされるカウント値が切替変動回数に対応する切替カウント値になる前と、切替カウント値になった後とで、異なる特図変動パターン判定テーブルに基づいて決定する。そして、第3時短状態後の非時短状態における特図1の可変表示については、特図1変動パターンを、特図1の可変表示および特図2の可変表示を合わせてカウントする時短後カウンタの値が切替カウント値になる前と、切替カウント値になった後とで、異なる特図1変動パターン選択テーブルに基づいて決定する。一方、第3時短状態後の非時短状態における特図2の可変表示については、特図2変動パターンを、特図2の可変表示をカウントする時短後特図2カウンタの値が切替カウント値になる前と、切替カウント値になった後とで、異な

10

20

30

40

50

る特図2変動パターン選択テーブルに基づいて決定する。よって、例えば、第3時短状態後の非時短状態において、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとして、所定のものを、特図1の可変表示の回数にそれほど影響されずに、所定の回数だけ選択できる可能性が高まる。よって、特図1の可変表示の回数にそれほど影響されずに、選択される特図2変動パターンを安定させることが可能である。従って、第3時短状態における遊技が単調になってしまうことを抑制可能としつつも、あらかじめ予定した内容の演出を高い精度で実行することが可能となり、遊技興趣の向上が可能である。

【0627】

(第7実施形態の変更例)

次に、第7実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。例えば、第7実施形態では、第3時短状態後の非時短状態において、時短後カウンタに係る規定回数と時短後特図2カウンタに係る規定回数とをともに、同じ回数(10回)とした。しかし、第3時短状態後の非時短状態において、時短後カウンタに係る規定回数と時短後特図2カウンタに係る規定回数とを異なることとしてもよい。すなわち、例えば、時短後特図2カウンタに係る規定回数を、時短後カウンタに係る規定回数よりも少なくしてもよい。また例えば、第7実施形態では、第3時短状態後の非時短状態における特図の可変表示の回数をカウントするカウンタとして、特図1の可変表示の回数および特図2の可変表示の回数を合わせてカウントする時短後カウンタと、特図2の可変表示の回数のみをカウントする時短後特図2カウンタを設けた構成とした。しかし、例えば、時短後カウンタに、第3時短状態後の非時短状態における特図1の可変表示の回数のみをカウントさせてもよい。

【0628】

また例えば、第7実施形態では、第3時短状態後の非時短状態の特定区間にて特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルと、第3時短状態後の非時短状態の特定区間にて特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルとを異なるものとして説明した。しかし、第3時短状態後の非時短状態の特定区間において、特図2変動パターンを、特図1変動パターンの決定に用いる特図変動パターン判定テーブルと同じものを用いて決定することとしてもよい。具体的には、例えば、特図2変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図2の可変表示の回数が1~5回目であるときには図74(A)の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態後の非時短状態における特図2の可変表示の回数が6~8回目であるときには図74(B)の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態後の非時短状態における特図2の可変表示の回数が9~10回目であるときには図75の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。またこのように、第3時短状態後の非時短状態において、特図1変動パターンと特図2変動パターンとを同じ特図変動パターン判定テーブルを用いて決定する構成であっても、切替変動回数については、特図1変動パターンを決定する場合と、特図2変動パターンを決定する場合とで異なるものとしてもよい。具体的には、例えば、特図2変動パターンを、第3時短状態後の非時短状態における特図2の可変表示の回数が1~5回目であるときには図74(A)の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定し、第3時短状態後の非時短状態における特図2の可変表示の回数が6~10回目であるときには図74(B)の特図変動パターン判定テーブルを用いて決定することとしてもよい。

【0629】

7. その他の変更例

次に、基本的な実施形態、および第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1についてのその他の変更例を以下に説明する。以下、基本的な実施形態、および第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1について「パチンコ遊技機PY1など」という。

【0630】

パチンコ遊技機PY1などでは、特図抽選結果を報知するために表示部50aを用いて演出図柄EZ1~EZ3の可変表示を行っているが、画像表示装置に代えて、所謂「回胴式遊技機(スロットマシン)」のように図柄が表示されたドラムを配設し、当該ドラム

10

20

30

40

50

を可変表示することによって特図抽選結果を報知してもよい。また、パチンコ遊技機 P Y 1 などでは、大当たり遊技で大入賞口 1 4 が開放可能であるが、大入賞口 1 4 以外にも大当たり遊技で開放可能な入賞領域を設けても良い。

【0631】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 などでは、特定の大当たり図柄種別に判定されると、必ず大当たり遊技後に高確率状態にて遊技が進行する。すなわち、高確率状態の設定が大当たり図柄種別に対応付けられている。しかしながら、高確率状態の設定条件を変更してもよい。例えば、大入賞装置 1 4 D とは別に、開閉可能であり、開放時に遊技球が入球可能な第 2 大入賞装置を遊技領域 6 の遊技球が到達可能な位置に設けておき、大当たり遊技中の所定のラウンド遊技において第 2 大入賞装置が開放して第 2 大入賞装置に入球した遊技球が、その下流側に設けられた特定領域を通過すると、大当たり遊技の終了に伴って高確率状態が設定されるようにしてもよい。

【0632】

この場合、例えば第 2 大入賞装置が入球容易な時間（例えば、29.5 秒）開放する特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ易い大当たり図柄）と、第 2 大入賞装置が入球困難な時間（例えば、0.5 秒）開放する非特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ難い大当たり図柄）と、を設けることができる。また、第 2 大入賞装置に入賞した遊技球が通過可能な領域として特定領域と非特定領域があり、遊技球を特定領域と非特定領域に振り分ける振分装置を設けておく。そして、第 2 大入賞装置の開放時間は同じであるが、第 2 大入賞装置の開放態様と振分装置の作動態様との組み合わせで、高確率状態を設定させ易い大当たり図柄と高確率状態を設定させ難い大当たり図柄を設けることも可能である。

【0633】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 などでは、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板 100 が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御を演出制御基板 120 が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板 140 を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【0634】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機や回胴式遊技機（所謂「スロットマシン」）などに適用することも可能である。

【0635】

8. 前述した実施形態に開示されている発明

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

【0636】

8-1-1. 発明 A 1

所定の変動条件が成立（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が入賞）すると、識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能であり、識別情報を特定態様（大当たり図柄）で停止表示すると、遊技領域（遊技領域 6）に設けられた開閉可能な可変入賞口（大入賞口 1 4）の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）を備えた遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態よりも、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口（第 2 始動口 1 2）が開放し易い特定遊技状態（時短状態）にすることが可能であり、

識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様（ハズレ図柄・小当たり図柄）で停止表

10

20

30

40

50

示することに応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

前記特定遊技状態中の識別情報の変動表示の変動時間（特図変動時間）を、所定の切替条件が成立する（特図変動回数が切替変動回数となる）前と、前記切替条件が成立した後とで異なる条件（特図変動パターン判定テーブル）に基づいて決定することを特徴とする遊技機。

【0637】

8-1-2. 発明A2

発明A1に係る遊技機であって、

前記変動条件には、第1変動条件（第1始動口11への遊技球の入賞）と第2変動条件（第2始動口12への遊技球の入賞）とが少なくともあり、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態中に前記第1変動条件の成立に応じて識別情報の変動表示（特図1の可変表示）を行う際には、その変動時間を、前記切替条件の1つである第1切替条件が成立する前と、前記第1切替条件が成立した後とで異なる条件（第3時短状態中における特図変動回数が、特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルについての切替変動回数となる）に基づいて決定し、

前記特定遊技状態中に前記第2変動条件の成立に応じて識別情報の変動表示（特図2の可変表示）を行う際には、その変動時間を、前記第1切替条件とは異なる前記切替条件である第2切替条件が成立する（第3時短状態中における特図変動回数が、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルについての切替変動回数となる）前と、前記第2切替条件が成立した後とで異なる条件に基づいて決定することを特徴とする遊技機。

【0638】

8-1-3. 発明A3

発明A1または発明A2に係る遊技機であって、

前記切替条件は、識別情報の変動表示の回数に基づいて成立することを特徴とする遊技機。

【0639】

8-1-4. 発明A4

発明A1から発明A3までのいずれかに係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることがあることを特徴とする遊技機。

【0640】

8-2-1. 発明B1

所定の変動条件が成立（第1始動口11、第2始動口12へ遊技球が入賞）すると、識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能であり、識別情報を特定態様（大当たり図柄）で停止表示すると、遊技領域（遊技領域6）に設けられた開閉可能な可変入賞口（大入賞口14）の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）を備えた遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態よりも、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口（第2始動口12）が開放し易い特定遊技状態（時短状態）にすることが可能であり、

識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様（ハズレ図柄・小当たり図柄）で停止表示することに応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

前記特定遊技状態後の識別情報の変動表示の変動時間（特図変動時間）を、所定の切替条件が成立する（特図変動回数が切替変動回数となる）前と、前記切替条件が成立した後とで異なる条件に基づいて決定することを特徴とする遊技機。

【0641】

8-2-2. 発明B2

発明B1に係る遊技機であって、

前記変動条件には、第1変動条件（第1始動口11への遊技球の入賞）と第2変動条件（第2始動口12への遊技球の入賞）とが少なくともあり、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態後に前記第1変動条件の成立に応じて識別情報の変動表示（特図1の可変表示）を行う際には、その変動時間を、前記切替条件の1つである第1切替条件が成立する（第3時短状態後の非時短状態中における特図変動回数が、特図1変動パターンの決定に用いる特図1変動パターン判定テーブルについての切替変動回数となる）前と、前記第1切替条件が成立した後とで異なる条件に基づいて決定し、

前記特定遊技状態後に前記第2変動条件の成立に応じて識別情報の変動表示（特図2の可変表示）を行う際には、その変動時間を、前記第1切替条件とは異なる前記切替条件である第2切替条件が成立する（第3時短状態後の非時短状態中における特図変動回数が、特図2変動パターンの決定に用いる特図2変動パターン判定テーブルについての切替変動回数となる）前と、前記第2切替条件が成立した後とで異なる条件に基づいて決定することを特徴とする遊技機。

【0642】

8-2-3. 発明B3

発明B1または発明B2に係る遊技機であって、

前記切替条件は、識別情報の変動表示の回数に基づいて成立することを特徴とする遊技機。

【0643】

8-2-4. 発明B4

発明B1から発明B3までのいずれかに係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることがあることを特徴とする遊技機。

【0644】

8-3-1. 発明C1

所定の第1変動条件または第2変動条件が成立（第1始動口11または第2始動口12へ遊技球が入賞）すると、識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能であり、識別情報を特定態様（大当たり図柄）で停止表示すると、遊技領域（遊技領域6）に設けられた開閉可能な可変入賞口（大入賞口14）の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）を備えた遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態よりも、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口（第2始動口12）が開放し易い特定遊技状態（時短状態）にすることが可能であり、

識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様（ハズレ図柄・小当たり図柄）で停止表示することに応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

前記特定遊技状態中の識別情報の変動表示の変動時間（特図変動時間）を、当該特定遊技状態中の識別情報の変動表示に応じてカウントされるカウント値に基づく切替条件が成立する（特図変動回数が切替変動回数となる）前と、前記切替条件が成立した後とで異なる条件（特図変動パターン判定テーブル）に基づいて決定し、

前記切替条件は、

前記特定遊技状態中の前記第1変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示（特図1の可変表示）については、前記カウント値の1つである第1カウント値（時短残り回数カウンタの値）に基づいて成立することがあり、

前記特定遊技状態中の前記第2変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示（特図2の可変表示）については、前記第1カウント値とは異なる前記カウント値である第2カウント値（特図2変動カウンタの値）に応じて成立することがあることを特徴とする遊技機。

【0645】

8-3-2. 発明C2

発明 C 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 カウント値および前記第 2 カウント値の一方（時短残り回数カウンタの値）は、他方（特図 2 変動カウンタの値）ではカウントされない識別情報の変動表示（特図 1 の可変表示）に応じてカウントされることを特徴とする遊技機。

【0646】

8-3-3. 発明 C 3

発明 C 2 に係る遊技機であって、

前記一方は、前記第 1 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示と、前記第 2 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示とに応じてカウントされ、

前記他方は、前記第 1 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示と、前記第 2 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示とのどちらか（特図 2 の可変表示）に応じてカウントされることを特徴とする遊技機。

【0647】

8-3-4. 発明 C 4

発明 C 1 から発明 C 3 までのいずれかに係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることがあることを特徴とする遊技機。

【0648】

8-4-1. 発明 D 1

所定の第 1 変動条件または第 2 変動条件が成立（第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ遊技球が入賞）すると、識別情報（特別図柄）の変動表示を実行可能であり、識別情報を特定態様（大当たり図柄）で停止表示すると、遊技領域（遊技領域 6）に設けられた開閉可能な可変入賞口（大入賞口 1 4）の開放を伴う大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1）を備えた遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態よりも、前記遊技領域に設けられた開閉可能な可変始動口（第 2 始動口 1 2）が開放し易い特定遊技状態（時短状態）にすることが可能であり、

識別情報を前記特定態様と異なる非特定態様（ハズレ図柄・小当たり図柄）で停止表示することに応じて前記特定遊技状態にすることがあり、

前記特定遊技状態後の識別情報の変動表示の変動時間（特図変動時間）を、当該特定遊技状態後の識別情報の変動表示に応じてカウントされるカウント値に基づく切替条件が成立する（特図変動回数が切替変動回数となる）前と、前記切替条件が成立した後とで異なる条件（特図変動パターン判定テーブル）に基づいて決定し、

前記切替条件は、

前記特定遊技状態後の前記第 1 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示（特図 1 の可変表示）については、前記カウント値の 1 つである第 1 カウント値（時短後カウンタの値）に基づいて成立することがあり、

前記特定遊技状態後の前記第 2 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示（特図 2 の可変表示）については、前記第 1 カウント値とは異なる前記カウント値である第 2 カウント値（時短後特図 2 カウンタの値）に応じて成立することがあることを特徴とする遊技機。

【0649】

8-4-2. 発明 D 2

発明 D 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 カウント値および前記第 2 カウント値の一方（時短後カウンタの値）は、他方（時短後特図 2 カウンタの値）ではカウントされない識別情報の変動表示（特図 1 の可変表示）に応じてカウントされることを特徴とする遊技機。

【0650】

8-4-3. 発明 D 3

発明 D 2 に係る遊技機であって、

前記一方は、前記第 1 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示と、前記第 2 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示とに応じてカウントされ、

前記他方は、前記第 1 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示と、前記第 2 変動条件の成立に応じて行われる識別情報の変動表示とのどちらかに応じてカウントされることを特徴とする遊技機。

【 0 6 5 1 】

8 - 4 - 4 . 発明 D 4

発明 D 1 から発明 D 3 までのいずれかに係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることがあることを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【 0 6 5 2 】

P Y 1 …パチンコ遊技機

1 …遊技盤

1 1 …第 1 始動口

1 1 a …第 1 始動口センサ

1 2 …第 2 始動口

1 2 a …第 2 始動口センサ

1 4 …大入賞口

1 4 a …大入賞口センサ

4 0 …第 1 演出ボタン装置

4 0 k …第 1 演出ボタン

4 0 a …第 1 演出ボタンセンサ

4 1 …第 2 演出ボタン装置

4 1 k …第 2 演出ボタン

4 1 a …第 2 演出ボタンセンサ

5 0 …画像表示装置

5 0 a …表示部

5 2 …スピーカー

5 3 …枠ランプ

5 5 …盤可動装置

5 5 k …盤可動体

1 0 0 …遊技制御基板

1 0 1 …遊技制御用マイコン

1 2 0 …演出制御基板

1 2 1 …演出制御用マイコン

1 4 0 …画像制御基板

10

20

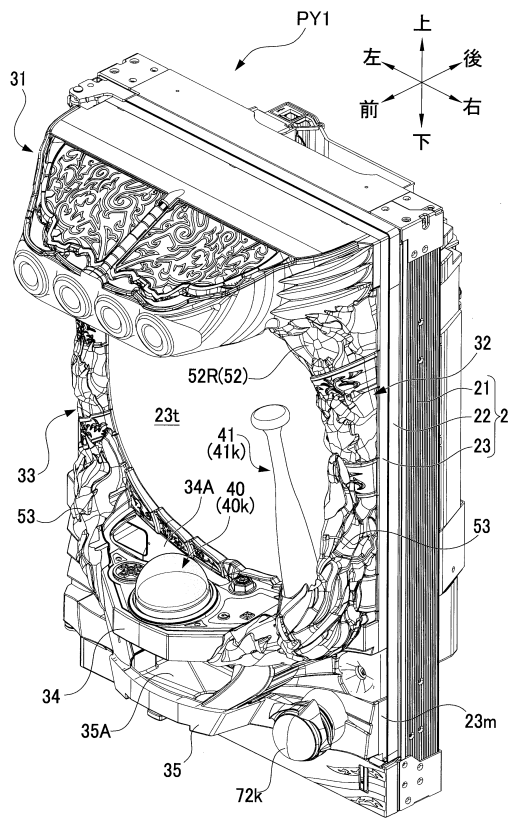
30

40

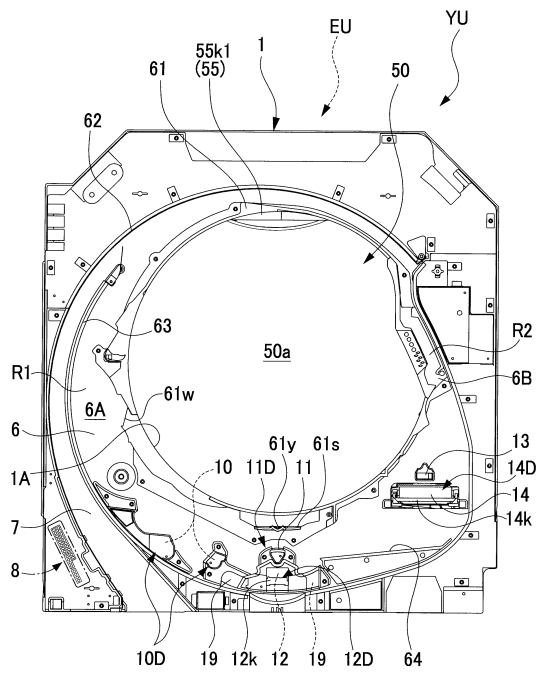
50

【図面】

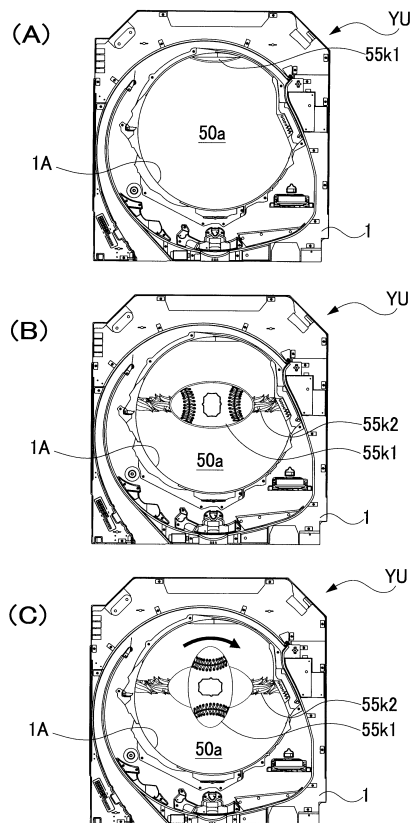
【図 1】



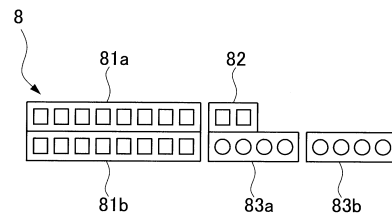
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

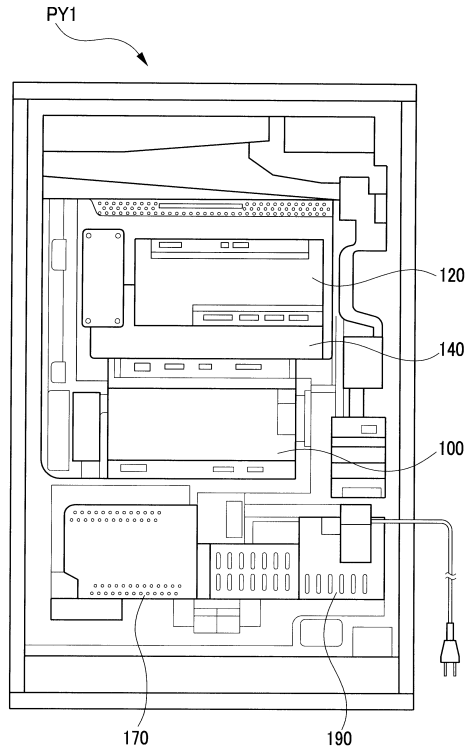
20

30

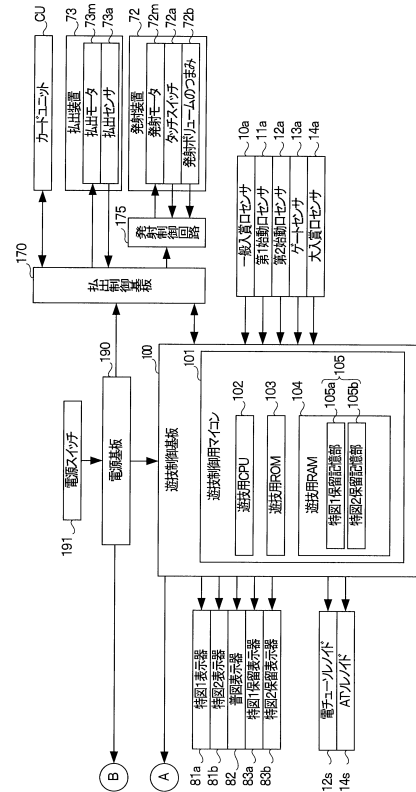
40

50

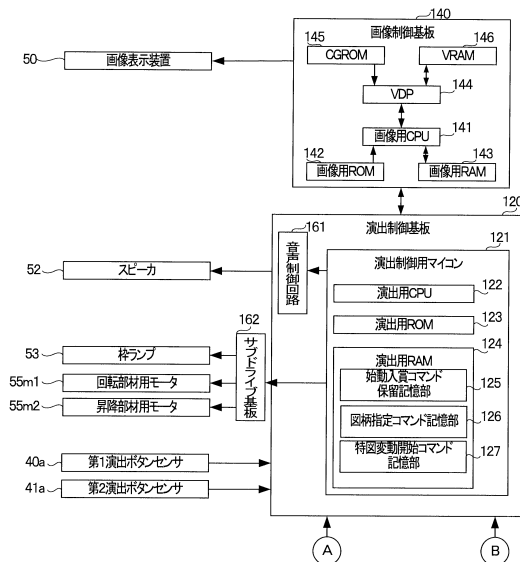
【図 5】



【図 6】



【圖 7】



【圖 8】

(A) 普図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-F	普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特凶関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-T	特別図柄乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-OS	大当たり図柄種別乱数	0～9	大当たり図柄種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～99	リーチ判定用
ラベル-TRND-HP	特図変動パターン乱数	0～99	特図変動パターン判定用

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	1～6600	当たり	1-1
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
時短状態	1～59936	当たり	1-2
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B) 普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間	TBL No.
非時短状態	ハズレ普図	30秒	2-1
	当たり図柄	30秒	
時短状態	ハズレ普図	5秒	2-2
	当たり図柄	5秒	

(C)補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間		インターバル時間	TBL No.
非時短状態	1	0.2秒		－	3-1
時短状態	2	1回目	2.5秒	1.0秒	3-2
		2回目	2.5秒		

【図 10】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000～1219	大当たり	5-1-1
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
高確率状態	1000～2499	大当たり	5-1-2
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数判定値	判定結果	TBL No.
特図1	0～14	大当たり図柄A	6-1
	15～64	大当たり図柄B	
	65～99	大当たり図柄C	
特図2	0～44	大当たり図柄D	6-2
	45～64	大当たり図柄D	
	65～99	大当たり図柄F	

(C)リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	0～29	リーチ有り	7-1
	30～99	リーチ無し	
時短状態	0～9	リーチ有り	7-2
	10～99	リーチ無し	

【図 1 1】

持図1変動パターン判定テーブル

選抜状態	大当たり 判定結果	特選 リーチ 判定結果	特選 結果 (%)	特選変動 品数判定値	振分率 (%)	特選変動 パターン	特選変動 時間(ms)	特選変動抽選の演出フロー	*備考	特選変動 パターン	TBL No.
非時短 状態	大当たり	—	—	0~69	70	THP01	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	特選変動 SP大当たり変動	SP大当たり変動	8-1-1
				70~99	30	THP02	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ			
				10~14	15	THP03	90000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ			
	リーチ有り	—	—	15~49	35	THP04	50000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ	SPハズレ変動	SPハズレ変動	8-1-2
				50~99	50	THP05	20000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ			
				0~79	80	THP06	13000	通常変動			
ハズレ	リーチ無し	—	—	80~94	15	THP07	6000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動	8-1-3
				95~99	5	THP08	4000	通常変動			
				0~4	5	THP09	13000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	5~14	10	THP07	8000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動	8-1-4
				15~99	85	THP08	4000	通常変動			
				0~99	100	THP11	35000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
	リーチ有り	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
ハズレ	リーチ無し	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-7
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→バトルリーチ	バトルハズレ変動	バトルハズレ変動	8-1-5
				25~99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→バトルリーチ			
				0~84	85	THP14	6000	通常変動			
時短状態	大当たり	—	—	85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	短縮ハズレ変動	8-1-6
				0~14	15	THP14	6000	短縮変動			
				15~99	85	THP15	3000	短縮変動			
時短状態	大当たり	—	—	0~24	25	THP12	25000				

【圖 12】

特図2変動パターン判定テーブル

[illegible]

【図 1 3】

第1先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ乱数	特別変動 パターン乱数	始動入賞コマンド	*備考			TBL No.
					特別変動 時間(ms)	始動口 情報	当否 情報	
非時短状 態	1000~1219	-	0~69	第1始動入賞コマンド01	7000	第1始動口	大当たり	11-1
	0~6935 のうちの 上記以外の 数値	0~29	70~89	第1始動入賞コマンド02	45000	第1始動口	大当たり	
			0~14	第1始動入賞コマンド03	60000	第1始動口	大当たり	
			15~49	第1始動入賞コマンド04	40000	第1始動口	ハズレ	
			50~89	第1始動入賞コマンド05	20000	第1始動口	ハズレ	
低確率 高ベース 遊技状態	1000~2499	-	0~69	第1始動入賞コマンド06	13000	第1始動口	ハズレ	11-2
	0~6935 のうちの 上記以外の 数値	0~9	0~24	第1始動入賞コマンド21	35000	第1始動口	大当たり	
			25~89	第1始動入賞コマンド22	25000	第1始動口	ハズレ	
			0~89	第1始動入賞コマンド23	10000	第1始動口	ハズレ	
			0~89	第1始動入賞コマンド24	6000	第1始動口	ハズレ	
高確率 低ベース 遊技状態	1000~2499	-	0~69	第1始動入賞コマンド41	35000	第1始動口	大当たり	11-3
	0~6935 のうちの 上記以外の 数値	0~9	0~24	第1始動入賞コマンド42	25000	第1始動口	ハズレ	
			25~89	第1始動入賞コマンド43	10000	第1始動口	ハズレ	
			0~89	第1始動入賞コマンド44	6000	第1始動口	ハズレ	
			0~89	第1始動入賞コマンド44	6000	第1始動口	ハズレ	

【図 1 4】

第2先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ乱数	特別変動 パターン乱数	始動入賞コマンド	*備考			TBL No.
					特別変動 時間(ms)	始動口 情報	当否 情報	
非時短状 態	1000~1219	-	0~69	第2始動入賞コマンド01	7000	第2始動口	大当たり	11-4
	0~6935 のうちの 上記以外の 数値	0~29	70~89	第2始動入賞コマンド02	45000	第2始動口	大当たり	
			0~14	第2始動入賞コマンド03	60000	第2始動口	大当たり	
			15~49	第2始動入賞コマンド04	40000	第2始動口	ハズレ	
			50~89	第2始動入賞コマンド05	20000	第2始動口	ハズレ	
低確率 高ベース 遊技状態	1000~2499	-	0~69	第2始動入賞コマンド06	13000	第2始動口	ハズレ	11-5
	0~6935 のうちの 上記以外の 数値	0~9	0~24	第2始動入賞コマンド21	35000	第2始動口	大当たり	
			25~89	第2始動入賞コマンド22	25000	第2始動口	ハズレ	
			0~89	第2始動入賞コマンド23	10000	第2始動口	ハズレ	
			0~89	第2始動入賞コマンド24	6000	第2始動口	ハズレ	
高確率 低ベース 遊技状態	1000~2499	-	0~69	第2始動入賞コマンド41	35000	第2始動口	大当たり	11-6
	0~6935 のうちの 上記以外の 数値	0~9	0~24	第2始動入賞コマンド42	25000	第2始動口	ハズレ	
			25~89	第2始動入賞コマンド43	10000	第2始動口	ハズレ	
			0~89	第2始動入賞コマンド44	6000	第2始動口	ハズレ	
			0~89	第2始動入賞コマンド44	6000	第2始動口	ハズレ	

【図 1 5】

(A)大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄 の種類	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開放パターン		OP 時間	ED 時間	TBL No.
		ラウンド 開放の回数	開放 時間			
大当たり図柄A	10回	1~10R	29.5秒	10.0秒	15.0秒	12-1
大当たり図柄B	5回	1~5R	29.5秒	10.0秒	15.0秒	12-2
大当たり図柄C	5回	1~5R	29.5秒	10.0秒	15.0秒	12-3
大当たり図柄D	10回	1~10R	29.5秒	10.0秒	10.0秒	12-4
大当たり図柄E	6回	1~6R	29.5秒	10.0秒	10.0秒	12-5
大当たり図柄F	6回	1~6R	29.5秒	10.0秒	10.0秒	12-6

【図 1 6】

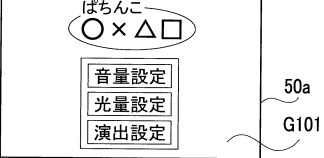
(B)遊技状態設定テーブル

大当たり図柄種別	遊技状態	終了条件		TBL No.
		高確率状態	時短状態	
大当たり図柄A	高確率高ベース遊技状態	-	-	11
大当たり図柄B	高確率高ベース遊技状態	-	-	
大当たり図柄C	低確率高ベース遊技状態	-	特別可変表示100回	
大当たり図柄D	高確率高ベース遊技状態	-	-	
大当たり図柄E	高確率高ベース遊技状態	-	-	
大当たり図柄F	低確率高ベース遊技状態	-	特別可変表示100回	

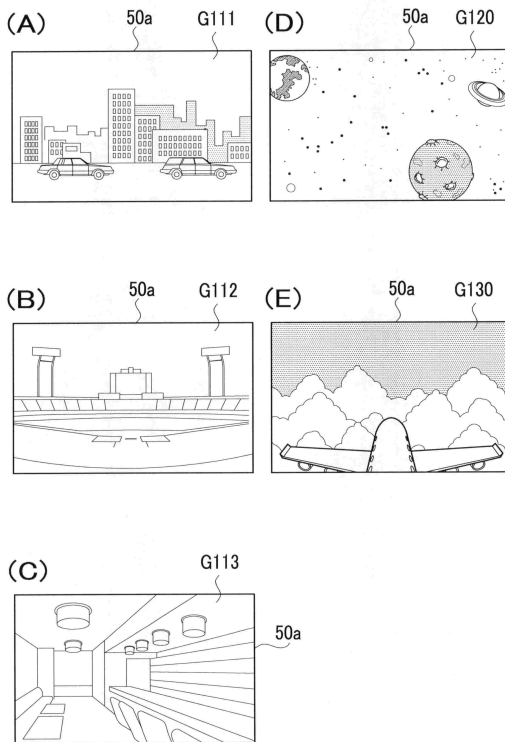
(A)



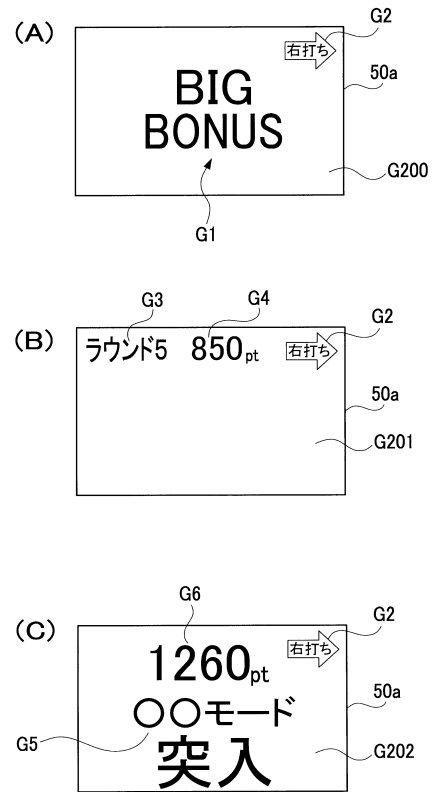
(B)



【図 17】



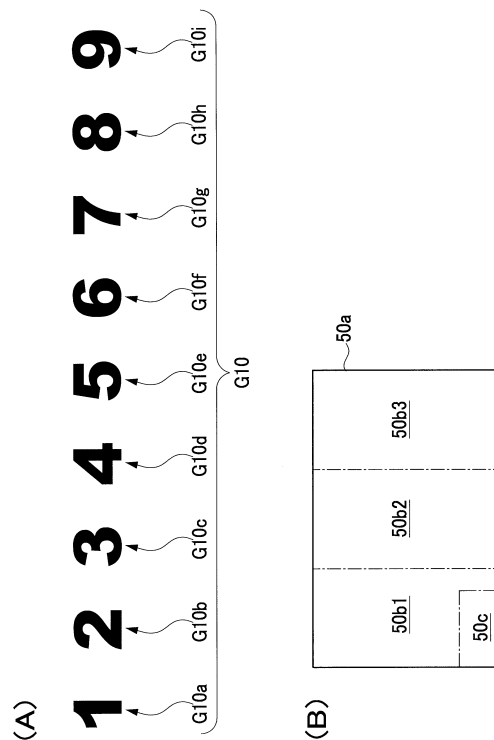
【図 18】



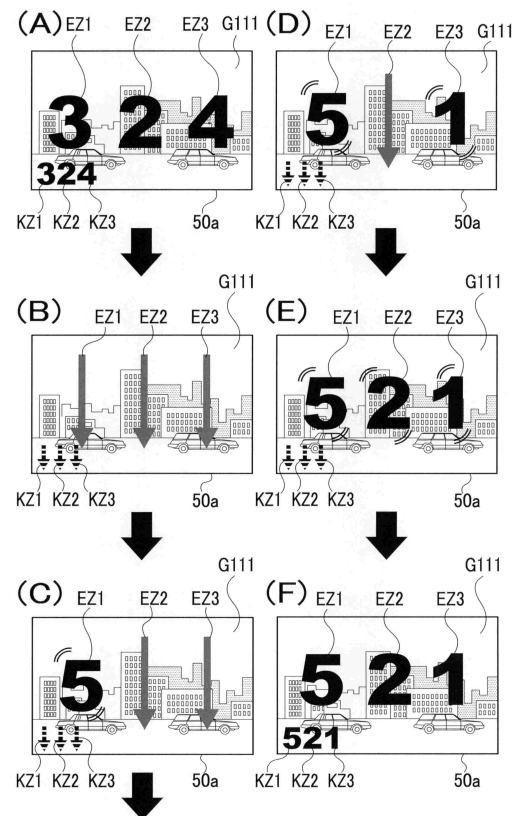
10

20

【図 19】



【図 20】

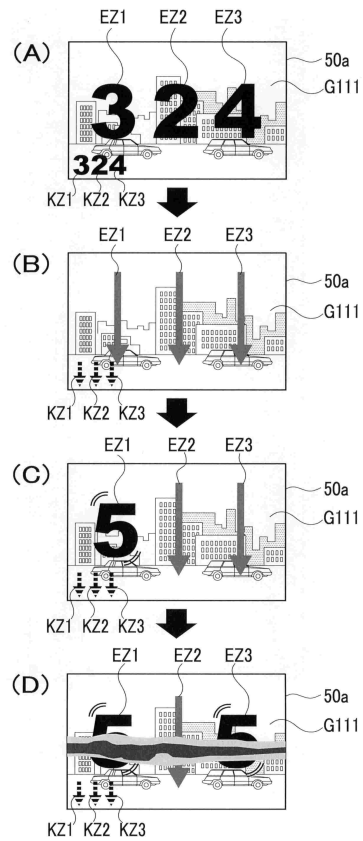


30

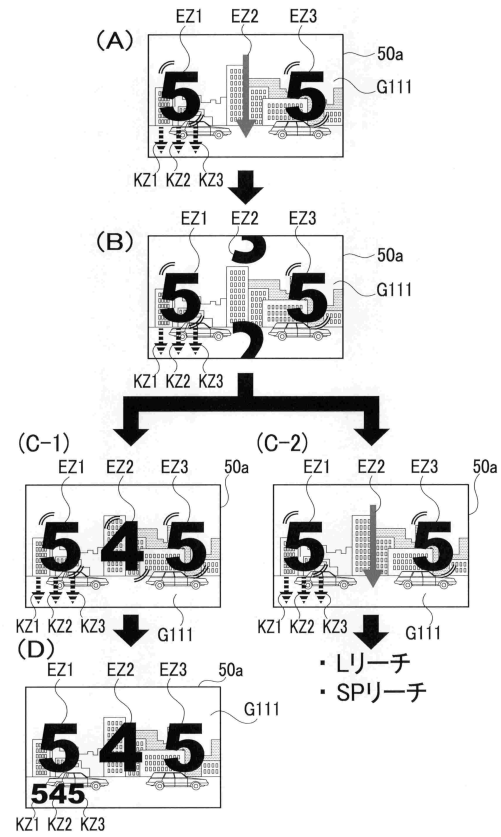
40

50

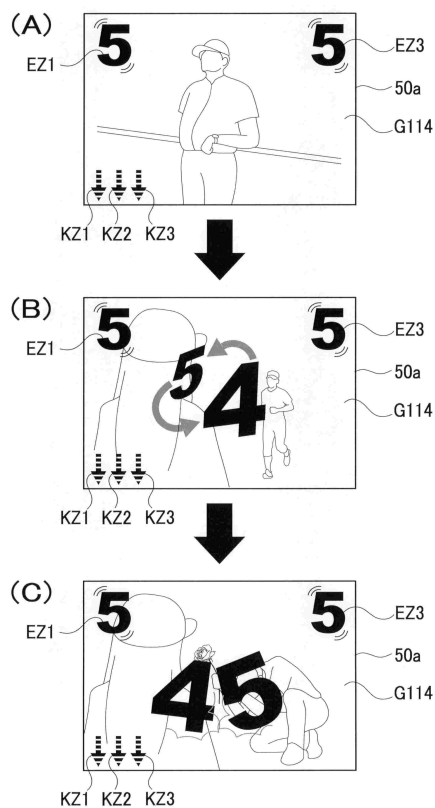
【図 2 1】



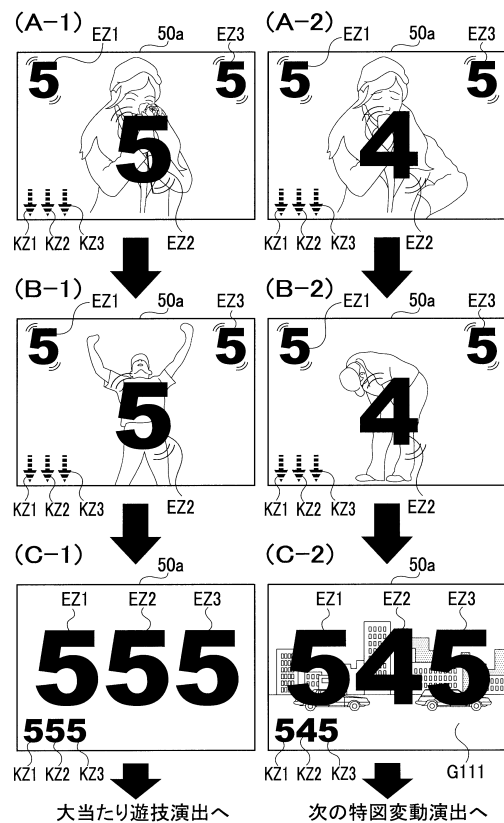
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

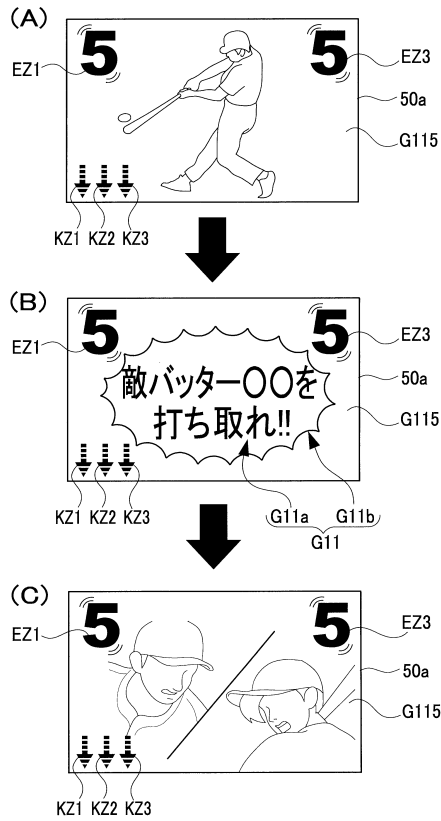
20

30

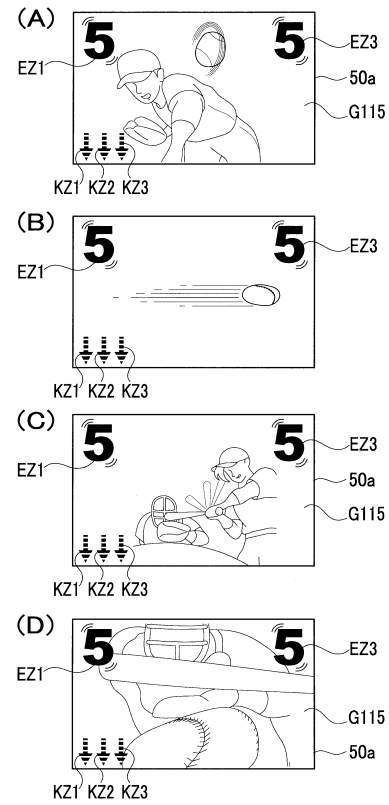
40

50

【図 25】



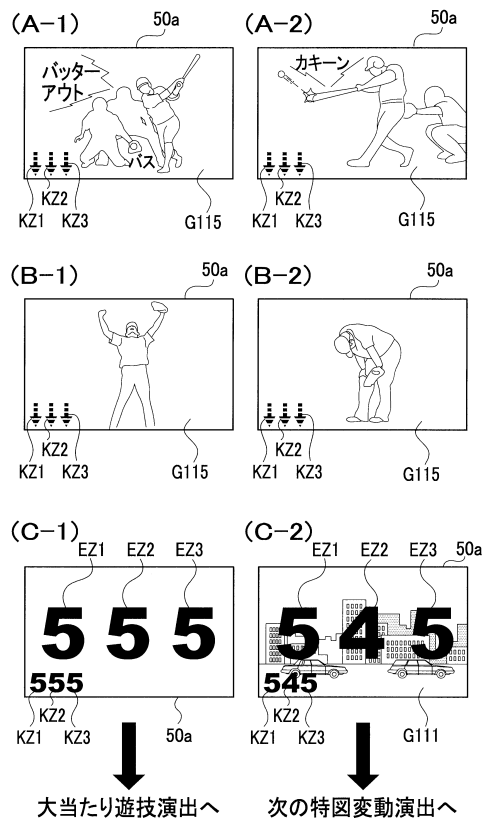
【図 26】



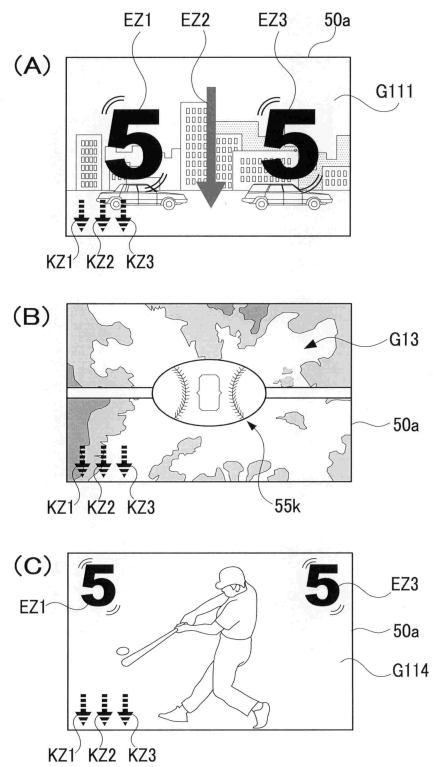
10

20

【図 27】



【図 28】

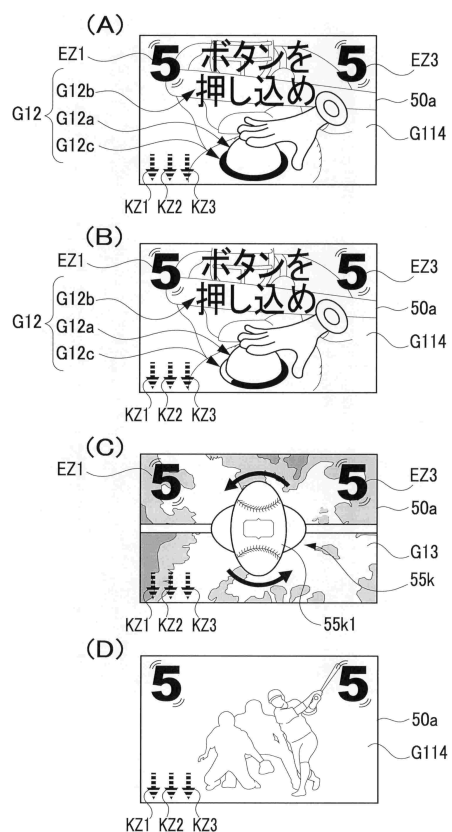


30

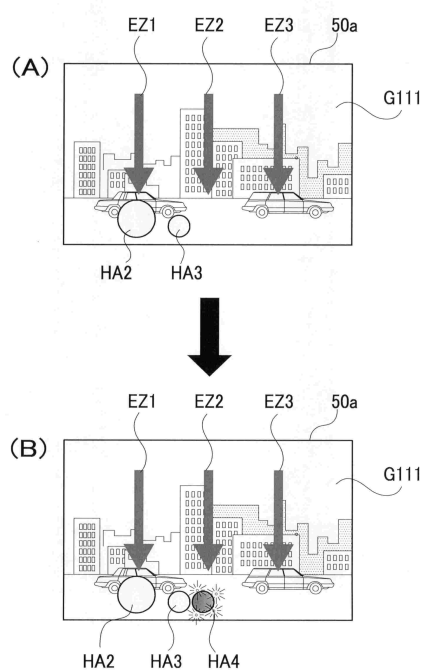
40

50

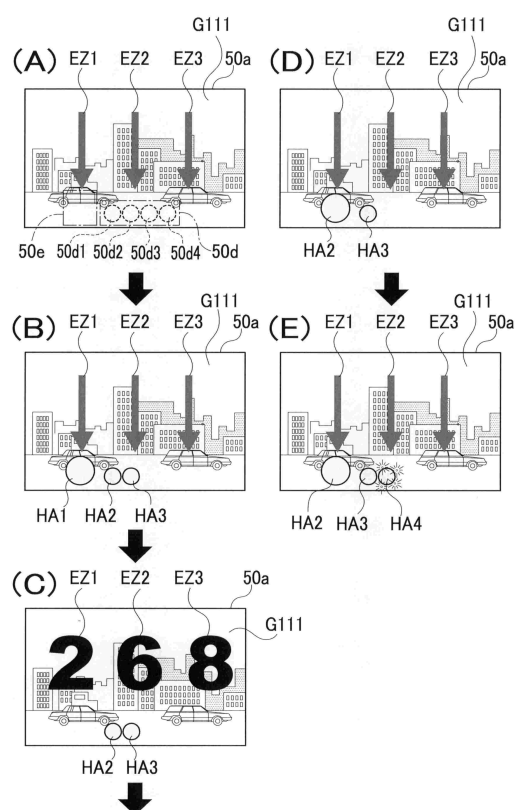
【圖 29】



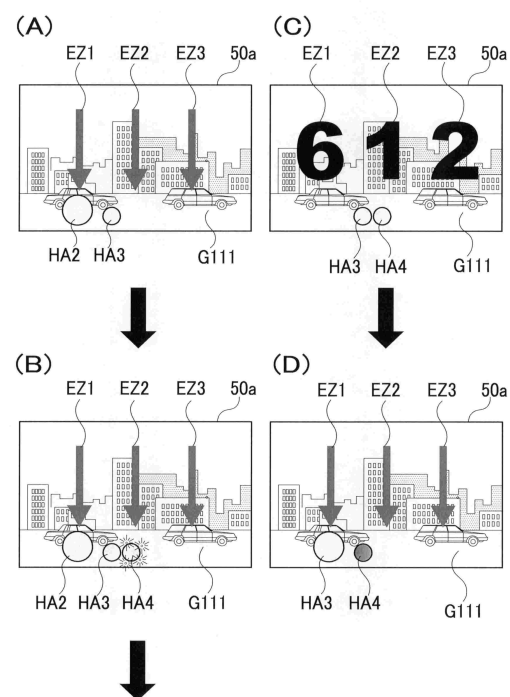
【図 3 1】



【図 30】



【図 3 2】



10

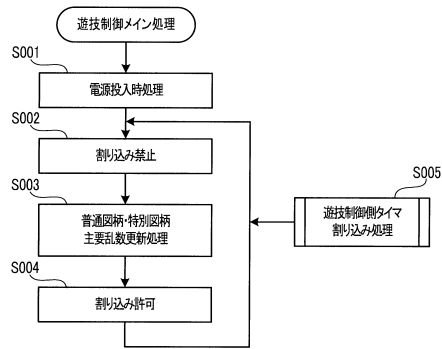
20

30

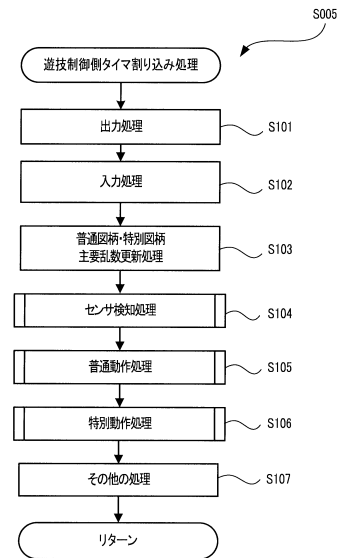
40

50

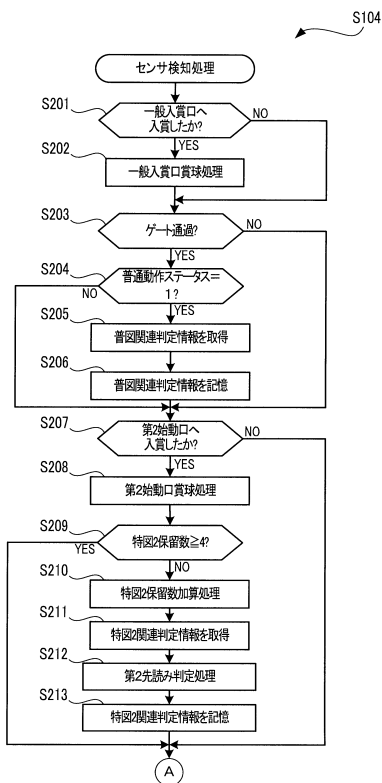
【図 3 3】



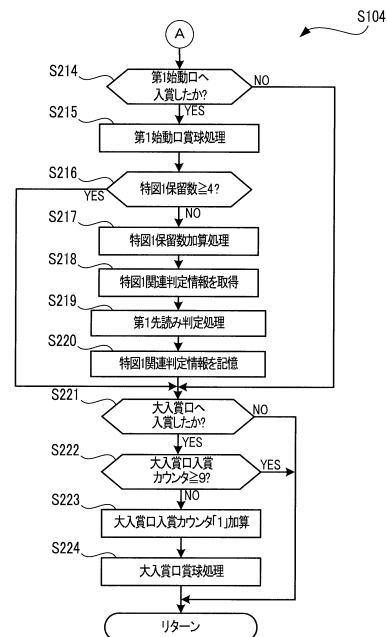
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

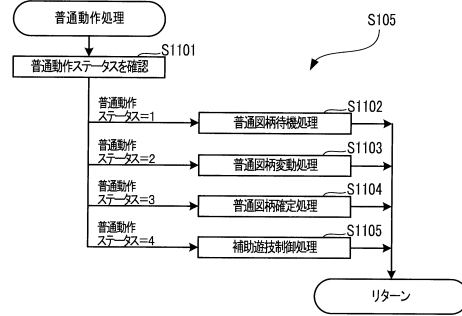
20

30

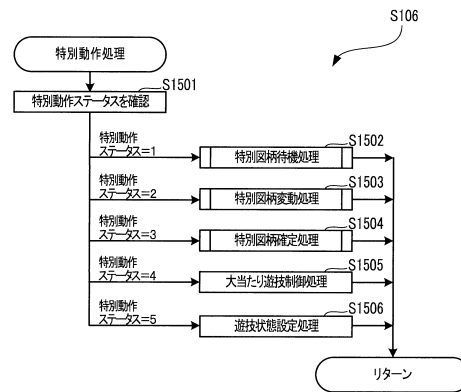
40

50

【図 37】



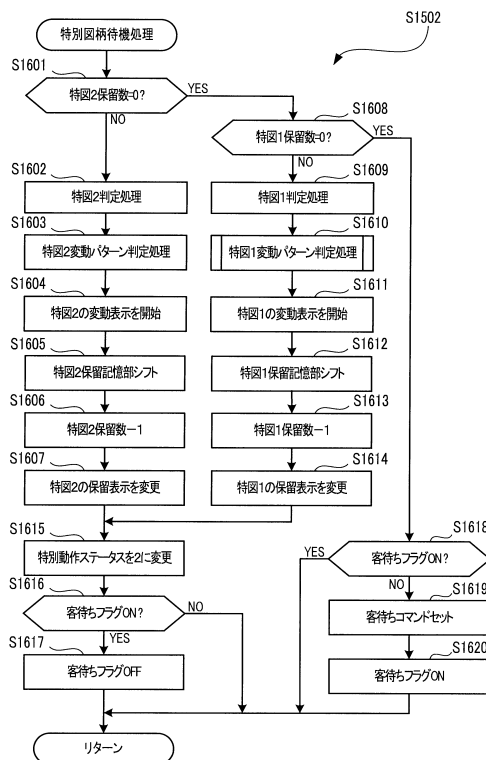
【図 38】



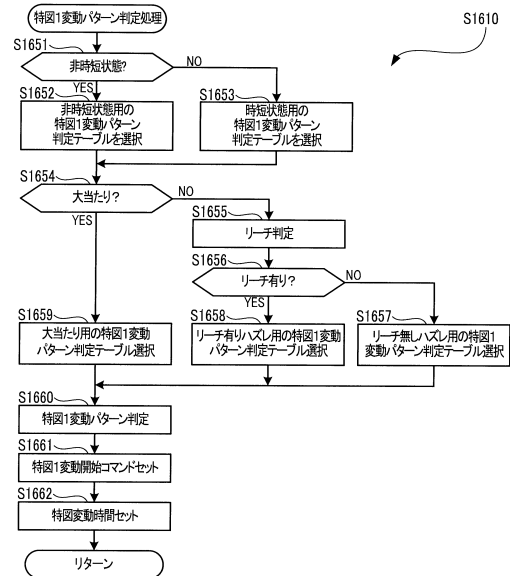
10

20

【図 39】



【図 40】

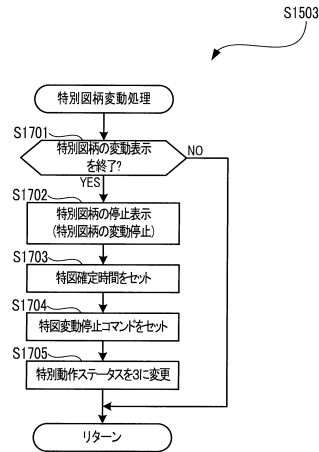


30

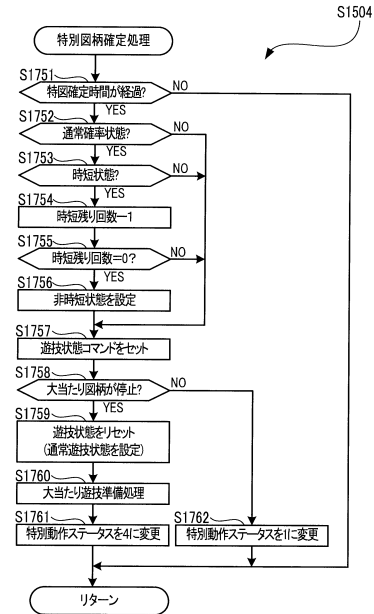
40

50

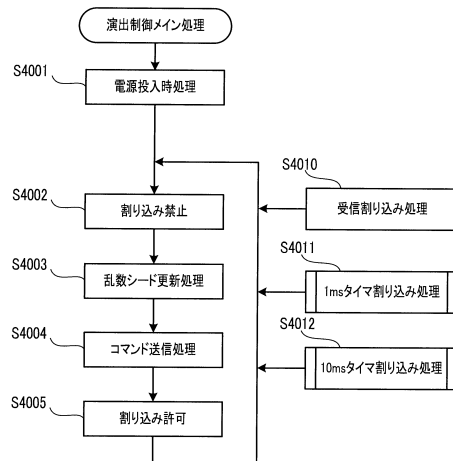
【図 4 1】



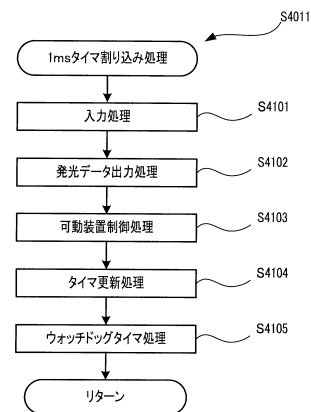
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

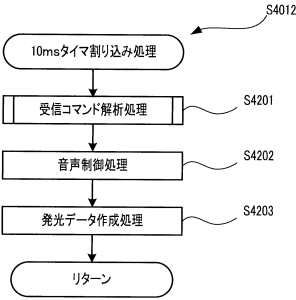
20

30

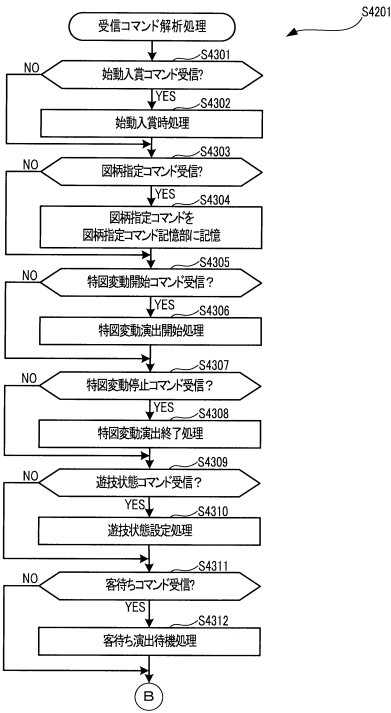
40

50

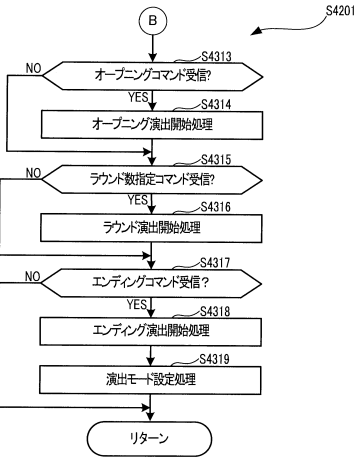
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

(A) 特図1大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000～1219	大当たり	5-1
	2500～2719	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
高確率状態	1000～2499	大当たり	5-2
	2500～2719	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(C) 特図2大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000～1219	大当たり	5-3
	—	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
高確率状態	1000～2499	大当たり	5-4
	—	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(C) ハズレ図柄種別判定テーブル

特別図柄	選択率(%)	判定結果	TBL No.
特図1	97	ハズレ図柄A	6-3
	1	ハズレ図柄B	
	2	ハズレ図柄C	
特図2	100	ハズレ図柄D	6-4

【図 4 9】

(A)特図1変動パターン判定テーブル(非時短状態用)

図柄 種類	図柄 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U1)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
							特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称	
大当たり	大当たり	-	-	90	THP01	130000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-1-1
大当たり	大当たり	-	-	10	THP02	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→リーチ	リチ大当たり変動	8-1-2
小当たり	小当たり	-	-	100	THP03	75000	通常変動→リーチ→リチ→チャレンジ演出	チャレンジ小当たり変動	8-1-3
ハズレ	ハズレ	リーチ有り	-	8	THP11	120000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	8-1-3
				25	THP12	95000	通常変動→リーチ→リチ→チャレンジ演出	チャレンジハズレ変動	
				60	THP14	25000	通常変動→リーチ→リチ→チャレンジ演出	チャレンジハズレ変動	
				80	THP15	13000	通常変動→リーチ→Nリーチ	通常ハズレ変動	
				20	THP16	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
				0	THP17	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
				15	THP18	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
				100	THP19	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
				100	THP20	75000	通常変動→リーチ→チャレンジ演出	チャレンジ第1時短変動	
				100	THP21	75000	通常変動→リーチ→チャレンジ演出	チャレンジ第2時短変動	

(B)特図2変動パターン判定テーブル(時短状態用)

図柄 種類	図柄 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U1)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
							特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称	
大当たり	大当たり	-	-	100	THP21	60000	通常変動→リーチ→ハストリ→リーチ	ハストリ大当たり変動	8-1-8
大当たり	大当たり	-	-	100	THP23	60000	通常変動→リーチ→ハストリ→リーチ	ハストリ大当たり変動	8-1-9
小当たり	小当たり	-	-	35	THP31	25000	通常変動→リーチ→ハストリ→リーチ	ハストリ小当たり変動	8-1-10
ハズレ	ハズレ	リーチ有り	-	65	THP32	10000	通常変動→リーチ→リチ→リチ	通常ハズレ変動	8-1-11
				0~2	THP33	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				15	THP34	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				3~4	THP35	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP36	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				100	THP37	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				100	THP38	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				100	THP39	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				100	THP40	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				100	THP41	6000	通常変動	通常ハズレ変動	

【図 5 0】

(A)特図2変動パターン判定テーブル(非時短状態用)

図柄 種類	図柄 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
							特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称	
大当たり	大当たり	-	-	90	THP51	130000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-2-1
大当たり	大当たり	-	-	10	THP52	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→リーチ	リチ大当たり変動	8-2-2
ハズレ	ハズレ	リーチ有り	-	8	THP61	120000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	8-2-3
				17	THP62	85000	通常変動→リーチ→リチ→チャレンジ演出	チャレンジハズレ変動	
				25	THP63	70000	通常変動→リーチ→リチ→チャレンジ演出	チャレンジハズレ変動	
				80	THP64	3000	通常変動→リーチ→リチ→チャレンジ演出	チャレンジハズレ変動	
				80	THP65	3000	通常変動→リーチ→リチ→チャレンジ演出	チャレンジハズレ変動	
				20	THP66	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
				0	THP67	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
				15	THP68	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP69	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP70	4000	通常変動	通常ハズレ変動	

(B)特図2変動パターン判定テーブル(第1時短状態用)

図柄 種類	図柄 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
							特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称	
大当たり	大当たり	-	-	100	THP51	60000	通常変動→リーチ→ハストリ→リーチ	ハストリ大当たり変動	8-2-8
大当たり	大当たり	-	-	35	THP52	50000	通常変動→リーチ→ハストリ→リーチ	ハストリ大当たり変動	8-2-9
ハズレ	ハズレ	リーチ有り	-	65	THP53	10000	通常変動→リーチ→リチ→リチ	通常ハズレ変動	8-2-10
				0~2	THP54	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				15	THP55	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP56	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP57	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP58	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP59	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP60	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP61	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP62	3000	通常変動	通常ハズレ変動	

【図 5 1】

(A)特図2変動パターン判定テーブル(第2時短状態用)

図柄 種類	図柄 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
							特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称	
大当たり	大当たり	-	-	100	THP71	50000	通常変動→リーチ→楽曲→リーチ	楽曲大当たり変動	8-2-13
大当たり	大当たり	-	-	35	THP72	40000	通常変動→リーチ→楽曲→リーチ	楽曲大当たり変動	8-2-14
ハズレ	ハズレ	リーチ有り	-	65	THP73	10000	通常変動→リーチ→リチ→リチ	通常ハズレ変動	8-2-15
				85	THP74	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				15	THP75	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP76	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP77	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP78	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP79	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP80	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP81	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP82	3000	通常変動	通常ハズレ変動	

(B)特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態用)

図柄 種類	図柄 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
							特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称	
大当たり	大当たり	-	-	100	THP81	10000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-17
大当たり	大当たり	-	-	100	THP82	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-18
ハズレ	ハズレ	リーチ有り	-	65	THP83	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-19
				15	THP84	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
				15	THP85	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP86	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP87	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP88	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP89	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP90	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP91	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
				85	THP92	2000	通常変動	通常ハズレ変動	

【図 5 2】

(A)非時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブル

小当たり図柄種類	遊技状態	終了条件	TBL No.
小当たり図柄	時短状態	特図可変表示150回	11-2

(B)時短小当たり図柄停止表示用遊技状態設定テーブル

小当たり図柄種類	遊技状態	終了条件	TBL No.
小当たり図柄	-	-	11-3

(C)非時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル

ハズレ図柄種類	遊技状態	終了条件	TBL No.
ハズレ図柄B	時短状態	特図可変表示150回	11-4
ハズレ図柄C	時短状態	特図可変表示50回	

(D)時短ハズレ図柄停止表示用遊技状態設定テーブル

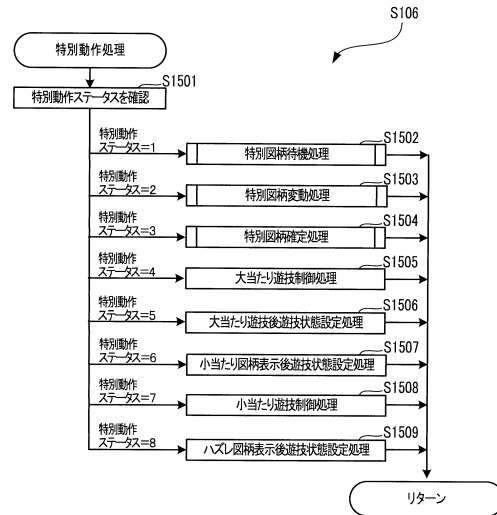
ハズレ図柄種類	遊技状態	終了条件	TBL No.
ハズレ図柄B	-	-	11-5
ハズレ図柄C	-	-	

【図 5 3】

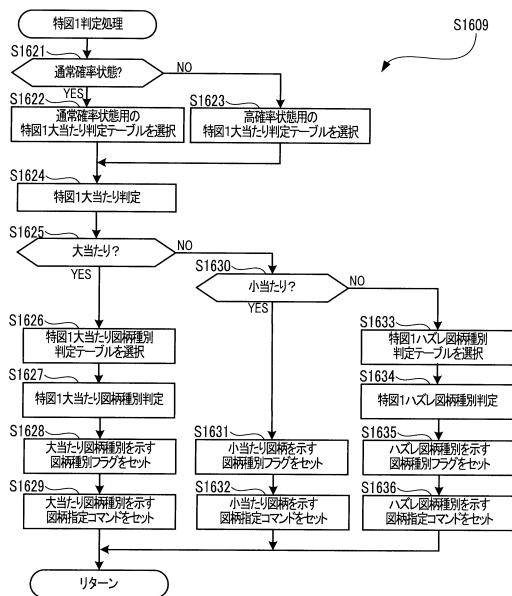
小当たり遊技制御テーブル

開放遊技 の回数	大入賞口開放パターン 開放時間	閉鎖時間	OP 時間	ED 時間	TBL No.
1回	1.8秒	-	2.0秒	0.5秒	12

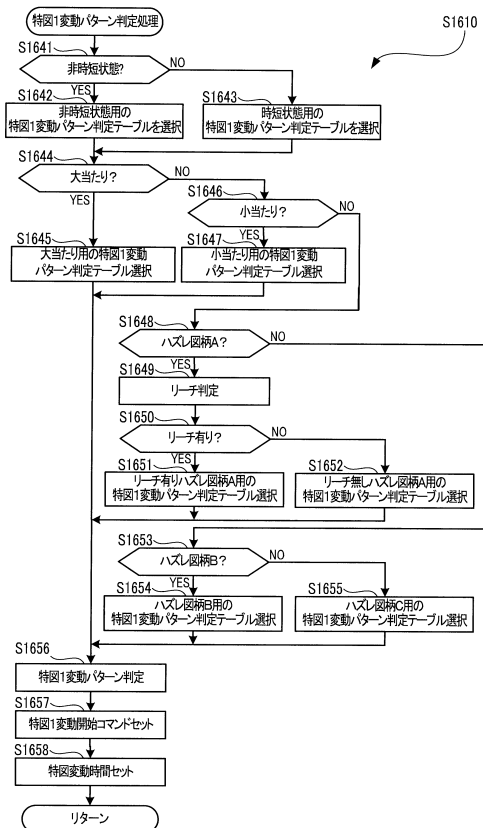
【図 5 4】



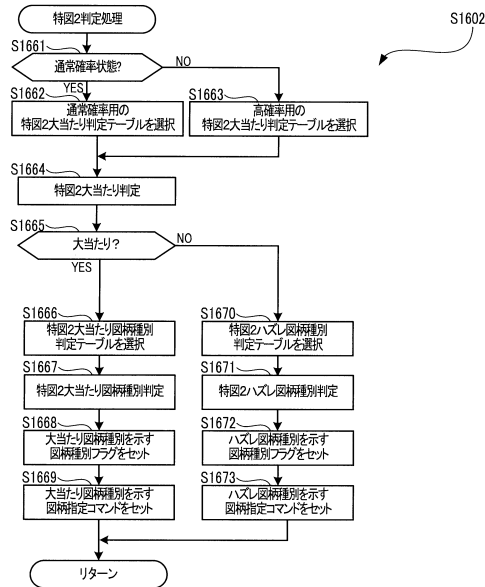
【図 5 5】



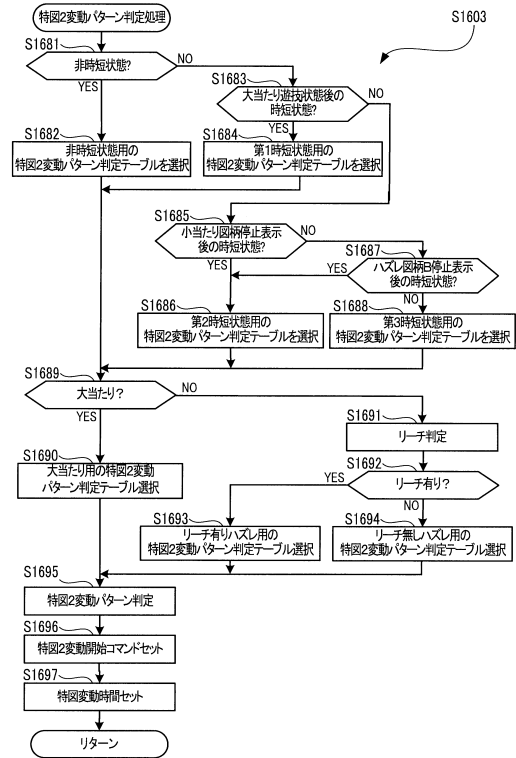
【図 5 6】



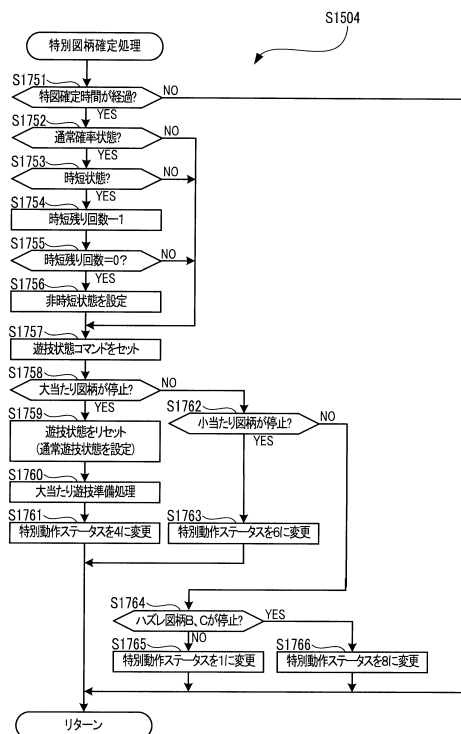
【図 57】



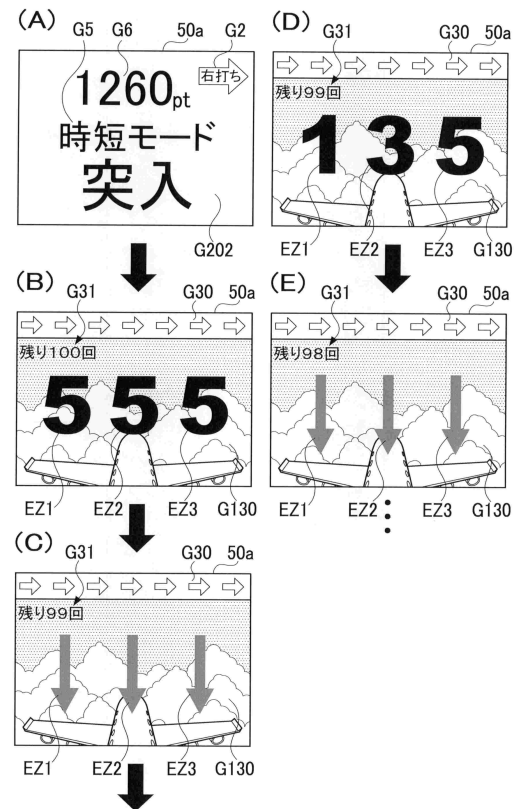
【図 58】



【図 59】



【図 60】



10

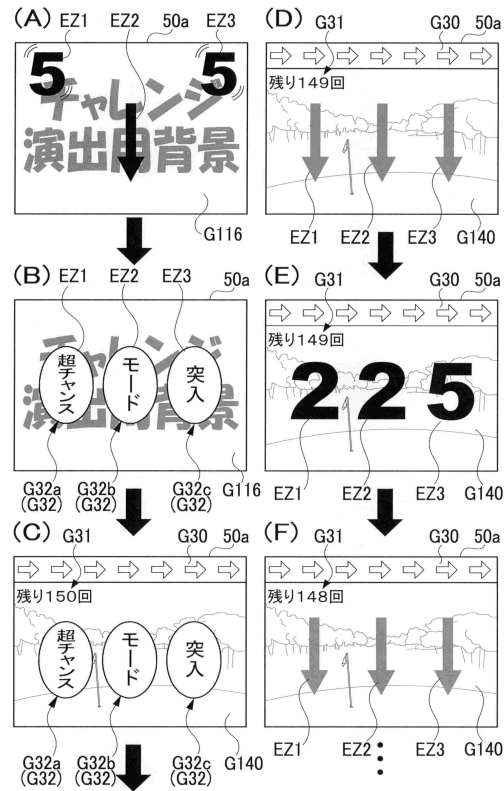
20

30

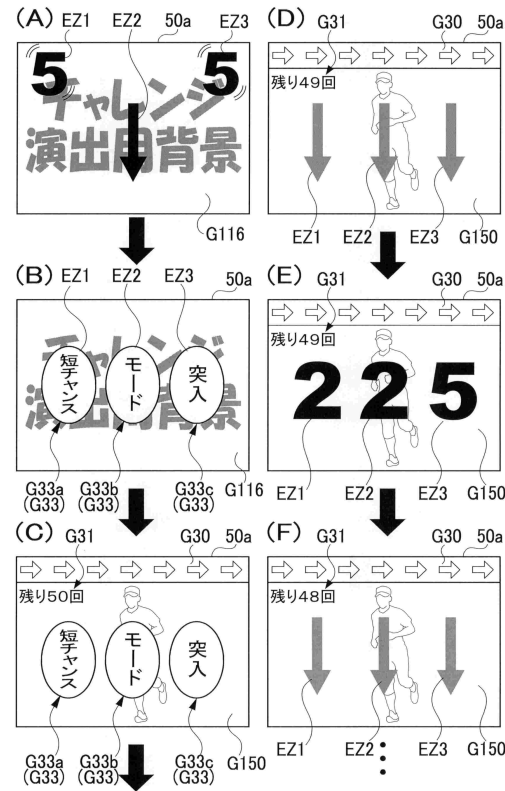
40

50

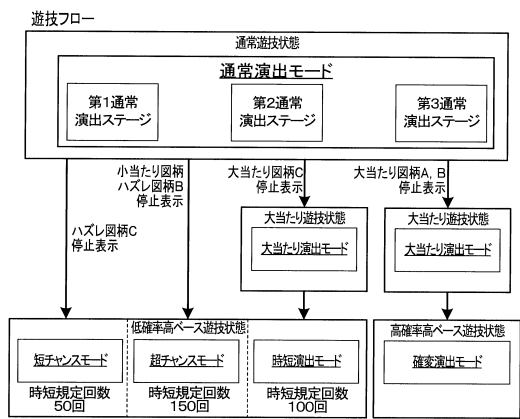
【図 6 1】



【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	1～6600	当たり	1-1
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
第1時短状態	1～59936	当たり	1-2
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
第2時短状態	1～50000	当たり	1-3
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
第3時短状態	1～65000	当たり	1-4
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

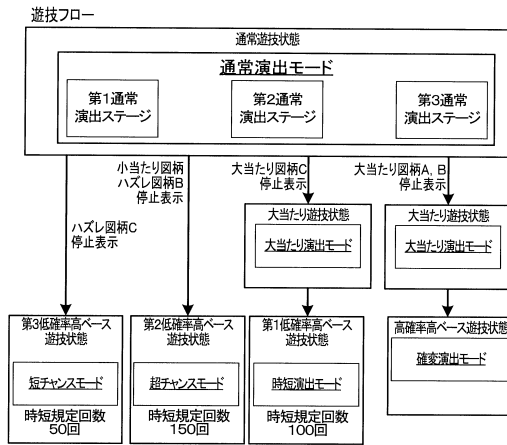
(B) 普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間	TBL No.
非時短状態	ハズレ普図	30秒	2-1
	当たり図柄	30秒	
第1時短状態	ハズレ普図	5秒	2-2
	当たり図柄	5秒	
第2時短状態	ハズレ普図	7秒	2-3
	当たり図柄	7秒	
第3時短状態	ハズレ普図	3秒	2-4
	当たり図柄	3秒	

(C) 補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	TBL No.
非時短状態	1	0.2秒	—	3-1
	2回目	2.5秒	—	
第1時短状態	2	2回目	2.5秒	3-2
	1回目	4.0秒	—	
第2時短状態	1	—	—	3-3
	2回目	2.8秒	—	
第3時短状態	2	1回目	2.8秒	3-4
	2回目	2.8秒	1.5秒	

【図 6 5】



【図 6 6】

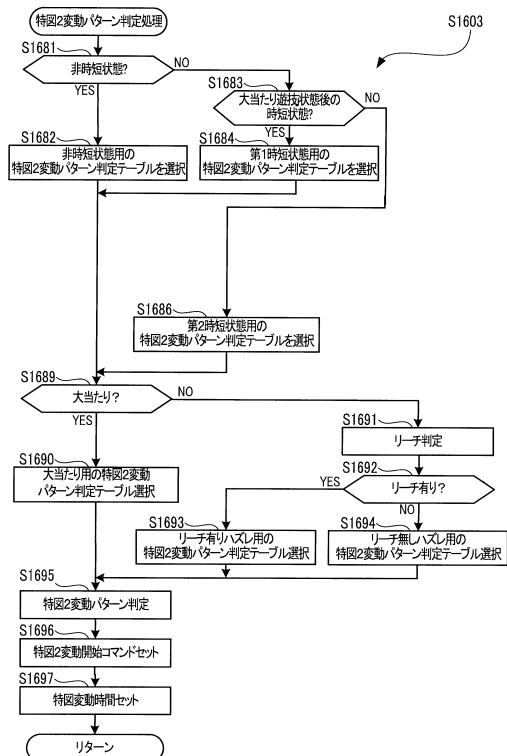
特許2										特許3										特許4										特許5										特許6										特許7										特許8										特許9										特許10										特許11										特許12										特許13										特許14										特許15										特許16										特許17										特許18										特許19										特許20										特許21										特許22										特許23										特許24										特許25										特許26										特許27										特許28										特許29										特許30										特許31										特許32										特許33										特許34										特許35										特許36										特許37										特許38										特許39										特許40										特許41										特許42										特許43										特許44										特許45										特許46										特許47										特許48										特許49										特許50										特許51										特許52										特許53										特許54										特許55										特許56										特許57										特許58										特許59										特許60										特許61										特許62										特許63										特許64										特許65										特許66										特許67										特許68										特許69										特許70										特許71										特許72										特許73										特許74										特許75										特許76										特許77										特許78										特許79										特許80										特許81										特許82										特許83										特許84										特許85										特許86										特許87										特許88										特許89										特許90										特許91										特許92										特許93										特許94										特許95										特許96										特許97										特許98										特許99										特許100										特許101										特許102										特許103										特許104										特許105										特許106										特許107										特許108										特許109										特許110										特許111										特許112										特許113										特許114										特許115										特許116										特許117										特許118										特許119										特許120										特許121										特許122										特許123										特許124										特許125										特許126										特許127										特許128										特許129										特許130										特許131										特許132										特許133										特許134										特許135										特許136										特許137										特許138										特許139										特許140										特許141										特許142										特許143										特許144										特許145										特許146										特許147										特許148										特許149										特許150										特許151										特許152										特許153										特許154										特許155										特許156										特許157										特許158										特許159										特許160										特許161										特許162										特許163										特許164										特許165										特許166										特許167										特許168										特許169										特許170										特許171										特許172										特許173										特許174										特許175										特許176										特許177										特許178										特許179										特許180										特許181										特許182										特許183										特許184										特許185										特許186										特許187										特許188										特許189										特許190										特許191										特許192										特許193										特許194										特許195										特許196										特許197										特許198										特許199										特許200										特許201										特許202										特許203										特許204										特許205										特許206										特許207										特許208										特許209										特許210										特許211										特許212										特許213										特許214										特許215										特許216										特許217										特許218										特許219										特許220										特許221										特許222										特許223										特許224										特許225										特許226										特許227										特許228										特許229										特許230										特許231										特許232										特許233										特許234										特許235										特許236										特許237										特許238										特許239										特許240										特許241										特許242										特許243										特許244										特許245										特許246										特許247										特許248										特許249										特許250										特許251										特許252										特許253										特許254										特許255										特許256										特許257										特許258										特許259										特許260										特許261										特許262										特許263										特許264										特許265										特許266										特許267										特許268										特許269										特許270										特許271										特許272										特許273										特許274										特許275										特許276										特許277										特許278										特許279										特許280										特許281										特許282										特許283										特許284										特許285										特許286										特許287										特許288										特許289										特許290										特許291										特許292										特許293										特許294										特許295										特許296										特許297										特許298										特許299										特許300										特許301										特許302										特許303										特許304										特許305										特許306										特許307										特許308										特許309										特許310										特許311										特許312										特許313										特許314										特許315										特許316										特許317										特許318										特許319										特許320										特許321										特許322										特許323										特許324										特許325										特許326										特許327										特許328										特許329										特許330										特許331										特許332										特許333										特許334										特許335										特許336										特許337										特許338										特許339										特許340										特許341										特許342										特許343										特許344										特許345										特許346										特許347										特許348										特許349										特許350										特許351										特許352										特許353										特許354										特許355										特許356										特許357										特許358										特許359										特許360										特許361										特許362										特許363										特許364										特許365										特許366										特許367										特許368										特許369										特許370										特許371										特許372										特許373										特許374										特許375										特許376										特許377										特許378										特許379										特許380										特許381										特許382										特許383										特許384										特許385										特許386										特許387										特許388										特許389										特許390										特許391										特許392										特許393										特許394										特許395										特許396										特許397										特許398										特許399										特許400										特許401										特許402										特許403										特許404										特許405										特許406										特許407										特許408										特許409										特許410										特許411										特許412										特許413										特許414										特許415										特許416										特許417										特許418										特許419										特許420										特許421										特許422										特許423										特許424										特許425										特許426										特許427										特許428										特許429										特許430										特許431										特許432										特許433										特許434										特許435										特許436										特許437										特許438										特許439										特許440										特許441										特許442										特許443										特許444										特許445										特許446										特許447										特許448										特許449										特許450										特許451										特許452										特許453										特許454										特許455										特許456										特許457										特許458										特許459										特許460										特許461										特許462										特許463										特許464										特許465										特許466										特許467										特許468										特許469										特許470										特許471										特許472										特許473										特許474										特許475										特許476										特許477										特許478										特許479										特許480										特許481										特許482										特許483										特許484										特許485										特許486										特許487										特許488										特許489										特許490										特許491										特許492										特許493										特許494										特許495										特許496										特許497										特許498										特許499										特許500										特許501										特許502										特許503										特許504										特許505										特許506										特許507										特許508										特許509										特許510										特許511										特許512										特許513										特許514										特許515										特許516										特許517										特許518										特許519										特許520										特許521										特許522										特許523										特許524										特許525										特許526										特許527										特許528										特許529										特許530										特許531										特許532										特許533										特許534										特許535										特許536										特許537										特許538										特許539										特許540										特許541										特許542										特許543										特許544										特許545										特許546										特許547										特許548										特許549										特許550										特許551										特許552										特許553										特許554										特許555										特許556										特許557										特許558										特許559										特許560										特許561										特許562										特許563										特許564										特許565										特許566										特許567										特許568										特許569										特許570										特許571										特許572										特許573										特許574										特許575										特許576										特許577										特許578										特許579										特許580										特許581										特許582										特許583										特許584										特許585										特許586										特許587										特許588										特許589										特許590										特許591										特許592										特許593										特許594										特許595										特許596										特許597										特許598										特許599										特許600										特許601										特許602										特許603										特許604										特許605										特許606										特許607										特許608										特許609										特許610										特許611										特許612										特許613										特許614										特許615										特許616										特許617										特許618										特許619										特許620										特許621										特許622										特許623										特許624										特許625										特許626										特許627										特許628										特許629										特許630										特許631										特許632										特許633										特許634										特許635										特許636										特許637										特許638										特許639										特許640										特許641										特許642										特許643										特許644										特許645										特許646										特許647										特許648										特許649										特許650										特許651										特許652										特許653										特許654										特許655										特許656										特許657										特許658										特許659										特許660										特許661										特許662										特許663										特許664										特許665										特許666										特許667										特許668										特許669										特許670										特許671										特許672										特許673										特許674										特許675										特許676										特許677										特許678										特許679										特許680										特許681										特許682										特許683										特許684										特許685										特許686										特許687										特許688										特許689										特許690										特許691										特許692										特許693										特許694										特許695										特許696										特許697										特許698										特許699										特許700										特許701										特許702										特許703										特許704										特許705										特許706										特許707										特許708										特許709										特許710										特許711										特許712										特許713										特許714										特許715										特許716										特許717										特許718										特許719										特許720										特許721										特許722										特許723										特許724										特許725										特許726										特許727										特許728										特許729										特許730										特許731										特許732										特許733										特許734										特許735										特許736										特許737										特許738										特許739										特許740										特許741										特許742										特許743										特許744										特許745										特許746										特許747										特許748										特許749										特許750										特許751										特許752										特許753										特許754										特許755										特許756										特許757										特許758										特許759										特許760										特許761										特許762										特許763										特許764										特許765										特許766										特許767										特許768										特許769										特許770										特許771										特許772										特許773										特許774										特許775										特許776										特許777										特許778										特許779										特許780										特許781										特許782										特許783										特許784										特許785										特許786										特許787										特許788										特許789										特許790										特許791										特許792										特許793										特許794										特許795										特許796										特許797										特許798										特許799										特許800										特許801										特許802										特許803										特許804										特許805										特許806										特許807										特許808										特許809										特許810										特許811										特許812										特許813										特許814										特許815										特許816										特許817										特許818										特許819										特許820										特許821										特許822										特許823										特許824										特許825										特許826										特許827										特許828										特許829										特許830										特許831										特許832										特許833										特許834										特許835										特許836										特許837										特許838										特許839										特許840										特許841										特許842										特許843										特許844										特許845										特許846										特許847										特許848										特許849										特許850										特許851										特許852										特許853										特許854										特許855										特許856										特許857										特許858										特許859										特許860										特許861										特許862										特許863										特許864										特許865										特許866										特許867										特許868										特許869										特許870										特許871										特許872										特許873										特許874										特許875										特許876										特許877										特許878										特許879										特許880										特許881										特許882										特許883										特許884										特許885										特許886										特許887										特許888										特許889										特許890										特許891										特許892										特許893</									
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

特図2変動パターン判定テーブル(小当たり図柄停止後、ハズレ図柄B、C停止後の状態)

10

20

【圖 6 7】



【圖 68】

測定条件		試験機	リーク率 判定結果	特異1 係数	検出率 (%)	特異変動 ハタマ	特異変動 時間 (ms)	特異変動発生時のフロー 速度 (L/min)	特異変動 ハタマの名称	TBL No.
大当り 判定結果	A	リーク無し	-	-	100	THP101	10000	100	第11号変圧ハタマ(変動)	8-1-21
					100	THP102	3000	100	第12号変圧ハタマ(変動)	8-1-22
					85	THP104	4000	100	第13号変圧ハタマ(変動)	8-1-23
					65	THP105	4000	100	第14号変圧ハタマ(変動)	8-1-24
ハズレ	A	リーク無し	-	-	15	THP106	2000	100	短縮B(変動)	8-1-25
					15	THP105	4000	100	短縮B(変動)	8-1-26
					85	THP106	2000	100	短縮B(変動)	8-1-27
					100	THP107	3000	100	短縮B(変動)	8-1-28

(A)特図1変動パターン判定テーブル(第3時短状態:特図変動回数1~10)

本大会 予選 判定結果	団体 種別	リーチ 判定結果	特選 保持率 (%)	特選変動 率(%)	特選変動 時間 (ms)	備考		TBL No.
						特選変動 回数(11~30)	特選変動選出の演出フロー ハターの名称	
本大会より 大当り 小当りあり	A	リーチあり	100	THP111	12000	リーチ変動	短縮Aハズレ変動	8-1-28
			35	THP112	10000	リーチ変動(2回)	短縮Bハズレ変動	8-1-29
			65	THP114	4000	リーチ変動	短縮Cハズレ変動	8-1-30
			85	THP115	4000	リーチ変動	短縮Aハズレ変動	8-1-31
ハズレ	B	リーチ無し	15	THP116	2000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	8-1-32
			85	THP117	2000	短縮変動	短縮Aハズレ変動	8-1-33
			100	THP118	4000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	8-1-34
			100	THP119	4000	短縮変動	短縮Aハズレ変動	8-1-35

(日)桂園1亦動、パタニ、判字三ーブル(第3時短井鍵・特図亦動回数11~30)

30

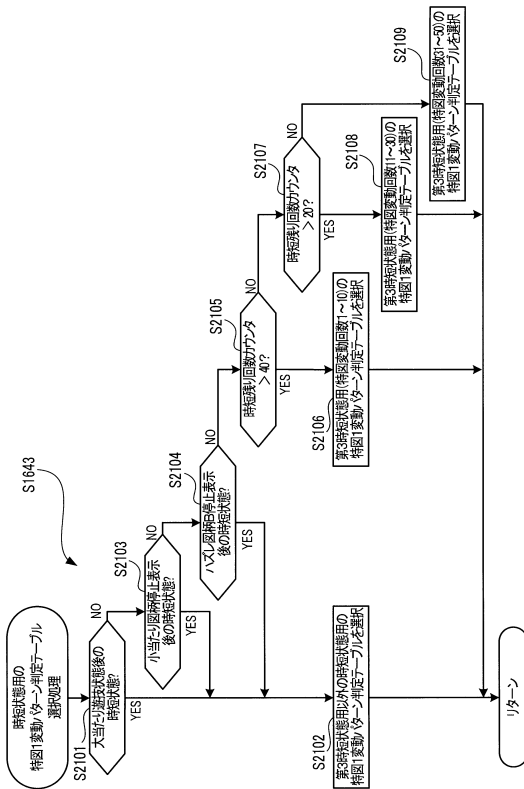
40

50

【図 6 9】

特図1変動パターン判定テーブル(第3時短状態:特図変動回数31~50)					*備考	
図柄 種類	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー	TBL No.
大当たり 判定結果	—	—	100	THP121	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-35
				THP122	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-35
				THP123	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-37
				THP124	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-37
ハズレ	A	0~2	85	THP125	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-38
				THP126	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-38
				THP127	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-39
				THP128	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-40
B	—	3~4	85	THP129	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-41
				THP130	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-41
C	—	—	100	THP131	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-42
				THP132	ボタン操作演出の演出フロー	8-1-42

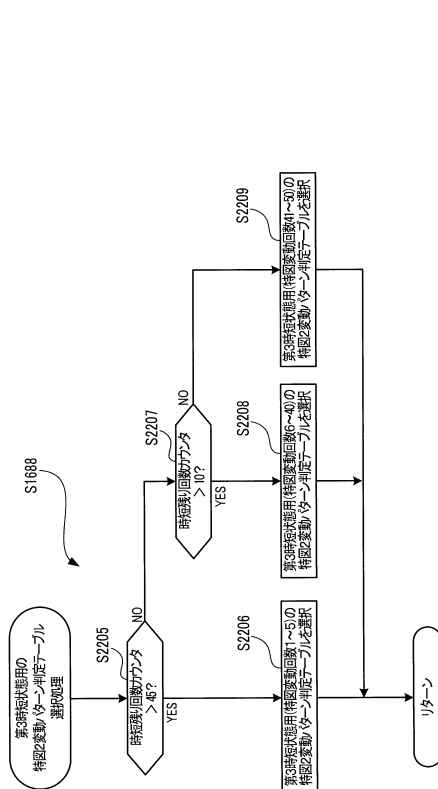
【図 7 1】



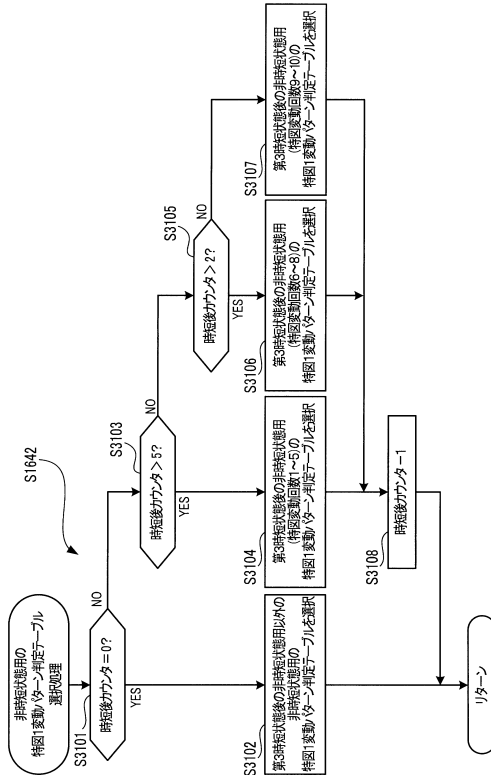
【図 7 0】

(A) 特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態: 特図変動回数1~5)						
図柄 種類	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー	TBL No.
大当たり 判定結果	—	—	100	THP131	10000	特別変動 パターン 第6ボタン押し後リ変動 第6ボタン押し後リ変動 ボタン操作演出 ボタン操作演出 短縮変動 短縮変動 短縮変動 短縮変動
				THP132	10000	
				THP133	4000	
				THP134	4000	
ハズレ	D	0~2	85	THP134	4000	
				THP135	2000	
				THP134	4000	
				THP135	2000	
THP135				2000		
(B) 特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態: 特図変動回数6~40)						
図柄 種類	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー	TBL No.
大当たり 判定結果	—	—	100	THP141	13000	特別変動 パターン 第5ボタン押し後リ変動 第5ボタン押し後リ変動 ボタン操作演出 ボタン操作演出 短縮変動 短縮変動 短縮変動 短縮変動
				THP142	12000	
				THP143	4000	
				THP144	4000	
ハズレ	D	0~2	85	THP145	2000	
				THP145	2000	
				THP145	2000	
				THP145	2000	
THP145				2000		
(C) 特図2変動パターン判定テーブル(第3時短状態: 特図変動回数41~50)						
図柄 種類	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー	TBL No.
大当たり 判定結果	—	—	100	THP151	15000	特別変動 パターン 第6ボタン押し後リ変動 第6ボタン押し後リ変動 ボタン操作演出(兼用) ボタン操作演出 短縮変動 短縮変動 短縮変動 短縮変動
				THP152	14000	
				THP153	4000	
				THP154	4000	
ハズレ	D	0~2	85	THP155	2000	
				THP155	2000	
				THP155	2000	
				THP155	2000	
THP155				2000		

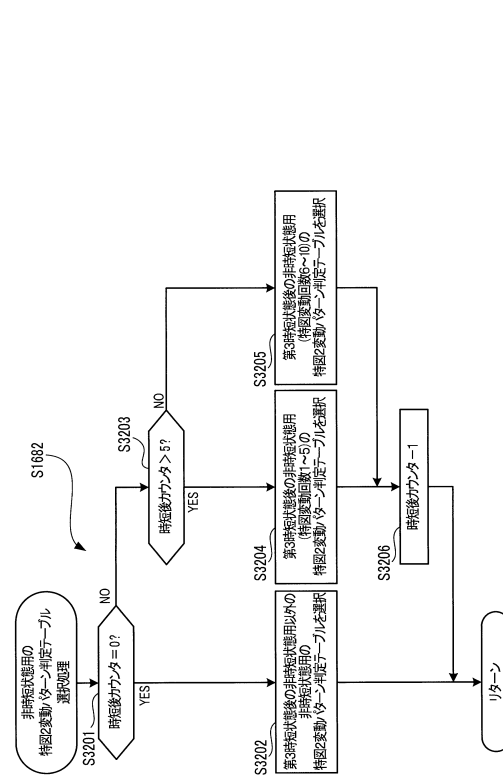
【図 7 2】



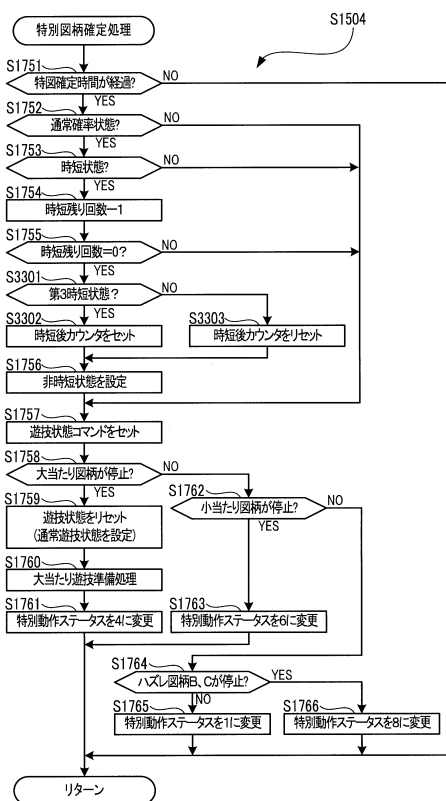
【図 77】



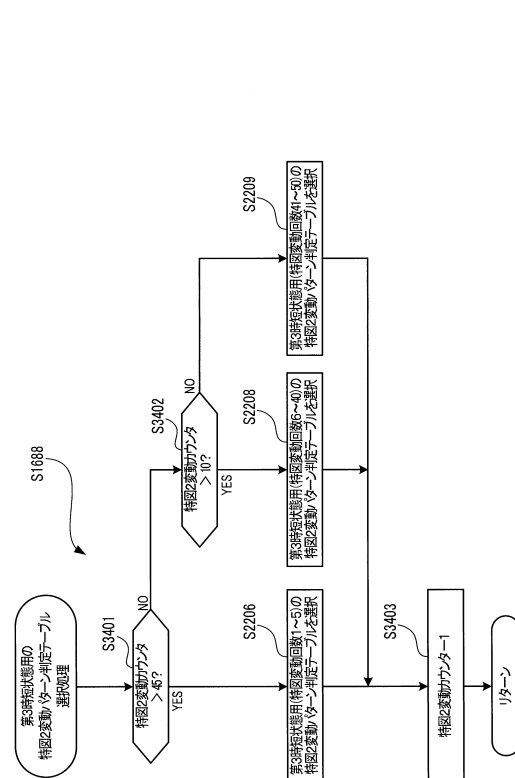
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

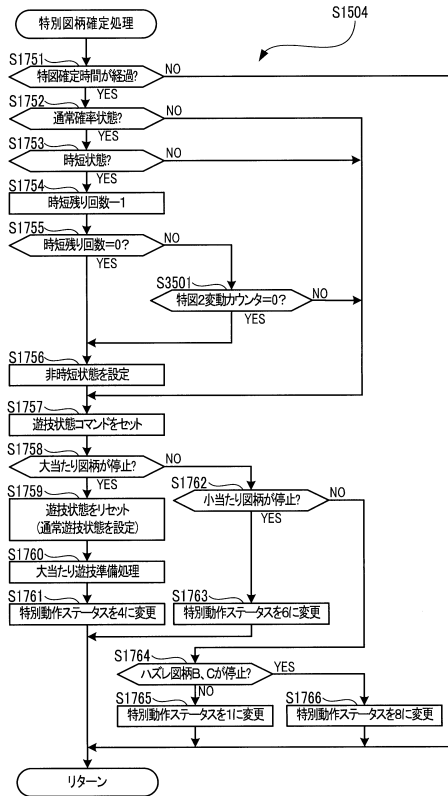
20

30

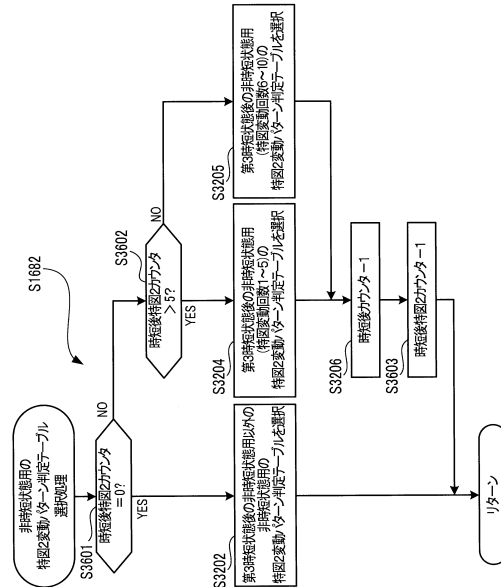
40

50

【図 8 1】



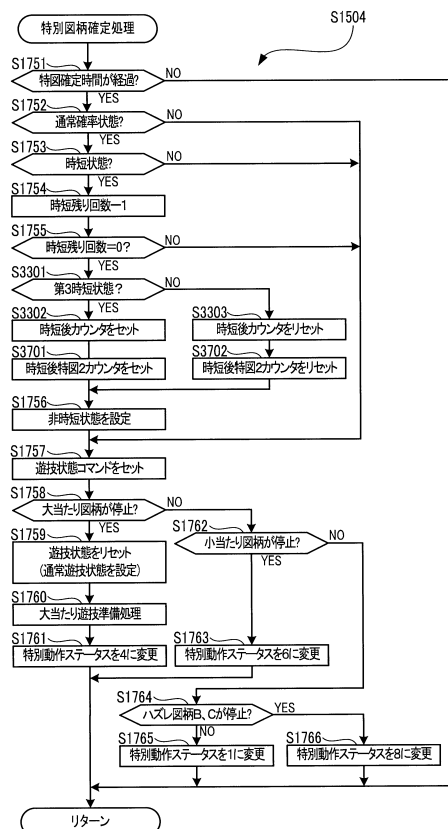
【圖 8 2】



10

20

【図 8 3】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2012-090922 (JP, A)
特開 2005-211430 (JP, A)
特開 2013-022275 (JP, A)
特開 2021-040723 (JP, A)
特開 2021-016636 (JP, A)
特開 2017-196091 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02