

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7085189号

(P7085189)

(45)発行日 令和4年6月16日(2022.6.16)

(24)登録日 令和4年6月8日(2022.6.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全109頁)

(21)出願番号	特願2018-37792(P2018-37792)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年3月2日(2018.3.2)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-150327(P2019-150327 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和1年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
審査請求日	令和3年3月1日(2021.3.1)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者に有利な特別遊技状態にすることがある遊技機において、
 演出表示手段を含む演出手段において所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、
 前記所定の演出には、前記演出表示手段で実行される前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する特別演出、および特定の段階まで進行可能な進行演出が含まれ、
 前記演出実行手段は、前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特別演出を実行することがあり、
 前記特別演出には、第1特別演出と、前記第1特別演出とは異なる第2特別演出と、があり、
 前記進行演出には、前記第1特別演出、および前記第2特別演出に対して進行可能な第1進行演出と、前記第1特別演出に対して進行可能ではないが前記第2特別演出に対して進行可能な第2進行演出と、があり、
 前記第2特別演出は、前記演出表示手段における所定表示領域において実行され、
 前記第1進行演出、および前記第2進行演出は前記演出表示手段における異なる位置で実行され、前記第2進行演出は、前記第1進行演出に比べて前記所定表示領域に近い位置で実行され、
 前記第1進行演出が前記特定の段階まで進行した場合は、前記第1特別演出が実行されるときと、前記第2特別演出が実行されるときと、があり、
 前記第2進行演出が前記特定の段階まで進行した場合は、前記第2特別演出が実行される

ことはあるが、前記第 1 特別演出が実行されることはなく、

前記第 2 特別演出の演出態様には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する高期待度態様と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する低期待度態様と、があり、

前記第 1 進行演出が前記特定の段階に至るまでの過程内容には、第 1 過程内容と、前記第 1 過程内容とは異なる第 2 過程内容と、があり、

前記第 1 進行演出が前記第 1 過程内容で実行された場合と前記第 2 過程内容で実行された場合とで、前記高期待度態様の前記第 2 特別演出が実行される確率が異なり、

前記第 2 進行演出が前記特定の段階に至るまでの過程内容には、第 3 過程内容と、前記第 3 過程内容とは異なる第 4 過程内容と、があり、

前記第 2 進行演出が前記第 3 過程内容で実行された場合と前記第 4 過程内容で実行された場合とで、前記高期待度態様の前記第 2 特別演出が実行される確率が異な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、遊技機では、遊技が実行されているときに様々な演出を実行することが可能である。特許文献 1 に記載の遊技機では、特別図柄の変動表示が実行されているときに、エネルギーを段階的に上昇させることが可能なエネルギー上昇演出が実行されることがある。

【0003】

そして、エネルギー上昇演出でエネルギーがゲージ最大値に到達した場合は、相対的に遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。一方、エネルギー上昇演出でエネルギーがゲージ最大値に到達しない場合は、相対的に遊技者に不利な大当たり遊技が実行される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第 6 1 4 3 1 4 3 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、段階的に進行可能な演出を実行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。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態にすることがある遊技機において、

演出表示手段を含む演出手段において所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記所定の演出には、前記演出表示手段で実行される前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する特別演出、および特定の段階まで進行可能な進行演出が含まれ、

前記演出実行手段は、前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特別演出を実行することがあり、

前記特別演出には、第 1 特別演出と、前記第 1 特別演出とは異なる第 2 特別演出と、があり、

前記進行演出には、前記第 1 特別演出、および前記第 2 特別演出に対して進行可能な第 1

10

20

30

40

50

進行演出と、前記第 1 特別演出に対して進行可能ではないが前記第 2 特別演出に対して進行可能な第 2 進行演出と、があり、

前記第 2 特別演出は、前記演出表示手段における所定表示領域において実行され、

前記第 1 進行演出、および前記第 2 進行演出は前記演出表示手段における異なる位置で実行され、前記第 2 進行演出は、前記第 1 進行演出に比べて前記所定表示領域に近い位置で実行され、

前記第 1 進行演出が前記特定の段階まで進行した場合は、前記第 1 特別演出が実行される
ときと、前記第 2 特別演出が実行されるときと、があり、

前記第 2 進行演出が前記特定の段階まで進行した場合は、前記第 2 特別演出が実行される
ことはあるが、前記第 1 特別演出が実行されることはなく、

10

前記第 2 特別演出の演出態様には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いこと
を示唆する高期待度態様と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆す
る低期待度態様と、があり、

前記第 1 進行演出が前記特定の段階に至るまでの過程内容には、第 1 過程内容と、前記
第 1 過程内容とは異なる第 2 過程内容と、があり、

前記第 1 進行演出が前記第 1 過程内容で実行された場合と前記第 2 過程内容で実行され
た場合とで、前記高期待度態様の前記第 2 特別演出が実行される確率が異なり、

前記第 2 進行演出が前記特定の段階に至るまでの過程内容には、第 3 過程内容と、前記
第 3 過程内容とは異なる第 4 過程内容と、があり、

前記第 2 進行演出が前記第 3 過程内容で実行された場合と前記第 4 過程内容で実行され
た場合とで、前記高期待度態様の前記第 2 特別演出が実行される確率が異なることを特徴
とする。

20

【発明の効果】

【0008】

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】

【0009】

【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。

30

【図 4】表示器類の正面図である。

【図 5】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 6】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 7】(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 8】(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 9】(A)は第 1 大当たり判定テーブルであり、(B)は第 2 大当たり判定テーブル
であり、(C)は大当たり図柄種別判定テーブルであり、(D)はリーチ判定テーブルで
ある。

40

【図 10】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 11】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 12】第 1 先読み判定テーブルである。

【図 13】第 2 先読み判定テーブルである。

【図 14】(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 15】(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 16】(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

50

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。

【図17】(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18】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19】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20】Nリーチの一例を表す図である。

【図21】SPリーチの一例を表す図である。

【図22】SPリーチの一例を表す図であり、図21の続きである。

【図23】SPリーチの一例を表す図であり、図22の続きである。

10

【図24】可動体演出の一例を表す図である。

【図25】操作演出の一例を表す図である。

【図26】保留演出の一例を表す図である。

【図27】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図28】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図29】遊技制御メイン処理のフローチャートである。

【図30】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31】センサ検出処理のフローチャートである。

【図32】センサ検出処理のフローチャートであり、図31の続きを表す図である。

【図33】普通動作処理のフローチャートである。

20

【図34】特別動作処理のフローチャートである。

【図35】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図36】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37】特別図柄変動処理のフローチャートである。

【図38】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図39】演出制御メイン処理のフローチャートである。

【図40】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図41】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図42】(A)はタイマー予告実行判定テーブルであり、(B)はタイマー予告態様判定テーブルである。

30

【図43】(A)はタイマー発動予告実行判定テーブルであり、(B)はタイマー発動予告種別判定テーブルであり、(C)はドラム予告態様判定テーブルである。

【図44】(A)はドラム予告態様1のドラム予告画像の展開図であり、(B)はドラム予告態様2のドラム予告画像の展開図である。

【図45】(A)は群予告実行判定テーブルであり、(B)は群予告態様判定テーブルである。

【図46】(A)は群ドラム予告実行判定テーブルであり、(B)は非特定ドラム予告実行判定テーブルであり、(C)はタイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルである。

【図47】タイマー調整中予告の一例を表す図である。

【図48】タイマー予告の一例を表す図である。

40

【図49】タイマー予告からSPリーチまたはLリーチに発展する様子の一例を表す図である。

【図50】ドラム予告の一例を表す図である。

【図51】ドラム予告の後にハズレを示す演出図柄の停止表示が実行される、またはリーチが成立する様子の一例を表す図である。

【図52】ドラム予告からタイマー予告に発展する様子の一例を表す図である。

【図53】ドラム予告から群予告に発展する様子の一例を表す図である。

【図54】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図55】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図54の続きを表す図である。

【図56】(A)は保留アイコン変化予告実行判定テーブルであり、(B)は保留アイコ

50

ン変化態様判定テーブルである。

【図 5 7】(A) は変動アイコン変化予告実行判定テーブルであり、(B) は変動アイコン変化態様判定テーブルである。

【図 5 8】(A) はカットイン予告実行判定テーブルであり、(B) はカットイン予告態様判定テーブルである。

【図 5 9】(A) は G タイマー予告実行判定テーブルであり、(B) は C タイマー予告実行判定テーブルであり、(C) は H タイマー予告実行判定テーブルであり、(D) は変動アイコン変化予告に係るタイマー予告種別判定テーブルである。

【図 6 0】(A) は群予告に係る第 1 タイマー予告の演出時間判定テーブルであり、(B) はカットイン予告に係る第 1 タイマー予告の演出時間判定テーブルである。

10

【図 6 1】(A) は変動アイコン変化予告に係る第 1 タイマー予告の演出時間判定テーブルであり、(B) は変動アイコン変化予告に係る第 2 タイマー予告のタイマー予告の演出時間判定テーブルである。

【図 6 2】第 1 タイマー予告領域および第 2 タイマー予告領域の一例を表す図である。

【図 6 3】第 1 タイマー予告の一例を表す図である。

【図 6 4】第 1 タイマー予告の後に変動アイコン変化予告が実行される様子の一例を表す図である。

【図 6 5】第 1 タイマー予告の一例を表す図である。

【図 6 6】第 1 タイマー予告の後に群予告が実行される様子の一例を表す図である。

【図 6 7】第 1 タイマー予告の一例を表す図である。

20

【図 6 8】第 1 タイマー予告の後にカットイン予告態様 4 のカットイン予告が実行される様子の一例を表す図である。

【図 6 9】第 1 タイマー予告の一例を表す図である。

【図 7 0】第 1 タイマー予告の後にカットイン予告態様 1 のカットイン予告が実行される様子の一例を表す図である。

【図 7 1】第 2 タイマー予告の一例を表す図である。

【図 7 2】第 2 タイマー予告の後に変動アイコン変化予告が実行される様子の一例を表す図である。

【図 7 3】複数の第 1 タイマー予告が実行されている様子の一例を表す図である。

【発明を実施するための形態】

30

【0010】

< 基本的な実施形態 >

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。

【0011】

1. 遊技機の構造

40

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 の構造について図 1 ~ 図 3 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」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。

【0012】

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

50

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。

【 0 0 1 3 】

外枠 2 1、内枠、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 4 】

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 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。

10

【 0 0 1 5 】

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。

20

【 0 0 1 6 】

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 が第 1 演出ボタン装置 4 0 を避けるように形成されている。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。

【 0 0 1 7 】

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 5 2、具体的には左側に配されたスピーカ 5 2 L と右側に配されたスピーカ 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。

30

【 0 0 1 8 】

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。

40

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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 との間で、外レール 6 2 およびセンター装飾体 6 1 に沿った湾曲状の

50

内ルール 6 3 と、が形成されている。

【 0 0 2 1 】

そして、遊技盤 1 の前面において、センター装飾体 6 1、外ルール 6 2 および内ルール 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、外ルール 6 2 および内ルール 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、外ルール 6 2 と内ルール 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。

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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（第 1 実施形態では、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。

【 0 0 2 4 】

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（第 1 実施形態では、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。

【 0 0 2 5 】

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。

【 0 0 2 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

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 を閉鎖している。電チュー開閉部材 1 2 k は、前方先端面が遊技領域 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。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（第 1 実施形態では、4 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

10

20

30

40

50

6 の外部へ排出される。

【 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。

10

【 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。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 4 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。

20

【 0 0 3 1 】

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 2 】

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。

30

【 0 0 3 3 】

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。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 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なども構成されている。

40

【 0 0 3 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

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

50

る。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 3 6 】

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。

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

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、初期位置に配されている待機状態では、遊技盤 1 と画像表示装置 5 0 との間に隠れている。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。よって、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るよう配されている（図 3（A）参照）。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。

【 0 0 3 9 】

また、回転部材 5 5 k 1 は、中心に設けられた回転軸を中心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。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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。

【 0 0 4 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 4 】

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 L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させてもよい。

10

【 0 0 4 5 】

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 L E D 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 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

【 0 0 4 6 】

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、所定個数を上限として、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示を実行する権利が留保される。この留保された権利のことを「特図保留」という。

20

【 0 0 4 7 】

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

30

【 0 0 4 8 】

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 のそれぞれは、4 個の L E D 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 L E D 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（U 1）」といい、特図 2 保留数の数を「特図 2 保留数（U 2）」という。また、「特図 1 保留数」や「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 8 3 a」と「特図 2 保留表示器 8 3 b」とを総称して「特図保留表示器 8 3」という。

40

【 0 0 4 9 】

また、普図の可変表示は、遊技球のゲート 1 3 の通過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 1 2 の開放を伴う補助遊技が行われる。

【 0 0 5 0 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されている。普図表示器 8 2 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

50

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。

【0051】

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、第1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。

【0052】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図5～図6に基づいて、パチンコ遊技機PY1の電氣的な構成を説明する。パチンコ遊技機PY1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による遊技の進行に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板170等を備えている。遊技制御基板100、演出制御基板120、および払出制御基板170等は、ユニット化されて盤用演出ユニットEUの背面側に設置されている。

【0053】

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、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などが含まれる。また、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。

【0054】

また、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。一方、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と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくとも演出制御基板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。

【0055】

また、パチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、遊技制御基板100、演出制御基板120、及び払出制御基板170に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板190には、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。

【0056】

図5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PY1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン(以下「遊技制御用マイコン」)101が実装されている。遊技制御用マイコン101には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ROM(Read Only Memory)103、ワークメモリとして使用される遊技用RAM(Random Access Memory)104、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。

【0057】

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

10

20

30

40

50

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。

【0058】

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。

【0059】

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保留数の上限数は「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保留数の上限数は「4」に設定されている。なお、特図1保留数の上限数および特図2保留数の上限数は適宜に設定しても良い。また特図1保留数の上限数および特図2保留数の上限数を設けなくても良い。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

10

20

30

40

50

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

さらに、ハンドル 72k には、ハンドル 72k の回転角度 (操作量) を検出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 が検出したハンドル 72k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 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。

【0070】

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。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 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

【0071】

図 6 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。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。

【0072】

また、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。また、演出用RAM 124 には、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 が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 3 】

演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 CPU 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、演出制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、演出制御基板 1 2 0 から画像制御基板 1 4 0 への信号の送信と、画像制御基板 1 4 0 から演出制御基板 1 2 0 への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【 0 0 7 4 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 ROM 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 1 4 3、及び、画像用 ROM 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した CGROM (Character Generator Read Only Memory) 1 4 5、CGROM 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM (Video Random Access Memory) 1 4 6、及び、VDP (Video Display Processor) 1 4 4 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ (静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図柄、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。

【 0 0 7 5 】

VDP 1 4 4 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づき画像用 CPU 1 4 1 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 1 4 5 から画像データを読み出して VRAM 1 4 6 内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成して VRAM 1 4 6 内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像を RGB 信号として画像表示装置 5 0 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 5 0 a に表示される。

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板 (図示なし) を介して、入力部となる各種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 1 2 0 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 1 2 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

【 0 0 8 0 】

10

20

30

40

50

演出制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、第 1 演出ボタン検知センサ 4 0 a、および第 2 演出ボタン検知センサ 4 1 a が含まれている。第 1 演出ボタン検知センサ 4 0 a は、第 1 演出ボタン 4 0 k が押下操作されたことを検出する。第 2 演出ボタン検知センサ 4 1 a は、第 2 演出ボタン 4 1 k が押下操作されたことを検出する。第 1 演出ボタン検知センサ 4 0 a、および第 2 演出ボタン検知センサ 4 1 a は、それぞれが操作されたことを検知すると、その検出内容に応じた信号を演出制御基板 1 2 0 に出力する。

【 0 0 8 1 】

なお、演出制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、演出制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 2 】

演出制御基板 1 2 0 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 5 5 m 1、および昇降部材用モータ 5 5 m 2 が含まれている。回転部材用モータ 5 5 m 1 は、回転部材 5 5 k 1 を駆動して、回転部材 5 5 k 1 を回転させることが可能である。昇降部材用モータ 5 5 m 2 は、昇降部材 5 5 k 2 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 1 2 1 は、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 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 1 6 2 を介して、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作を制御する。なお、以下において、「回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2」の動作を「盤可動体 5 5 k の動作」と総称することもある。また、回転部材 5 5 k 1 を回転させることや昇降部材 5 5 k 2 を下降または上昇させることについて「盤可動体 5 5 k を回転させる、または下降もしくは上昇させる」ともいう。

【 0 0 8 3 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 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 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 などの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3 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 5 3 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 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 8 4 】

なお、サブドライブ基板 1 6 2 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に、枠ランプ 5 3 等の点灯制御、および、盤可動体 5 5 k の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装して、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【 0 0 8 5 】

3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 7 ~ 図 1 4 を用いて説明する。

【 0 0 8 6 】

3 - 1 . 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球がゲート 1 3 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 8 2 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 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 1 3 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 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【 0 0 8 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関連判定情報を取得する。取得する普図関連判定情報には、図 7（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。

【 0 0 8 8 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、例えば図 8（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。すなわち、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。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）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。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。

【 0 0 8 9 】

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 8（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。

【 0 0 9 0 】

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。すなわち、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。

【 0 0 9 1 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態と時短状態とで、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例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。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。

【 0 0 9 2 】

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 8 2 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 8 2 において普図の可変表示が行われる。

【 0 0 9 3 】

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

10

20

30

40

50

表示（導出）されると実行される。

【 0 0 9 4 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー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。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けることが可能である。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、例えば図８（Ｃ）に示すような補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、開放回数や開放時間などの各要素については、適宜に変更することが可能である。

10

【 0 0 9 5 】

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に入賞させるのが容易な第２の開放時間だけ電チュー１２Ｄが開放する。

【 0 0 9 6 】

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。

20

【 0 0 9 7 】

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ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１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８１ａ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。

30

【 0 0 9 8 】

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。

【 0 0 9 9 】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２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８１ｂ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。

40

【 0 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

また、以下において、第１始動口１１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１２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

50

称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【 0 1 0 2 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、および遊技状態の設定）を行うために、始動条件の成立により、特図関連判定情報を取得し、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 7（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。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。

10

【 0 1 0 3 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、例えば図 9（A）、図 9（B）に示すような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、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく大当たり判定で用いる大当たり判定テーブル（以下、「第 1 大当たり判定テーブル」という）と、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく大当たり判定で用いる大当たり判定テーブル（以下、「第 2 大当たり判定テーブル」という）と、がある。そして、始動口の種別に関連付けられた大当たり判定テーブルのそれぞれには、さらに通常確率状態で用いる大当たり判定テーブル（通常確率用第 1 大当たり判定テーブル、通常確率用第 2 大当たり判定テーブル）と、高確率状態で用いる大当たり判定テーブル（高確率用第 1 大当たり判定テーブル、高確率用第 2 大当たり判定テーブル）と、がある。

20

【 0 1 0 4 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 に入賞すると特図 1 の可変表示が実行され、第 2 始動口 1 2 に入賞すると特図 2 の可変表示が実行される。よって、第 1 大当たり判定テーブルは特図 1 用の大当たり判定テーブル、第 2 大当たり判定テーブルは特図 2 用の大当たり判定テーブルといえることができる。

30

【 0 1 0 5 】

遊技状態に関連付けられた各第 1 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、取得した特別図柄乱数を第 1 大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 9（A）に示すように、高確率用第 1 大当たり判定テーブルの方が、通常確率用第 1 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。

【 0 1 0 6 】

また、遊技状態に関連付けられた各第 2 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、取得した特別図柄乱数を第 2 大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 9（B）に示すように、高確率用第 2 大当たり判定テーブルの方が、通常確率用第 2 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。

40

【 0 1 0 7 】

なお、大当たりの当選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。

【 0 1 0 8 】

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 9（C

50

）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。

【0109】

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。

10

【0110】

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PY1は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第1大当たり図柄種別判定テーブルおよび第2大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数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。

20

【0111】

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9（C）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9（C）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。

30

【0112】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、例えば図9（D）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。

【0113】

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。すなわち、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。

40

【0114】

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PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。

【0115】

図9（D）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

50

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。

【 0 1 1 6 】

3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定・特図可変表示

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 1 0 ~ 図 1 1 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。

10

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）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 1 0 ）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 2 変動パターン判定テーブル：図 1 1 ）とがある。

20

【 0 1 1 9 】

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。すなわち、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。

30

【 0 1 2 0 】

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、大当たり種別判定結果、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、大当たり図柄 A 用、大当たり図柄 B , C 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、大当たり図柄 D 用、大当たり図柄 E , F 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。

40

【 0 1 2 1 】

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（U 1 ）が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 1 保留数（U 1 ）が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、がある。また、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

50

ある。具体的には、特図 2 保留数 (U 2) が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数 (U 2) が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、がある。

【 0 1 2 2 】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果 (特別図柄抽選の結果) 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。

【 0 1 2 3 】

また、各特図変動パターンに、図 1 0 ~ 図 1 1 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。

【 0 1 2 4 】

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)、およびスペシャルリーチ (S Pリーチ)、バトル演出、がある。

【 0 1 2 5 】

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。

【 0 1 2 6 】

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、1 0 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 S P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リーチまたは S Pリーチに発展する (切り替わる)。

【 0 1 2 7 】

Lリーチは、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シーンが表示される (特訓する映像が表示部 5 0 a で流れる)。

【 0 1 2 8 】

S Pリーチは、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

10

20

30

40

50

しては、主人公キャラクタが所属するAチームと、主人公キャラクタのライバルが所属するBチームとが試合を行うシーンが表示される（試合する映像が表示部50aで流れる）。

【0129】

バトル演出は、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EZ1が表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3が表示部50a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50aにおいて3DCG画像が表示される。そして、SPリーチの演出内容としては、主人公キャラクタが所属するAチームと、主人公キャラクタのライバルが所属するBチームとが試合を行うシーンが表示される（試合する映像が表示部50aで流れる）。

10

【0130】

なお、Nリーチ、Lリーチ、SP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、SP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50a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50a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、SP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。

20

【0131】

また、図10～図11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ついて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。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。

【0132】

さらに、大当たり判定結果に関わらずSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SP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。

30

【0133】

3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機PY1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12～図13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。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11/第2始動口12）、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11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12）と、第2始動口12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13）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。

40

【0134】

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

50

ある。

【 0 1 3 5 】

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。

【 0 1 3 6 】

なお、図 1 2 ~ 図 1 3 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。そして、その特図変動パターン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。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。

10

【 0 1 3 7 】

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。

20

【 0 1 3 8 】

3 - 3 . 大当たり遊技

【 0 1 3 9 】

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。

30

【 0 1 4 0 】

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、所定回数目（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」ともいい、10 回目のラウンド遊技のことを「10 ラウンド（10 R）」ともいう。

【 0 1 4 1 】

そして、パチンコ遊技機 P Y 1 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。大当たり遊技は 1 種類、または複数種類設定可能であり、大当たり遊技の種別毎に大当たり遊技制御テーブルが設定されている。

【 0 1 4 2 】

40

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 1 4 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。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば図 1 4（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 1 4（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 1 4（A）で設定されている大当たり遊技について説明する。

50

【 0 1 4 3 】

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 8 回行われる。そして、1 R から 1 0 R 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 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 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、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 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、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【 0 1 4 4 】

大当たり図柄 B , C 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、1 R から 5 R 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 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 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、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 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、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

10

【 0 1 4 5 】

大当たり図柄 D 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 1 6 回行われる。そして、1 R から 1 6 R 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 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 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、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 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、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

20

【 0 1 4 6 】

大当たり図柄 E , F 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 5 回行われる。そして、1 R から 5 R 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 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 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、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 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、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

30

【 0 1 4 7 】

なお、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサ 1 4 a によって検出されると、大入賞口 1 4 の最大開放時間が経過する前であっても、大入賞口 1 4 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。

【 0 1 4 8 】

さらに、何れの種類の大当たり遊技が実行されるかは、例えば大当たり図柄の種類によって決定されるようにしても良い。また、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。

40

【 0 1 4 9 】

3 - 4 . 遊技状態

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 は、大入賞口 1 4 の開放を伴う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

50

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当選確率と、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当選確率と、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。

【0150】

大当たり当選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当選確率が高くなり、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。

【0151】

そして、特定遊技状態としては、大当たり当選確率および第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、大当たり当選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種類の特定遊技状態の全てをパチンコ遊技機PY1に搭載せずに、3種類の特定遊技状態の中の一部を搭載することができる。

【0152】

ここで、大当たり当選確率に注目した局所的な遊技状態として、大当たり当選確率が通常遊技状態よりも高くなり、大当たり当選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、大当たり当選確率が通常遊技状態での通常確率であり、大当たり当選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。

【0153】

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局所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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

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

10

20

30

40

50

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。

【0157】

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。

10

【0158】

このように、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。

20

【0159】

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。

【0160】

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を狙うことができる。

30

【0161】

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。

【0162】

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。

40

【0163】

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。

【0164】

50

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、大当たり当選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。

【0165】

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される。次に、特定遊技状態の設定について説明する。

【0166】

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。

【0167】

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。

【0168】

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。

【0169】

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。

【0170】

また、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できる。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14(B)に示すように、大当たり図柄A、大当たり図柄B、大当たり図柄D、または大当たり図柄E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F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

10

20

30

40

50

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。

【0171】

なお、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。

【0172】

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 5 ~ 図 2 8 を用いて説明する。

【0173】

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。

【0174】

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 5 (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 5 (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 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。

【0175】

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、表示部 5 0 a において街の景色を表す背景画像（図 1 6 (A) : 第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 ）が表示される第 1 通常演出モード、表示部 5 0 a において野球場のグラウンドを表す背景画像（図 1 6 (B) : 第 2 通常用背景画像 G 1 1 2 ）が表示される第 2 通常演出モード、および表示部 5 0 a において飲食店内を表す背景画像（図 1 6 (C) : 第 3 通常用背景画像 G 1 1 3 ）が表示される第 3 通常演出モードなどを設けることができる。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。

【0176】

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 1 回または複数回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。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 7 】

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。

【 0 1 7 8 】

そして、通常演出モードが設定されているとき、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は前段部分において表示される。一方、後段部分においては、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。

10

【 0 1 7 9 】

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。

【 0 1 8 0 】

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。

20

【 0 1 8 1 】

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。確変演出モードでは、例えば、図16(D)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G 1 2 0)が表示され、確変用BGMがスピーカ52から出力される。さらに、確変演出モードでも通常演出モードと同様に、確変用背景画像G 1 2 0は特図変動演出の前段部分において表示される。そして、特図変動演出の後段部分では、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。

【 0 1 8 2 】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、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である。時短演出モードでは、例えば、図16(E)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G 1 3 0)が表示され、時短用BGMがスピーカ52から出力される。さらに、時短演出モードでも通常演出モードと同様に、時短用背景画像G 1 3 0は特図変動演出の前段部分において、表示される。そして、特図変動演出の後段部分においては、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 8 3 】

なお、時短演出モードは、低確率高ベース遊技状態においてのみ設定され、低確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードにすることもできる。

40

【 0 1 8 4 】

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 8 5 】

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17(A)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニン

50

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。また、大当たり遊技におけるラウンド遊技中には、図 17 (B) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 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。さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図 17 (C) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 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。

【 0 1 8 6 】

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。

10

【 0 1 8 7 】

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。

【 0 1 8 8 】

特図変動演出では、表示部 5 0 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、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、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。

20

【 0 1 8 9 】

なお、表示部 5 0 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 5 0 a を含む画像表示装置 5 0 以外に、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤可動装置 5 5、第 1 演出ボタン装置 4 0、および第 2 演出ボタン装置 4 1 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。

【 0 1 9 0 】

最初に、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 5 0 a に表示される演出図柄、および演出図柄を表示するための演出図柄表示領域について説明する。演出図柄の具体的な構成は適宜に設定可能である。例えば、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a を、演出図柄を表示する領域として、図 18 (A) に示すように、表示部 5 0 a を水平方向に略均等に 3 つに分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 を設ける。左演出図柄領域 5 0 b 1 は、主に特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、主に中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。このように、特図変動演出において表示部 5 0 a に表示する演出図柄を、3 つの演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 で構成することができる。

30

【 0 1 9 1 】

また、図 18 (A) に示すように、表示部 5 0 a の下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。そして、特図の可変表示が行われているときに小図柄領域 5 0 c において、特図の可変表示に応じて小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を可変表示させることができる。

40

【 0 1 9 2 】

なお、図 18 (A) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【 0 1 9 3 】

50

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。

【0194】

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。

【0195】

例えば、図18(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18(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。

10

【0196】

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EZ1～EZ3の停止表示が行われる。

20

【0197】

演出図柄EZ1～EZ3の停止表示に向けて、例えば、最初に図18(C)に示すように、左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図18(D)に示すように、右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図18(E)に示すように、中演出図柄EZ2が上下方向略中央位置で仮停止する。

【0198】

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EZ1～EZ3が、図18(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EZ1～EZ3の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄EZ1～EZ3がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1～KZ3が、演出図柄EZ1～EZ3と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄KZ1～KZ3の停止表示も行われる。

30

【0199】

なお、図18の例では、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる際に、左演出図柄EZ1 右演出図柄EZ3 中演出図柄EZ2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。

【0200】

一方、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、前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部50aにおいて、図19(A)に示すように、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が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図19(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始すると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始するとする。

40

【0201】

そして、例えば図19(C)に示すように、数字「5」からなる左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図19(D)に示すように、同一の数字「5」からなる右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる（リーチが発生または成立する）。演出図柄でリーチが成立しても、左小図柄KZ1、中

50

小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

【 0 2 0 2 】

なお、図 1 9 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。

【 0 2 0 3 】

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が通常変動となる。

10

【 0 2 0 4 】

4 - 2 - 2 . 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。

【 0 2 0 5 】

リーチが成立すると、例えば、図 1 9 (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 2 0 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10 秒）維持される。Nリーチが開始されると、図 2 0 (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

【 0 2 0 6 】

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 2 0 (C) に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図 2 0 (C) 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 2 0 (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

【 0 2 0 7 】

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。

【 0 2 0 8 】

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リーチまたは S Pリーチに発展する（切り替わる）。

40

【 0 2 0 9 】

4 - 2 - 3 . S Pリーチ

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、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチおよび 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 2 1 (A) に示すように、S Pリーチ開始時に、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、表示部 5 0 a における小図柄領域 5 0 c 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 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 は表示部 5 0 a の右上）に移動する。

【 0 2 1 0 】

50

また、ＳＰリーチ開始時に、例えば、図２１（Ａ）に示すように、表示部５０ａにＳＰリーチ専用の背景画像（ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５）が表示され、敵キャラクタが出現し、続いて、図２１（Ｂ）に示すように、表示部５０ａの中央にＳＰリーチが開始されたことを表す画像（ＳＰリーチ開始タイトル画像）Ｇ１０が表示される。ＳＰリーチ開始タイトル画像Ｇ１０は、ＳＰリーチのタイトルを表すタイトル画像Ｇ１０ａ「図２１（Ｂ）において「敵バッター　　を打ち取れ！」」と、タイトル画像Ｇ１０ａを引き立てるエフェクト画像Ｇ１０ｂとで構成される。

【０２１１】

次に、図２１（Ｃ）に示すように、主人公キャラクタと主人公キャラクタのライバルである敵キャラクタが対峙しているシーンが表示される。ＳＰリーチの内容は野球のピッチャーとバッターの対決シーンで構成される。ここでは、主人公キャラクタがピッチャーであり、敵キャラクタがバッターである。

10

【０２１２】

その後、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５にて、図２２（Ａ）に示すように、主人公キャラクタがボールを投げ、図２２（Ｂ）に示すように、ボールが敵キャラクタに向かって進み、図２２（Ｃ）に示すように、敵キャラクタＡがバットを振り始める。続いて、図２２（Ｄ）に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクタと敵キャラクタ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が勝利するか敗北するかの分岐点（勝敗分岐点）を構成する。

【０２１３】

20

この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、ＳＰ大当たり変動）であると、図２３（Ａ－１）に示すように、表示部５０ａに、敵キャラクタＡが空振りをして対決に勝利した後、図２３（Ｂ－１）に示すように、敵キャラクタＡ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が表示されると共に、スピーカ５２から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【０２１４】

このように、対決に勝利して雄叫びを上げている主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを報知する演出（大当たり報知演出）を構成する。その後、図２３（Ｃ－１）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

30

【０２１５】

一方、勝敗分岐点後、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の特図変動パターン（例えば、ＳＰハズレ変動）であると、大当たり報知演出が行われることなく、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５にて、図２３（Ａ－２）に示すように、敵キャラクタＡがホームランを打って対決に敗北し、図２３（Ｂ－２）に示すように、主人公キャラクタがマウンド上で落胆する映像が流れるハズレ報知演出が行われる。

【０２１６】

その後、図２３（Ｃ－２）に示すように、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。なお、ＳＰリーチの内容は、キャラクタ同士が野球で対決する内容に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

40

【０２１７】

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リーチや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。

【０２１８】

なお、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３が高速で変動表示されている間は、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３は、基本的に背景画像Ｇ１１１～Ｇ１１５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。

50

【 0 2 1 9 】

4 - 3 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 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 5 5 などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度や S P リーチへの発展を示唆する演出として機能する。

【 0 2 2 0 】

例えば、図 2 4 (A) に示すように、特図変動演出において、N リーチから S P リーチに発展する際に、まずは図 2 4 (B) に示すように、盤可動装置 5 5 が作動し、盤可動体 5 5 k 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。そして、図 2 4 (C) に示すように、盤可動体 5 5 k が待機位置まで上昇して、盤可動装置 5 5 が通常の待機状態に戻る。盤可動装置 5 5 が通常の待機状態に戻ると、主人公キャラクタが表示部 5 0 a に大きく表示されているシーンが表示され、S P 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。

10

【 0 2 2 1 】

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 P Y 1 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、第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k 等の操作手段を用いた操作促進演出および操作手段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。

20

【 0 2 2 2 】

例えば、前述のように、S P リーチにおいて勝敗分岐点に達すると、第 1 演出ボタン 4 0 k 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 2 5 (A) に示すように、第 1 演出ボタン 4 0 k 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。

【 0 2 2 3 】

第 1 演出ボタン操作促進演出において、表示部 5 0 a に、第 1 演出ボタン操作促進画像 G 1 1 が表示される。第 1 演出ボタン操作促進画像 G 1 1 は、第 1 演出ボタン 4 0 k を表す画像（第 1 演出ボタン画像）G 1 1 a と、第 1 演出ボタン 4 0 k の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）G 1 1 b と、第 1 演出ボタン 4 0 k 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）G 1 1 c と、を含む。

30

【 0 2 2 4 】

なお、第 1 演出ボタン操作有効期間残り時間画像 G 1 1 c 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 2 5 (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。

【 0 2 2 5 】

そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、S P 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 4 0 k 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 4 0 k 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。

40

【 0 2 2 6 】

操作結果演出としては、例えば図 2 5 (C) に示すように、盤可動装置 5 5 が作動して、盤可動体 5 5 k 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 5 5 k 1 が所定時間回転する。すなわち、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盤可動体 5 5 k の動作に伴うエフェクト画像 G 1 2

50

も表示される。そして、図 25 (D) に示すように、エフェクト画像 G 1 2 が消去され、回転部材 5 5 k 1 の回転が止まり、盤可動体 5 5 k 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報知演出が行われる。

【0227】

一方、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、SPハズレ変動）であると、第2演出ボタン操作有効期間において第2演出ボタン 4 1 k が押下操作されても、または、第2演出ボタン 4 1 k が押下操作されることが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、ハズレ報知演出が行われる。

【0228】

なお、操作結果演出は、盤可動装置 5 5 の作動やエフェクト画像 G 1 2 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。

【0229】

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 P Y 1 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、特図抽選が行われていない特図 1 保留または特図 2 保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図 1 保留または特図 2 保留に対する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アイコン変化予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留アイコン変化予告について説明する。

【0230】

保留演出は、図 26 (A) に示すように、表示部 5 0 a の下端部における略中央の一區画において横長矩形状に形成された保留表示領域 5 0 d において行われる。保留表示領域 5 0 d は、保留表示領域 5 0 d を左右方向に略均等に 4 つに分割した第 1 領域 5 0 d 1、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 で構成されている。すなわち、保留表示領域 5 0 d において、第 1 領域 5 0 d 1 ~ 第 4 領域 5 0 d 4 が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【0231】

第 1 領域 5 0 d 1 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 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。

【0232】

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。

【0233】

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 変動表示を表す変動アイコンが表示される。よって、当該変動表示領域 5 0 e に表示される変動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変動アイコンの表示とは関連性を

10

20

30

40

50

有しているので、以下においては、保留アイコンの表示と変動アイコンの表示とをまとめて、「保留演出」とする。また、保留アイコンと変動アイコンとをまとめて、「アイコン」と称する。

【0234】

なお、図26(A)において保留表示領域50dおよび当該変動表示領域50eは一点鎖線で明示され、第1領域50d1～第4領域50d4は破線で明示されているが、これは保留表示領域50d、第1領域50d1～第4領域50d4、および当該変動表示領域50e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。

【0235】

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KZ1～KZ3の表示は省略する。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(U1)が「2」とであるとする。この状況下において、図26(B)に示すように、前述した不図示の第1領域50d1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HA2が表示され、前述した不図示の第2領域50d2において、保留アイコンHA2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HA3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50eには、現在実行中の特図1変動表示を表す変動アイコンHA1が表示されている。なお、図26(B)で表示されているアイコンHA1～HA3の表示態様は通常態様である。

【0236】

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50d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105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。

【0237】

そして、図26(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変動アイコンHA1が消去される。続けて、保留アイコンHA2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HA2と保留アイコンHA3がシフトする。具体的には、不図示の第1領域50d1に表示されていた保留アイコンHA2は不図示の当該変動表示領域50eに移動し、不図示の第2領域50d2に表示されていた保留アイコンHA3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つずつ左にシフトする。これは、保留アイコンHA2に対応する特別図柄の可変表示が開始され、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をその状況に適応させるためである。

【0238】

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に表示される際に変動アイコン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「変動」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変動アイコンとして表示される。また、保留アイコンから変動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、約2倍に拡大する。

【0239】

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26(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。

【0240】

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「保留アイコン変化予告」という。

【0241】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留アイコン変化予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の可変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、保留アイコン変化予告の具体例について説明する。保留アイコン変化予告の具体例として、図26(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。

【0242】

保留アイコン変化予告の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)に保留アイコン変化予告が行われる保留アイコン変化予告種別がある。例えば、図27(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26(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26(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。

【0243】

そして、その直後に、図27(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27(B)において灰色)に変化する(保留アイコン変化予告が行われる)。なお、図27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。

【0244】

別の保留アイコン変化予告の種別として、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アイコン変化予告種別がある。例えば、図28(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26(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28(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28(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。

【0245】

そして、図28(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変動アイコン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28(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28(D)において灰色)に変化する(保留アイコン変化予告が行われる)。

【0246】

また、保留アイコン変化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、青色、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、青色、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<青色<赤色<金色の順で高くなるように設定することができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 7 】

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 H A の表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部 5 0 a における保留アイコン H A 以外の画像や、スピーカ 5 2 から出力される音、枠ランプ 5 3 による発光、および盤可動装置 5 5 による動作などの画像表示装置 5 0 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 H A 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。

10

【 0 2 4 8 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

[遊技制御メイン処理]

次に図 2 9 ~ 図 3 8 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下に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。

【 0 2 4 9 】

また、以下において説明する遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 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「 O F F 」であり、ステータスの初期値は「 1 」である。

20

【 0 2 5 0 】

遊技制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 9 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 (S 0 0 1) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、 S I O (S y s t e m I n p u t / O u t p u t)、 P I O (P a r a l l e l I n p u t / O u t p u t)、 C T C (C o u n t e r / T i m e r C i r c u i t : 割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

30

【 0 2 5 1 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、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 I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【 0 2 5 2 】

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

40

50

されてから開始される。

【 0 2 5 3 】

[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 (S 0 0 5) について説明する。図 3 0 に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) では、まず出力処理 (S 1 0 1) を実行する。出力処理 (S 1 0 1) では、以下に説明する各処理において遊技制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

【 0 2 5 4 】

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

【 0 2 5 5 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) は、図 2 9 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) と同じである。即ち、普通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 (S 0 0 5) の実行期間と、それ以外の期間 (メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の終了後、次の遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

【 0 2 5 6 】

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

【 0 2 5 7 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 0 7) を実行して、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 0 7) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S 1 0 7) 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 1 1 用の賞球カウンタ、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタ、大入賞口 1 4 用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口 1 0 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 1 7 0 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。

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

[センサ検出処理]

次に、図 3 1 ~ 図 3 2 を用いてセンサ検出処理について説明する。センサ検出処理 (S 1 0 4) ではまず、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したか否か、即ち、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否か判定する (S 2 0 1) 。一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞していない場合 (S 2 0 1 で N O) にはステップ S 2 0 3 に進み、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合 (S 2 0 1 で Y E S) 、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 (S 2 0 2) 。一般入賞口賞球処理では、一般入賞口 1

10

20

30

40

50

0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(第1実施形態において「3」)を加算する。

【0260】

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。

10

【0261】

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「4」)を加算する。

20

【0262】

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。

【0263】

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)。

30

【0264】

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13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。

40

【0265】

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)。

【0266】

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

50

いて「４」)を加算する。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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）。

【０２６９】

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１２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。

【０２７０】

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）。

【０２７１】

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）にはセンサ検出処理を終了し、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ト値が「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「８」に設定されている。よって、ステップＳ２２２の処理が行われる。

【０２７２】

大入賞口入賞カウンタのカウント値が「９」以上であると（Ｓ２２２でＹＥＳ）、センサ検出処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「９」以上でない、すなわち、「９」未満であると（Ｓ２２２でＮＯ）、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「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）、センサ検出処理を終了する。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「１４」）を加算する。

【０２７３】

[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３３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

10

20

30

40

50

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。

【0274】

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。

10

【0275】

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。

20

【0276】

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。

30

【0277】

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。

【0278】

[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34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、6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」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）。

40

【0279】

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

50

初期設定で「１」に設定される。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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。

【０２８３】

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、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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

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。

【０２８６】

[特別図柄待機処理]

次に図３５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。

【０２８７】

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 (S 1 6 0 9) 及び特図 1 変動パターン判定処理 (S 1 6 1 0) を行う。

【 0 2 8 8 】

特図 1 判定処理 (S 1 6 0 9) では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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、現在の遊技状態に応じ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。現在、通常確率状態であれば通常確率状態用第 1 大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行い、高確率状態であれば高確率状態用第 1 大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行う。

【 0 2 8 9 】

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 R A M 1 0 4 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 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットする。

【 0 2 9 0 】

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を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。

【 0 2 9 1 】

次に、特図 1 変動パターン判定処理 (S 1 6 1 0) について図 3 6 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 (S 1 6 5 1) 。非時短状態であれば (S 1 6 5 1 で Y E S) 、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 (S 1 6 5 2) してからステップ S 1 6 5 4 に進み、非時短状態でなければ (S 1 6 5 1 で N O) 、時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 5 3) してからステップ S 1 6 5 4 に進む。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 1 6 5 4 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 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 (S 1 6 5 4 で N O) 、ステップ S 1 6 5 6 に進み、大当たりであれば (S 1 6 5 4 で Y E S) 、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄 A 」であるか否かを判定する (S 1 6 5 5) 。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり図柄 A であれば (S 1 6 5 5 で Y E S) 、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 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 A 用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 6 3) してからステップ S 1 6 6 2 に進み、大当たり図柄 A でなければ (S 1 6 5 5 で N O) 、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 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 B , C 用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 6 2) してからステップ S 1 6 6 2 に進む。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 1 6 5 6 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 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、リーチ有かりーチ無しかを判定する。

【 0 2 9 4 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に、ステップ S 1 6 5 6 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 (S 1 6 5 7) 。リーチ有りであれば (S 1 6 5 7 で Y E S) 、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 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 (S 1 6 5 9) してからステップ S 1 6 6 2 に進み、リーチ有りであれば (S 1 6 5 7 で N O) 、現在の特図 1 保留数を確認して、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 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 保留数に応じたり

10

20

30

40

50

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 (S 1 6 5 8) してからステップ S 1 6 6 2 に進む。

【 0 2 9 5 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 6 2 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 S 1 6 5 8 ~ ステップ S 1 6 6 1 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 1 0 1 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 (S 1 6 6 3)、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 (S 1 6 6 4)、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。

10

【 0 2 9 6 】

なお、特別動作タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) におけるその他の処理 (S 1 0 7) において、4 m s 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 (S 1 6 1 0) 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。

【 0 2 9 7 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 1 0 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 8 1 a に特図 1 の変動表示を開始させる (S 1 6 1 1)。

20

【 0 2 9 8 】

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 2 9 9 】

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)。

30

【 0 3 0 0 】

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 0 1 】

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。

40

【 0 3 0 2 】

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

50

め説明を省略する。

【 0 3 0 3 】

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 0 4 】

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。

10

【 0 3 0 5 】

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 0 6 】

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 Y E S 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。

20

【 0 3 0 7 】

[特別図柄変動処理]

次に図 3 7 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 1 0 1 は、特別図柄変動処理 (S 1 5 0 3) 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 1 6 0 3 又はステップ S 1 6 1 0 で特別動作用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 1 7 0 1)。特別図柄の変動表示を終了させない場合 (S 1 7 0 1 で N O)、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 1 7 0 1 で Y E S)、特図表示器 8 1 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 1 6 0 2 又はステップ S 1 6 0 9 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 1 7 0 2)。

30

【 0 3 0 8 】

続いて、予め設定された特図確定時間 (例えば、 0 . 8 秒) を特別動作用タイマにセットし (S 1 7 0 3)、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 1 7 0 4)、特別動作ステータスを「 3 」に変更し (S 1 7 0 5)、特別図柄変動処理を終了する。

【 0 3 0 9 】

[特別図柄確定処理]

次に図 3 8 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 1 0 1 は、特別図柄確定処理 (S 1 5 0 4) 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 1 7 0 3 で特別動作用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 1 7 5 1)。特別図柄の停止表示を終了させない場合 (S 1 7 5 1 で N O)、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 1 7 5 1 で Y E S)、現在、通常確率状態 (高確率フラグが O F F) であるか否かを判定する (S 1 7 5 2)。

40

【 0 3 1 0 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在、通常確率状態でなければ (S 1 7 5 2 で N O)、ス

50

テップ S 1 7 5 7 に進み、現在、通常確率状態であれば (S 1 7 5 2 で Y E S)、時短状態 (時短フラグが O N) であるか否かを判定する (S 1 7 5 3)。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態でなければ (S 1 7 5 3 で N O)、ステップ S 1 7 5 7 に進み、現在、時短状態であれば (S 1 7 5 3 で Y E S)、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 1 7 5 4)、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 1 7 5 5)。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 1 7 5 5 で N O)、ステップ S 1 7 5 7 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 1 7 5 5 で Y E S)、時短状態から非時短状態に移行させて (時短フラグを O F F する) (S 1 7 5 6)、ステップ S 1 7 5 7 に進む。

10

【 0 3 1 1 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 7 5 7)、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 1 7 5 8)。大当たり図柄でなければ (S 1 7 5 8 で N O)、特別動作ステータスを「 1 」に変更して (S 1 7 6 2)、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば (S 1 7 5 8 で Y E S)、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 O F F 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 1 7 5 9)。

【 0 3 1 2 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理を行い (S 1 7 6 0)、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 1 0 1 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 R A M 1 0 4 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 R A M 1 0 4 の所定領域に O N 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 R A M 1 0 4 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。

20

30

【 0 3 1 3 】

6 . 演出制御基板 1 2 0 による演出の制御

[演出制御メイン処理]

次に図 3 9 のフローチャートを用いて、演出制御基板 1 2 0 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。

【 0 3 1 4 】

また、以下の演出制御基板 1 2 0 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。演出制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 3 9 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。

40

【 0 3 1 5 】

同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う (S 4 0 0 1)。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

【 0 3 1 6 】

次に、割り込みを禁止し (S 4 0 0 2)、乱数シード更新処理を実行する (S 4 0 0 3)。乱数シード更新処理 (S 4 0 0 3) では、種々の演出に関する判定を行うための種々の

50

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、後述する特図変動演出パターン判定用乱数、ＳＰリーチ種別判定用乱数、発展演出種別判定用乱数、最終パネル判定用乱数、昇格シナリオ判定用乱数、および昇格演出態様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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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（Ｓ
４０１１）、および１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１２）については後述する。

【０３２１】

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。

【０３２２】

[１ｍｓタイマ割り込み処理]

次に図４０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演出ボタン検知センサ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演出ボタン検知センサ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。

【０３２３】

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

10

20

30

40

50

などで枠ランプ 5 3 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理における発光データ作成処理 (S 4 2 0 7) で作成された発光データをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 3 2 4 】

次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、可動装置制御処理を行う (S 4 1 0 3) 。可動装置制御処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、所定のタイミングで盤可動体 5 5 k を駆動させるべく、駆動データ (盤可動体 5 5 k 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 1 2 1 は、駆動データに従って、盤可動体 5 5 k を所定の動作態様で駆動させる。

10

【 0 3 2 5 】

そして、演出制御用マイコン 1 2 1 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 (S 4 1 0 4) 、 1 m s タイマ割り込み処理を終える。

【 0 3 2 6 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理]

次に図 4 1 を用いて 1 0 m s タイマ割り込み処理について説明する。 1 0 m s タイマ割り込み処理 (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。

20

【 0 3 2 7 】

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 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。

【 0 3 2 8 】

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。

30

【 0 3 2 9 】

< 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、本発明の特徴的な構成を表す第 1 実施形態について説明する。

【 0 3 3 0 】

前述のように、特図変動演出において S P リーチや L リーチといった、遊技者に大当たりを期待させることができる、すなわち、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出が行われる。パチンコ遊技機 P Y 1 では、S P リーチや L リーチ以外にも大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出が実行可能である。具体的には、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出として、タイマー予告、タイマー発動予告、および、群予告が実行可能である。以下に、各演出について説明する。

40

【 0 3 3 1 】

最初に、タイマー予告について説明する。タイマー予告は S P リーチまたは L リーチの実行前に実行可能な演出である。すなわち、タイマー予告は、S P リーチまたは L リーチが実行されることを示唆する演出である。よって、結果的には、タイマー予告が実行されると、遊技者に大当たりを期待させることができる。S P リーチおよび L リーチがハズレの場合だけでなく大当たりの場合にも実行可能であり、タイマー予告も同様にハズレの場合だけでなく大当たりの場合にも実行可能であるからである。

【 0 3 3 2 】

詳細は後述するが、タイマー予告は、表示部 5 0 a において、タイマーを表す画像 (以下

50

、タイマー予告画像 G 2 0) が表示されることによって行われる。タイマー予告画像 G 2 0 には時間が表示される。そして、時間の経過に伴って、そのタイマー予告画像 G 2 0 に表示されている時間が減少していき、その時間が「 0 」になると、すなわちタイムアップすると、S P リーチまたは L リーチが実行されることがある。つまり、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて S P リーチまたは L リーチが実行されることがある。このように、タイマー予告は、タイムアップという特定の段階まで進行可能な演出である。そして、最初に表示される数字は、タイマー予告が進行可能な長さを表している。

【 0 3 3 3 】

タイマー予告を実行するか否かはタイマー予告実行判定によって決定される。タイマー予告実行判定は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに関連付けられているタイマー予告実行判定テーブルに基づいてタイマー予告実行判定を行う。図 4 2 (A) に示すように、各タイマー予告実行判定テーブルは、タイマー予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

10

【 0 3 3 4 】

図 4 2 (A) に示すように、同一の大当たり判定結果に対して、L リーチ変動よりも S P リーチ変動のときの方が、「タイマー予告を実行する」と判定する確率が高い。また、同一のリーチ種別に対して、ハズレよりも大当たりのときの方が、「タイマー予告を実行する」と判定する確率が高い。

【 0 3 3 5 】

また、タイマー予告の演出態様として、タイマー予告態様 1 と、タイマー予告態様 2 とが設定されている。タイマー予告の演出態様は、タイマー予告画像 G 2 0 に関連付けられている。タイマー予告態様 1 のタイマー予告では、色が赤であり、最初に表示される時間が「 1 5 」のタイマー予告画像 G 2 0 が表示される。一方、タイマー予告態様 2 のタイマー予告では、色が青であり、最初に表示される時間が「 5 」のタイマー予告画像 G 2 0 が表示される。タイマー予告が実行されている間、タイマー予告画像 G 2 0 に表示されている数字が「 0 」になるまで、時間の経過に伴って「 1 」ずつ減少していく。よって、タイマー予告は、数字が「 0 」になるまで、すなわちタイムアップという特定の段階まで進行可能な演出である。

20

【 0 3 3 6 】

タイマー予告の演出態様であるタイマー予告態様を何れにするか否かはタイマー予告態様判定によって決定される。タイマー予告態様判定は、タイマー予告判定でタイマー予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに関連付けられたタイマー予告態様判定テーブルに基づいてタイマー予告態様判定を行う。図 4 2 (B) に示すように、各タイマー予告態様判定テーブルは、複数のタイマー予告態様のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

30

【 0 3 3 7 】

図 4 2 (B) に示すように、同一の大当たり判定結果に対して、L リーチ変動よりも S P リーチ変動のときの方が、「タイマー予告態様 1 」の選択率が高い。すなわち、タイマー予告態様 1 のタイマー予告が実行されると、その後に L リーチよりも S P リーチの方が高確率で実行される。また、同一のリーチ種別に対して、ハズレよりも大当たりのときの方が、「タイマー予告態様 1 」の選択率が高い。

40

【 0 3 3 8 】

次に、タイマー発動予告について説明する。タイマー発動予告は、タイマー予告の前に実行可能であり、タイマー予告が実行される可能性があることを示唆する演出である。よって、結果的に、タイマー発動予告が実行されると、遊技者に大当たりを期待させることができる。タイマー予告がハズレの場合だけでなく大当たりの場合にも実行可能であり、タイマー発動予告も同様にハズレの場合だけでなく大当たりの場合にも実行可能であるからである。

50

【 0 3 3 9 】

タイマー発動予告を実行するか否かはタイマー発動予告実行判定によって決定される。タイマー発動予告実行判定は、タイマー予告実行判定でタイマー予告を実行すると判定された場合に演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンおよびタイマー予告態様に関連付けられたタイマー発動予告実行判定テーブルに基づいてタイマー発動予告実行判定を行う。図 4 3 (A) に示すように、各タイマー発動予告実行判定テーブルは、タイマー発動予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【 0 3 4 0 】

図 4 3 (A) に示すように、同一の特図変動パターンに対して、タイマー予告態様 2 よりもタイマー予告態様 1 のときの方が、「タイマー発動予告を実行する」と判定する可能性が高い。よって、タイマー発動予告が実行されるとタイマー予告態様 1 のタイマー予告の方が高確率で実行される。また、同一の大当たり判定結果とタイマー予告態様の組み合わせに対して、Ｌリーチ変動よりもＳＰリーチ変動のときの方が、「タイマー発動予告を実行する」と判定する可能性が高い。

【 0 3 4 1 】

また、タイマー発動予告の演出種別として、タイマー調整中予告と、ドラム予告とがある。タイマー発動予告の演出種別の違いによって、全体的な演出構成が異なる。

【 0 3 4 2 】

詳細は後述するが、タイマー調整中予告は、表示部 5 0 a において、タイマーを表す画像（以下、タイマー調整中予告画像 G 2 1 ）が表示されることによって行われる。タイマー調整中予告画像 G 2 1 の時計と、タイマー予告画像 G 2 0 の時計とは同一に構成されているが、タイマー調整中予告画像 G 2 1 には、時間が表示されずに「調整中」という文字が表示される。そして、時間の経過に伴って表示内容が変化しない。特図変動表示中、表示部 5 0 a にタイマー調整中予告画像 G 2 1 が表示されているときに、所定のタイミングでタイマー調整中予告画像 G 2 1 からタイマー予告画像 G 2 0 に切り替わる。すなわち、タイマー調整中予告から発展的にタイマー予告が実行される。なお、タイマー調整中予告が実行されると必ずタイマー予告が実行される。すなわち、タイマー調整中予告は、タイマー予告が実行されることを示唆している。

【 0 3 4 3 】

ドラム予告は、表示部 5 0 a において、スロットマシーンを構成する 1 つのリールのような円柱状の回転体を表す画像（以下、ドラム予告画像 G 2 2 ）が表示されることによって行われ、その後に実行される演出内容や所定事項などを示唆する。ドラム予告画像 G 2 2 には、回転体の回転方向、具体的には周方向に沿って複数の示唆図柄が配されている。複数の示唆図柄として、タイマー予告の実行を示唆するタイマー示唆図柄と、後述する群予告の実行を示唆する群示唆図柄と、大当たり期待度が高いことを示唆する高期待度示唆図柄と、リーチの成立を示唆するリーチ示唆図柄と、ハズレであることを示唆するハズレ示唆図柄と、がある。

【 0 3 4 4 】

ドラム予告では、最初にドラム予告画像 G 2 2 が出現し、次にドラム予告画像 G 2 2 が所定時間回転し、最終的に停止する。ドラム予告でドラム予告画像 G 2 2 が停止する際には、1 つの示唆図柄が視認可能に表示される。その視認可能な示唆図柄が、「停止した示唆図柄」となる。すなわち、その視認可能な示唆図柄で停止表示したということになる。そして、その停止表示された示唆図柄が示唆する内容が、当該ドラム予告で導出された結果、すなわち、予告演出の予告内容となる。

【 0 3 4 5 】

よって、例えば、ドラム予告でタイマー示唆図柄が停止表示されると、その直後にタイマー予告が実行される。すなわち、タイマー示唆図柄が停止表示するドラム予告がタイマー発動予告を構成する。また、ドラム予告で群示唆図柄が停止表示されると、その直後に群予告が実行される。さらに、ドラム予告でリーチ示唆図柄が停止表示されると、その直後

10

20

30

40

50

にリーチが成立する。加えて、ドラム予告でハズレ示唆図柄が停止表示されると、その直後に、ハズレを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。なお、高期待度示唆図柄の停止表示はその特図変動表示の大当たり期待度が高いということを示唆しており、他の示唆図柄のように、高期待度示唆図柄の停止表示に連動して演出内容に関連する演出が行われるわけではない。このように、ドラム予告にタイマー発動予告が含まれるが、ドラム予告が実行されるとタイマー発動予告が実行されることがあるので、ドラム予告は、タイマー予告が実行される可能性があることを示唆する演出と位置づけることができる。

【 0 3 4 6 】

タイマー発動予告の演出種別であるタイマー発動予告種別を何れにするか否かはタイマー発動予告種別判定によって決定される。タイマー発動予告種別判定は、タイマー発動予告判定でタイマー発動予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンおよびタイマー予告態様に関連付けられたタイマー発動予告種別判定テーブルに基づいてタイマー発動予告種別判定を行う。図 4 3 (B) に示すように、各タイマー発動予告種別判定テーブルは、複数のタイマー発動予告種別のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

10

【 0 3 4 7 】

図 4 3 (B) に示すように、同一の特図変動パターンに対して、タイマー予告態様 2 よりもタイマー予告態様 1 のときの方が、「タイマー発動予告種別 1」の選択率が高い。よって、タイマー発動予告種別 1 のタイマー発動予告が実行されると、タイマー予告態様 1 のタイマー予告の方が高確率で実行される。タイマー予告態様 1 の方がタイマー予告態様 2 よりも S P リーチが実行され易いことから、タイマー発動予告種別 1 のタイマー発動予告が実行されると S P リーチが実行され易いということもできる。

20

【 0 3 4 8 】

さらに、タイマー発動予告を構成するドラム予告（以下、「タイマードラム予告」という）の演出態様として、ドラム予告態様 1 と、ドラム予告態様 2 とが設定されている。ドラム予告の演出態様であるドラム予告態様は、ドラム予告画像 G 2 2 に関連付けられている。ドラム予告態様 1 およびドラム予告態様 2 の何れの場合であっても、ドラム予告画像 G 2 2 に含まれる複数の示唆図柄は文字で構成されているが、ドラム予告態様 1 の場合はタイマー示唆図柄が他の示唆図柄よりも大きく構成され、ドラム予告態様 2 の場合はタイマー示唆図柄が他の示唆図柄と大体同じ大きさで構成されている。

30

【 0 3 4 9 】

ドラム予告の演出態様を何れにするか否かはドラム予告態様判定によって決定される。ドラム予告態様判定は、タイマー発動予告判定でドラム予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマー予告態様に関連付けられたドラム予告態様判定テーブルに基づいてドラム予告態様判定を行う。図 4 3 (C) に示すように、各ドラム予告態様判定テーブルは、複数のドラム予告態様のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【 0 3 5 0 】

図 4 3 (C) に示すように、タイマー予告態様 2 よりもタイマー予告態様 1 のときの方が、「ドラム予告態様 1」の選択率が高い。すなわち、ドラム予告態様 1 のドラム予告が実行されると、その後にタイマー予告態様 2 よりもタイマー予告態様 1 の方が高確率で実行される。なお、ドラム予告態様 1、およびドラム予告態様 2 のドラム予告画像 G 2 2 の展開図を図 4 4 に図示する。

40

【 0 3 5 1 】

次に群予告について説明する。群予告は、N リーチ中に、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆し、遊技者に大当たりを期待させることができる演出である。ハズレの場合だけでなく大当たりの場合にも群予告が実行可能であるからである。詳細は後述するが、群予告は、表示部 5 0 a において、複数の野球のボールの群を表す画像（以下、群予告画像 G 2 3）が表示されることによって行われる。群予告画像 G 2 3 が表示部 5 0 a の

50

左端から右端に移動するように出現して消えていく。

【 0 3 5 2 】

群予告を実行するか否かは群予告実行判定によって決定される。群予告実行判定は、タイマー予告判定でタイマー予告を実行しないと判定された場合に演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに関連付けられた群予告実行判定テーブルに基づいて群予告実行判定を行う。図 4 5 (A) に示すように、各群予告実行判定テーブルは、群予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【 0 3 5 3 】

図 4 5 (A) に示すように、各大当たり判定結果に対して、L リーチ変動よりも S P リーチ変動のときの方が、「群予告を実行する」と判定する可能性が高い。よって、群予告が実行されると L リーチよりも S P リーチの方が高確率で実行される。また、同一のリーチ種別に対して、ハズレのときよりも大当たりのときの方が、「群予告を実行する」と判定する可能性が高い。

10

【 0 3 5 4 】

さらに、群予告の演出態様である群予告態様として、群予告態様 1、群予告態様 2、および群予告態様 3 が設定されている。群予告態様は、群予告画像 G 2 3 を構成するボールの数に関連付けられている。群予告態様 1 の群予告では、30 個の野球のボールの群を表す群予告画像 G 2 3 が表示される。また、群予告態様 2 の群予告では、15 個の野球のボールの群を表す群予告画像 G 2 3 が表示される。さらに、群予告態様 3 の群予告では、3 個の野球のボールの群を表す群予告画像 G 2 3 が表示される。

20

【 0 3 5 5 】

群予告の演出態様を何れにするか否かは群予告態様判定によって決定される。群予告態様判定は、群予告判定で群予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに関連付けられた群予告態様判定テーブルに基づいて群予告態様判定を行う。図 4 5 (B) に示すように、各群予告態様判定テーブルは、複数の群予告態様のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図 4 5 (B) に示すように、群予告態様 1 > 群予告態様 2 > 群予告態様 3 の順序で、大当たりおよび S P リーチに対する期待度が高い。

【 0 3 5 6 】

また、前述の通り、ドラム予告では、群予告を示唆する群示唆図柄の停止表示が行われることがある。このドラム予告は、群予告が実行される場合に、群予告の前に実行可能である。そして、この群示唆図柄の停止表示を伴うドラム予告（以下、「群ドラム予告」という）を実行するか否かは群ドラム予告実行判定によって決定される。群ドラム予告は、群予告判定で群予告を実行すると判定された場合に演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに関連付けられた群ドラム予告実行判定テーブルに基づいて群ドラム予告判定を行う。図 4 6 (A) に示すように、各群ドラム予告実行判定テーブルは、群ドラム予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

30

【 0 3 5 7 】

図 4 6 (A) に示すように、各大当たり判定結果に対して、L リーチ変動よりも S P リーチ変動のときの方が、「群ドラム予告を実行する」と判定する可能性が高い。よって、群ドラム予告が実行されると L リーチよりも S P リーチの方が高確率で実行される。また、同一のリーチ種別に対して、ハズレのときよりも大当たりのときの方が、「群ドラム予告を実行する」と判定する可能性が高い。

40

【 0 3 5 8 】

また、ドラム予告は、タイマー予告や群予告が実行されない場合にも実行可能である。具体的には、タイマー予告や群予告が実行されない場合に、高期待度示唆図柄、リーチ示唆図柄、または、ハズレ示唆図柄を停止表示させるドラム予告（以下、「非特定ドラム予告」と総称する）を実行可能である。そして、この非特定ドラム予告を実行するか否かは非

50

特定ドラム予告実行判定によって決定される。非特定ドラム予告は、非特定ドラム予告判定で非特定ドラムを実行すると判定された場合に演出制御用マイコン 121 によって行われる。演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンに関連付けられた非特定ドラム予告実行判定テーブルに基づいて非特定ドラム予告実行判定を行う。

【0359】

図 46 (B) に示すように、各非特定ドラム予告実行判定テーブルは、高期待度示唆図柄の停止表示が行われる非特定ドラム予告の実行 (実行 1)、リーチ示唆図柄の停止表示が行われる非特定ドラム予告の実行 (実行 2)、リーチ示唆図柄の停止表示が行われる非特定ドラム予告の実行 (実行 3)、および非特定ドラムの不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。よって、非特定ドラム予告実行判定では、非特定ドラム予告を実行するか否かが決定されると共に、実行する場合の非特定ドラム予告の演出内容、すなわち、何れの示唆図柄の停止表示を行うかも決定される。図 46 (B) に示すように、高期待度示唆図柄を停止表示させる態様 > リーチ示唆図柄を停止表示させる態様 > ハズレ示唆図柄を停止表示させる態様の順序で、大当たりおよび SP リーチに対する期待度が高い。

10

【0360】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 PY1 は、タイマー発動予告、およびドラム予告を行わない場合であっても、タイマー調整中予告ガセを実行可能である。タイマー調整中予告ガセは、タイマー調整中予告が開始しそうになるが、開始されない演出である。具体的には、タイマー調整中予告ガセは、タイマー調整中予告画像 G21 が半分程度出現するが、完全には出現しないまま消える演出である。

20

【0361】

タイマー調整中予告ガセを実行するか否かはタイマー調整中予告ガセ実行判定によって決定される。タイマー調整中予告ガセ実行判定は、タイマー発動予告、およびドラム予告を実行しないと判定された場合に演出制御用マイコン 121 によって行われる。演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンに関連付けられたタイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルに基づいてタイマー調整中予告ガセ実行判定を行う。図 46 (C) に示すように、各タイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルは、タイマー調整中予告ガセの実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【0362】

図 46 (C) に示すように、大当たりのときよりもハズレのときの方がタイマー調整中予告ガセを実行すると判定される確率が高いが、大当たりのときにもタイマー調整中予告ガセを実行すると判定される可能性があるので、タイマー調整中予告ガセが実行されると大当たりである可能性はある。

30

【0363】

次に、タイマー予告、タイマー調整中予告、タイマードラム予告、群ドラム予告、非特定ドラム予告、群予告、およびタイマー調整中予告ガセなどの具体例について説明する。なお、以下に説明する具体例は一例であるので、各種演出の演出内容は以下に説明する具体例に限られず適宜に設定可能である。最初に、タイマー調整中予告ガセ、タイマー調整中予告、および、タイマー予告について説明する。

40

【0364】

例えば、図 47 (A) に示すように、演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の停止表示が行われている状態から、図 47 (B) に示すように、演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の変動表示が開始されたとする。それから所定時間 (例えば、5 秒) が経過すると、図 47 (C) に示すように、表示部 50a の左端から、タイマー調整中予告画像 G21 が右端側から出現してきてその右半分が現れた状態で止まり、さらに右方に移動して完全に出現しようとするが反対方向から抑えられて完全なる出現が阻止されているような状態になる。このタイマー調整中予告画像 G21 の状態は、タイマー調整中予告画像 G21 が完全に出現してタイマー調整中予告が開始されるか、タイマー調整中予告画像 G21 が完全に出現せずに結果的にタイマー調整中予告ガセとして終了するかの分岐点となる。

50

【 0 3 6 5 】

そして、タイマー調整中予告ガセであれば、図 4 7 (D - 1) に示すように、タイマー調整中予告画像 G 2 1 が左方へ移動して表示部 5 0 a から消えて、タイマー調整中予告ガセが終了し、引き続き、特図変動演出が行われる。一方、タイマー調整中予告であれば、図 4 7 (D - 2) に示すように、タイマー調整中予告画像 G 2 1 がさらに右方に移動し、完全に出現した状態となり、タイマー調整中予告が本格的に開始する。

【 0 3 6 6 】

続けて、図 4 8 (A) に示すように、タイマー調整中予告が継続され、タイマー調整中予告画像 G 2 1 が表示部 5 0 a に表示されているときに、図 4 8 (B) に示すように、タイマー調整中予告からタイマー予告に発展し、あるいは切り替わり、タイマー調整中予告画像 G 2 1 からタイマー予告画像 G 2 0 に切り替わる。タイマー予告画像 G 2 0 に切り替わると、タイマー予告画像 G 2 0 に表示されている時計のカウントダウンが開始する。なお、タイマー予告画像 G 2 0 は全体的に円形であり、その中央部に時間を表す数字が表示され、図 4 8 (B) ~ 図 4 8 (C) に示すように、その縁部分がプログレスメーターを構成し、1秒間で1周して最初の状態に戻るよう構成されている。よって、プログレスメーターが1周するごとに、数字部分が1ずつ減少していく。

10

【 0 3 6 7 】

そして、例えば、特図変動演出が進行して、図 4 9 (A) に示すように、リーチが成立してNリーチに突入する。さらにNリーチが進行して、Nリーチ中もタイマー予告が継続して実行される。この間、図 4 9 (B) ~ 図 4 9 (C) に示すように、時間の経過に伴って、タイマー予告画像 G 2 0 に表示されている部分の数字は徐々に減少していく。そこで、図 4 9 (D) に示すように、タイマー予告画像 G 2 0 の数字が「 0 」になると、タイマー予告が終了してタイマー予告画像 G 2 0 が消えて、図 4 9 (E) に示すように可動体演出が実行されてから、S PリーチまたはLリーチに突入する。

20

【 0 3 6 8 】

なお、図 4 9 に図示するように、タイマー予告画像 G 2 0 が終了すると可動体演出が実行されてからLリーチまたはS Pリーチが実行されるようにしても良いが、可動体演出が実行されずにLリーチやS Pリーチに突入するようにしても良い。例えば、タイマー予告画像 G 2 0 の数字が「 0 」になって、タイマー予告が終了してタイマー予告画像 G 2 0 が消えると、例えば、図 2 1 (A) に示すような画面に切り替わるようにしても良い。

30

【 0 3 6 9 】

次に、タイマードラム予告について説明する。例えば、図 5 0 (A) 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ている状態から、図 5 0 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されたとする。それから所定時間（例えば、5秒）が経過すると、ドラム予告が開始され、図 5 0 (C) に示すように、表示部 5 0 a にドラム予告画像 G 2 2 が出現し、図 5 0 (D) に示すように、回転し始める。このドラム予告画像 G 2 2 の回転、すなわちドラム予告は所定時間行われる。ドラム予告画像 G 2 2 の回転によって遊技者に何れの示唆図柄で停止するのかをドキドキさせることができる。また、ドラム予告画像 G 2 2 の回転は、タイマー予告が実行される可能性があることを示唆する演出でもある。

40

【 0 3 7 0 】

そして、図 5 1 (A) に示すように、ドラム予告画像 G 2 2 の回転が停止してタイマー示唆図柄の停止表示が行われ、その直後に図 5 1 (B) に示すように、停止表示の確定を示す確定示唆画像 G 2 4 がドラム予告画像 G 2 2 に重畳的に表示されて、タイマードラム予告が実行されることが示唆されると、図 5 1 (C) に示すように、ドラム予告画像 G 2 2 が消えると共に、タイマー予告が開始して、タイマー予告画像 G 2 0 が表示される。その後は、タイマー調整中予告後にタイマー予告が実行された具体例の場合と同様に、タイマー予告が進行する。そして、タイマー予告の終了に伴って、S PリーチまたはLリーチが実行される。

【 0 3 7 1 】

50

なお、図 4 8 ~ 図 5 1 の例示では、タイマー予告の開始時に数字部分が「15」のタイマー予告画像 G 2 0 が表示されたので、このタイマー予告態様はタイマー予告態様 1 である。タイマー予告態様 2 のタイマー予告のタイマー予告画像 G 2 0 の数字は「5」、言い換えると、タイマー予告態様 2 のタイマー予告の演出時間は 5 秒であるから、タイマー予告態様 2 のタイマー予告の場合は、タイマー予告の開始タイミングを、タイマー予告態様 1 の場合よりも 10 秒遅らせることになる。この前にタイマー調整中予告やドラム予告を実行する場合、開始タイミングを遅らせる分、タイマー調整中予告やドラム予告の開始タイミングを遅らせても良い。また、タイマー調整中予告やドラム予告の開始タイミングは変わらないようにする代わりに、タイマー調整中予告やドラム予告の演出時間を長くしてリーチを跨ぐようにしても良い。

10

【0372】

次に、群ドラム予告について説明する。例えば、図 5 2 (A) 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ている状態から、図 5 2 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されたとする。それから所定時間（例えば、10 秒）が経過すると、ドラム予告が開始され、図 5 2 (C) に示すように表示部 5 0 a にドラム予告画像 G 2 2 が出現して回転し始める。そして、図 5 2 (D) に示すように、リーチが成立した後に、図 5 2 (E) に示すように、ドラム予告画像 G 2 2 の回転が停止して群示唆図柄が停止表示され、確定示唆画像 G 2 4 がドラム予告画像 G 2 2 に重疊的に表示されて、群ドラム予告が実行されることが示唆されると、ドラム予告が終了してドラム予告画像 G 2 2 が消えると共に、群予告が開始して、図 5 2 (F) ~ 図 5 2 (G) に示すように、群予告画像 G 2 3 が表示部 5 0 a の左側から出現してきて右方に進む。そして、図 5 2 (H) に示すように、右側から群予告画像 G 2 3 が消えていき、群予告が終了する。その後は、図 2 0 (C) ~ 図 2 0 (D) に示すように、ハズレを示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われるか、L リーチまたは S P リーチに発展する。

20

【0373】

次に、非特定ドラム予告の具体例について説明する。例えば、図 5 3 (A) 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ている状態から、図 5 3 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されたとする。それから所定時間（例えば、5 秒）が経過すると、ドラム予告が開始され、図 5 3 (C) に示すように、表示部 5 0 a にドラム予告画像 G 2 2 が出現して回転し始める。そして、例えば、図 5 3 (D - 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 の仮停止表示が行われるタイミングで、ドラム予告画像 G 2 2 の回転が停止してハズレ示唆図柄の停止表示が行われて確定示唆画像 G 2 4 が表示されると、ドラム予告が終了してドラム予告画像 G 2 2 が消えると共に、図 5 3 (E - 1) に示すように、ハズレを示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。

30

【0374】

また、例えば図 5 3 (D - 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 の仮停止表示が行われるタイミングで、ドラム予告画像 G 2 2 の回転が停止してリーチ示唆図柄が停止表示され、確定示唆画像 G 2 4 が表示されると、ドラム予告が終了してドラム予告画像 G 2 2 が消えると共に、図 5 3 (E - 2) に示すように、リーチが成立する。

【0375】

あるいは、例えば図 5 3 (D - 3) に示すように、ドラム予告画像 G 2 2 の回転が停止して高期待度示唆図柄の停止表示が行われて確定示唆画像 G 2 4 が表示されると、ドラム予告が終了してドラム予告画像 G 2 2 が消えると共に、図 5 3 (E - 3) に示すように、リーチが成立し、その直後に図 2 4 の可動体演出が実行される。なお、図 5 3 (E - 2) および図 5 3 (E - 3) の後は、N リーチを経由して、L リーチまたは S P リーチに発展する。

40

【0376】

[受信コマンド解析処理]

次に図 5 4 ~ 図 5 5 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

50

(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(S4301)。演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンドを受信していれば(S4301でYES)、ステップS4302に進む一方、始動入賞コマンドを受信していなければ(S4301でNO)、ステップS4303に進む。

【0377】

ステップS4302において、演出制御用マイコン121は、第1始動口11や第2始動口12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RAM124にある始動入賞コマンド保留記憶部125に記憶する。次に、演出制御用マイコン121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、保留演出を特別態様で行う保留アイコン変化予告表示の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって相互に関連す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RAM124の出力バッファにセットする。

【0378】

演出用RAM124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(S4004)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、画像用ROM142から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置50の表示部50a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121は、画像制御基板140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140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161を介してスピーカ52から音声を出力させ(音声による先読み演出を実行し)、また、サブドライブ基板162を介して枠ランプ53を発光させ(発光による先読み演出を実行し)、盤可動体55kを作動させる(動作による先読み演出を実行する)事が可能である。

【0379】

ステップS4303において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100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121は、図柄指定コマンドを受信していなければ(S4303でNO)、ステップS4305に進む一方、図柄指定コマンドを受信していれば(S4303でYES)、図柄指定コマンドを演出用RAM124にある図柄指定コマンド記憶部126に記憶する(S4304)。

【0380】

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。

【0381】

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RAM124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、停止演出図柄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、複数の停止演出図柄に停止図柄パ

10

20

30

40

50

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。

【０３８２】

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、停止演出図柄を決定して、決定した停止演出図柄を表すデータを演出用ＲＡＭ１２４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。

10

【０３８３】

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である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。

20

【０３８４】

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ＲＡＭ１２４の所定領域にセットする。

30

【０３８５】

また、演出制御用マイコン１２１は、特図変動パターンがＬリーチまたはＳＰリーチ変動であれば、タイマー予告実行判定テーブルに基づいてタイマー予告実行判定を行う。前述の通り、タイマー予告実行判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各タイマー予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、タイマー予告の実行の可否にタイマー予告実行判定用乱数の値（タイマー予告実行判定値）が割り当てられている。

【０３８６】

よって、演出制御用マイコン１２１は、まず、特図変動パターンに関連付けられたタイマー予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン１２１は、タイマー予告実行判定用乱数カウンタが示す値をタイマー予告実行判定用乱数として取得し、取得したタイマー予告実行判定用乱数に基づいてタイマー予告実行判定を行う。演出制御用マイコン１２１は、タイマー予告実行判定において、選択したタイマー予告実行判定テーブルに、取得したタイマー予告実行判定用乱数を照合し、タイマー予告の実行の可否を決定する。タイマー予告を実行する場合は、そのことを表すデータを演出用ＲＡＭ１２４の所定領域にセットする。

40

【０３８７】

演出制御用マイコン１２１は、タイマー予告実行判定でタイマー予告を実行すると判定し

50

た場合は、次に、タイマー予告態様判定テーブルに基づいて、タイマー予告態様判定を行う。前述の通り、タイマー予告態様判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各タイマー予告態様判定テーブルでは、所定の選択率となるように、タイマー予告態様にタイマー予告態様判定用乱数の値（タイマー予告態様判定値）が割り当てられている。

【0388】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられたタイマー予告態様判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、タイマー予告態様判定用乱数カウンタが示す値をタイマー予告態様判定用乱数として取得し、取得したタイマー予告態様判定用乱数に基づいてタイマー予告態様判定を行う。演出制御用マイコン121は、タイマー予告態様判定において、選択したタイマー予告態様判定テーブルに、取得したタイマー予告態様判定用乱数を照合し、タイマー予告態様を決定して、決定したタイマー予告態様を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

10

【0389】

演出制御用マイコン121は、タイマー予告態様判定を行った場合は、さらに、前述のタイマー発動予告実行判定テーブルに基づいてタイマー発動予告実行判定を行う。前述の通り、タイマー発動予告実行判定テーブルは、特図変動パターンとタイマー予告の演出態様に関連付けられている。タイマー発動予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、タイマー発動予告の実行の可否にタイマー発動予告実行判定用乱数の値（タイマー発動予告実行判定値）が割り当てられている。

20

【0390】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンおよびタイマー予告の演出態様に関連付けられたタイマー発動予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、タイマー発動予告実行判定用乱数カウンタが示す値をタイマー発動予告実行判定用乱数として取得し、取得したタイマー発動予告実行判定用乱数に基づいてタイマー発動予告実行判定を行う。演出制御用マイコン121は、タイマー発動予告実行判定において、選択したタイマー発動予告実行判定テーブルに、取得したタイマー発動予告実行判定用乱数を照合し、タイマー発動予告の実行の可否を決定する。タイマー発動予告を実行する場合は、そのことを表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

30

【0391】

また、演出制御用マイコン121は、タイマー発動予告実行判定でタイマー発動予告を実行すると判定した場合は、続いて、前述のタイマー発動予告種別判定テーブルに基づいて、タイマー発動予告種別判定を行う。前述の通り、タイマー発動予告種別判定テーブルは、特図変動パターンとタイマー予告態様に関連付けられている。そして、各タイマー発動予告種別判定テーブルでは所定の選択率となるように、タイマー発動予告種別にタイマー発動予告種別判定用乱数の値（タイマー発動予告種別判定値）が割り当てられている。

【0392】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンおよびタイマー予告の演出態様に関連付けられたタイマー発動予告種別判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、タイマー発動予告種別判定用乱数カウンタが示す値をタイマー発動予告種別判定用乱数として取得し、取得したタイマー発動予告種別判定用乱数に基づいてタイマー発動予告種別判定を行う。演出制御用マイコン121は、タイマー発動予告種別判定において、選択したタイマー発動予告種別判定テーブルに、取得したタイマー発動予告種別判定用乱数を照合し、タイマー発動予告種別を決定して、決定したタイマー発動予告種別を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

40

【0393】

演出制御用マイコン121は、タイマー発動予告種別判定でタイマー発動予告の演出種別2、すなわちドラム予告と判定した場合は、次に、前述のドラム予告態様判定テーブルに基づいて、ドラム予告態様判定を行う。前述の通り、ドラム予告態様判定テーブルは、タ

50

イマー予告態様に関連付けられている。そして、各ドラム予告態様判定テーブルでは、所定の選択率となるように、ドラム予告態様にドラム予告態様判定用乱数の値（ドラム予告態様判定値）が割り当てられている。

【0394】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、タイマー予告態様に関連付けられたドラム予告態様判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、ドラム予告態様判定用乱数カウンタが示す値をドラム予告態様判定用乱数として取得し、取得したドラム予告態様判定用乱数に基づいてドラム予告態様判定を行う。演出制御用マイコン121は、ドラム予告態様判定において、選択したドラム予告態様判定テーブルに、取得したドラム予告態様判定用乱数を照合し、ドラム予告態様を決定して、決定したドラム予告態様を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

10

【0395】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが、Nリーチ変動である場合、または、Lリーチ変動、またはSPリーチ変動であって、タイマー予告を実行しない場合は、群予告実行判定テーブルに基づいて群予告実行判定を行う。前述の通り、群予告実行判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各群予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、群予告の実行の可否に群予告実行判定用乱数の値（群予告実行判定値）が割り当てられている。

【0396】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられた群予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、群予告実行判定用乱数カウンタが示す値を群予告実行判定用乱数として取得し、取得した群予告実行判定用乱数に基づいて群予告実行判定を行う。演出制御用マイコン121は、群予告実行判定において、選択した群予告実行判定テーブルに、取得した群予告実行判定用乱数を照合し、群予告の実行の可否を決定する。群予告を実行する場合は、そのことを表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

20

【0397】

演出制御用マイコン121は、群予告実行判定で群予告を実行すると判定した場合は、次に、前述の群予告演出態様判定テーブルに基づいて、群予告演出態様判定を行う。前述の通り、群予告演出態様判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各群予告演出態様判定テーブルでは、所定の選択率となるように、群予告態様に群予告態様判定用乱数の値（群予告態様判定値）が割り当てられている。よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられた群予告態様判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、群予告態様判定用乱数カウンタが示す値を群予告態様判定用乱数として取得し、取得した群予告態様判定用乱数に基づいて群予告態様判定を行う。演出制御用マイコン121は、群予告態様判定において、選択した群予告態様判定テーブルに、取得した群予告態様判定用乱数を照合し、群予告態様を決定して、決定した群予告態様を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

30

【0398】

演出制御用マイコン121は、群予告態様判定を行った場合は、さらに群ドラム予告実行判定テーブルに基づいて群ドラム予告実行判定を行う。前述の通り、群ドラム予告実行判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各群ドラム予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、群ドラム予告の実行の可否に群ドラム予告実行判定用乱数の値（群ドラム予告実行判定値）が割り当てられている。

40

【0399】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられた群ドラム予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、群ドラム予告実行判定用乱数カウンタが示す値を群ドラム予告実行判定用乱数として取得し、取得した群ドラム予告実行判定用乱数に基づいて群ドラム予告実行判定を行う。演出制御用マイコン121は、群ドラム予告実行判定において、選択した群ドラム予告実行判定テーブルに

50

、取得した群ドラム予告実行判定用乱数を照合し、群ドラム予告の実行の可否を決定する。群ドラム予告を実行する場合は、そのこと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。

【 0 4 0 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマー予告、または群ドラム予告を実行しない場合は、非特定ドラム予告実行判定テーブルに基づいて非特定ドラム予告実行判定を行う。前述の通り、非特定ドラム予告実行判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各非特定ドラム予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、非特定ドラム予告の実行の可否を含む各判定結果（実行 1、実行 2、実行 3、および非実行）に非特定ドラム予告実行判定用乱数の値（非特定ドラム予告実行判定値）が割り当てられている。

10

【 0 4 0 1 】

よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、まず、特図変動パターンに関連付けられた非特定ドラム予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、非特定ドラム予告実行判定用乱数カウンタが示す値を非特定ドラム予告実行判定用乱数として取得し、取得した非特定ドラム予告実行判定用乱数に基づいて非特定ドラム予告実行判定を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、非特定ドラム予告実行判定において、選択した非特定ドラム予告実行判定テーブルに、取得した非特定ドラム予告実行判定用乱数を照合し、非特定ドラム予告の実行の可否や演出内容を決定する。非特定ドラム予告を実行する場合は、そのこと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。

20

【 0 4 0 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマー予告、またはドラム予告を実行しない場合は、タイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルに基づいてタイマー調整中予告ガセ実行判定を行う。前述の通り、タイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各タイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルでは、例えば、所定の選択率となるように、タイマー調整中予告ガセの実行の可否を含む各判定結果にタイマー調整中予告ガセ実行判定用乱数の値（タイマー調整中予告ガセ実行判定値）が割り当てられている。

【 0 4 0 3 】

よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、まず、特図変動パターンに関連付けられたタイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマー調整中予告ガセ実行判定用乱数カウンタが示す値をタイマー調整中予告ガセ実行判定用乱数として取得し、取得したタイマー調整中予告ガセ実行判定用乱数に基づいてタイマー調整中予告ガセ実行判定を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマー調整中予告ガセ実行判定において、選択したタイマー調整中予告ガセ実行判定テーブルに、取得したタイマー調整中予告ガセ実行判定用乱数を照合し、タイマー調整中予告ガセの実行の可否や演出内容を決定する。タイマー調整中予告ガセを実行する場合は、そのこと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。

30

【 0 4 0 4 】

そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、当該特図変動演出開始処理における各種判定結果に基づいて、特図変動演出の演出内容を表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。なお、特図変動演出開始コマンドのデータ構造は限定されずに適宜に設定して良い。例えば、特図変動演出の演出内容を 1 つの特図変動演出開始コマンドに集約させても良い。また、特図変動演出の演出内容を複数の特図変動演出開始コマンドで構成させても良い。建夫ば、S P リーチ、L リーチ、N リーチ、タイマー予告、タイマー発動予告、群予告、およびタイマー調整中予告ガセなどの演出毎に、その演出内容を表す演出開始コマンドを生成し、まとめて、出力バッファにセットするようにしても良い。

40

【 0 4 0 5 】

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

50

ド送信処理（Ｓ４００４）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、画像用ＲＯＭ１４２から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置５０の表示部５０ａにて画像による特図変動演出を行う。画像用ＣＰＵ１４１は、例えば、タイマー予告を実行するという内容の演出開始コマンドを受信すると、ＳＰリーチや群予告などのタイマー予告の後に連動するように実行される演出が開始されるタイミングから、そのタイマー予告の演出時間分、前に開始させる。さらに、画像用ＣＰＵ１４１は、例えば、タイマー予告の前にタイマー発動予告を実行するという内容の演出開始コマンドを受信すると、タイマー予告の開始タイミングから、タイマー発動予告の演出時間分、前にタイマー発動予告を開始させる。また、画像用ＣＰＵ１４１は、例えば、群予告の前にドラム予告を実行するという内容の演出開始コマンドを受信すると、群予告の開始タイミングから、ドラム予告の演出時間分、前にドラム予告を開始させる。さらに、画像用ＣＰＵ１４１は、例えば、高期待度示唆図柄、またはリーチ示唆図画を停止表示させるドラム予告を実行するという内容の演出開始コマンドを受信すると、リーチの成立タイミングから、ドラム予告の演出時間分、前にドラム予告を開始させる。また、画像用ＣＰＵ１４１は、例えば、ハズレ示唆図画を停止表示させるドラム予告を実行するという内容の演出開始コマンドを受信すると、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の仮停止表示のタイミングから、ドラム予告の演出時間分、前にドラム予告を開始させる。さらに、画像用ＣＰＵ１４１は、例えば、タイマー調整中予告ガセを実行するという内容の演出開始コマンドを受信すると、特図変動演出が開始してから、タイマー予告の実行前にタイマー調整中予告を実行させる場合のタイマー調整中予告の開始タイミングと同じまたは大体同じタイミングで、タイマー調整中予告ガセを開始させる。

10

20

【０４０６】

また、特図変動演出開始コマンドには、画像表示装置５０で行われる画像による特図変動演出の他に、スピーカ５２から出力される音声による特図変動演出、枠ランプ５３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５５ｋ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。

【０４０７】

また、演出制御用マイコン１２１は、画像制御基板１４０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１４０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１６１を介してスピーカ５２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１６２を介して枠ランプ５３を発光させ（発光による特図変動演出を実行し）、盤可動体５５ｋを作動させる（動作による特図変動演出を実行する）。

30

【０４０８】

ステップＳ４３０７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１２１は、特図変動停止コマンドを受信していなければ（Ｓ４３０７でＮＯ）、ステップＳ４３０９に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば（Ｓ４３０７でＹＥＳ）、特図変動演出を終了させる（演出図柄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（Ｓ４３０８）を行う。

40

【０４０９】

演出制御用マイコン１２１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ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３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ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。画像制御基板１４０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ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３を停止）する。

【０４１０】

ステップＳ４３０９において、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から大

50

当たりオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、大当たり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、大当たりオープニングコマンドを受信していなければ (S4309 で NO)、ステップ S4311 に進む一方、大当たりオープニングコマンドを受信していれば (S4309 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 (S4310)。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、大当たり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 RAM 124 の出力バッファにセットする。

10

【0411】

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 (S4311 で NO)、ステップ S4313 に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば (S4311 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 (S4312)。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 RAM 124 の出力バッファにセットする。

20

【0412】

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 から大当たりエンディングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、大当たりエンディ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。大当たりエンディングコマンドを受信していなければ (S4313 で NO)、ステップ S4316 に進む一方、大当たりエンディングコマンドを受信していれば (S4313 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 (S4314)、および演出モード設定処理 (S4315) を行う。

30

【0413】

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、大当たり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 RAM 124 の出力バッファにセットする。

【0414】

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、大当たりエンディングコマンドの解析結果、具体的には、大当たり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。

40

【0415】

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、または大当たり図柄 D 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 RAM 124 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 RAM 124 の出力バッファにセットする。演出用 RAM 124 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

50

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、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 G 1 2 0 を表示し、 B G M として確変用 B G M を出力する。

【 0 4 1 6 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 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 B、大当たり図柄 C、大当たり図柄 E、または大当たり図柄 F であると、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態の何れであるか判別困難、または判別不可能な時短演出モードを設定する。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N 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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 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 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、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 G 1 3 0 を表示し、 B G M として時短用 B G M を出力する。

10

【 0 4 1 7 】

ステップ S 4 3 1 6 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 1 6 で N O)、ステップ S 4 3 1 8 に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば (S 4 3 1 6 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 7)。

20

【 0 4 1 8 】

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であれば遊技状態フラグ「 0 0 H 」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。また、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高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「 0 1 H 」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。さらに、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低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「 0 2 H 」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。

30

【 0 4 1 9 】

ステップ S 4 3 1 8 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 1 2 1 は、客待ちコマンドを受信していなければ (S 4 3 1 8 で N O)、受信コマンド解析処理を終える一方、客待ちコマンドを受信していれば (S 4 3 1 8 で Y E S)、客待ち演出待機処理を行い (S 4 3 1 9)、受信コマンド解析処理を終える。

40

【 0 4 2 0 】

演出制御用マイコン 1 2 1 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、 2 0 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 1 2 1 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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 4 2 1 】

以上のようにパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、特定の段階まで進行可能な進行演出であるタイマー予告を実行することがあり、タイマー予告をその時間が「 0 」になるまで、すなわち、タイムアップという特定の段階まで進行させることに応じて、遊技者に有利な大当

50

たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆するＳＰリーチやＬリーチを実行することがある。ここで、タイマー予告が実行される前に、タイマー予告が実行されることを示唆するタイマー発動予告を実行することがある。そして、タイマー発動予告には、タイマー調整中予告と、ドラム予告に含まれるタイマー示唆図柄の停止表示とがある。このように、「特定の段階まで進行可能な進行演出 ＳＰリーチやＬリーチ」という一連の演出が、タイマー調整中予告、およびタイマー示唆図柄の停止表示といった種類の異なるタイマー発動予告を経由して実行されることがあるので、遊技の単調化を抑えつつ、遊技興趣を向上させることができる。ここで、タイマー調整中予告が実行される場合と、タイマー示唆図柄の停止表示が実行される場合とで、タイマー予告が実行される可能性が異なるので、遊技者にタイマー予告への発展に対して期待させ、また不安を抱かせることができ、さらに遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 2 2 】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１によれば、タイマー予告を示唆するタイマー発動予告の後に、段階的に進行可能なタイマー予告が実行され、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて、大当たり遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆するＳＰリーチを実行するときと、大当たり遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆するＬリーチを実行するときがある。このように、タイマー発動予告 タイマー予告というように段階的に演出が発展した後に、さらにタイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて大当たり遊技状態になる可能性が異なるＳＰリーチおよびＬリーチの何れかが実行される可能性があるので、遊技者の大当たり遊技状態に対する期待感を持続させ、遊技興趣を向上させることができる。さらに、タイマー発動予告には、タイマー調整中予告と、タイマー示唆図柄の停止表示と、があり、タイマー調整中予告が実行されたときの方が、タイマー予告がタイムアップまで進行した場合にＳＰリーチが実行される確率が高い。このように、タイマー予告が特定の段階まで進行したとしても、その前に実行されたタイマー発動予告の種別によって、ＳＰリーチへの発展の期待度が異なるので、遊技の面白みが増大し、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 2 3 】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１によれば、タイマー予告を示唆するタイマー発動予告の後に、段階的に進行可能なタイマー予告が実行され、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて、大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆するＳＰリーチを実行することがある。ここで、タイマー予告には、相対的に大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆する態様１（赤色＋秒数「１５」）と、相対的に大当たり遊技状態になる可能性が低いことを示唆する態様２（青色＋秒数「５」）と、がある。よって、タイマー予告において、ＳＰリーチへの発展を期待させつつ、さらにタイマー予告に注目させて、タイマー予告の演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。ここで、タイマー調整中予告が実行される場合と、タイマー示唆図柄の停止表示が実行される場合とで、タイマー予告態様１のタイマー予告が実行される可能性、さらには大当たり遊技状態になる可能性が異なるので、遊技者にタイマー予告への発展、さらには大当たり遊技状態になることに対して期待させ、また不安を抱かせることができ、さらに遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【 0 4 2 4 】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１によれば、タイマー予告を示唆するタイマー発動予告の後に、段階的に進行可能なタイマー予告が実行され、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて、大当たり遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆するＳＰリーチを実行することがある。ここで、タイマー発動予告には、タイマー調整中予告と、ドラム予告に含まれるタイマー示唆図柄の停止表示とがある。タイマー示唆図柄は、ドラム予告において、何れかの示唆図柄が停止表示することを示唆する、すなわち、タイマー予告が実行される可能性があることを示唆するドラム予告画像Ｇ２２の回転表示の後に行われる。そして、ドラム予告画像Ｇ２２の回転表示を経て、タイマー示唆図柄の停止表示が行われて、それに連動するようにタイマー予告が実行するときと、ドラム予告画像Ｇ２２の回

50

転表示が行われたが、タイマー示唆図柄の停止表示およびタイマー予告が実行されないときとがある。このように、ドラム予告画像 G 2 2 の回転表示の後に、タイマー示唆図柄の停止表示が行われた後に発展的にタイマー予告が実行され、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて S P リーチが実行される場合と、ドラム予告画像 G 2 2 の回転表示の後にタイマー示唆図柄の停止表示およびタイマー予告が実行されない場合があるので、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 5 】

さらに、ドラム予告画像 G 2 2 の回転表示の後に、タイマー示唆図柄の停止表示およびタイマー予告を実行しない場合、リーチ示唆図柄や群示唆図柄などの停止表示が行われて、その示唆図柄の停止表示に伴って、リーチの成立や群予告といった S P リーチとは異なる大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出が実行されることがある。そのため、演出のバリエーションが増えると共に、タイマー示唆図柄が停止表示しなかった場合にも遊技者の期待感を持続させ、遊技興趣を向上させることができる。ここで、タイマー予告後に実行可能な S P リーチの方が、リーチの成立や群予告よりも大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆しているので、ドラム予告にメリハリを効かせ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 6 】

ここで、第 1 実施形態の変更例について説明する。第 1 実施形態では、タイマー予告の後に実行される演出として、S P リーチや L リーチが設定されているが、この他に、所謂「疑似連」や「全回転リーチ」を設定しても良い。また、S P リーチや L リーチ、あるいは疑似連や全回転リーチのように、特図変動パターンに組み込まれている、言い換えると、特図変動演出の演出フローを構成し、特図変動演出の演出時間（所謂「尺」）が割り当てられる演出ではなく、後述するカットイン予告や群予告、さらには所謂「ゾーン予告」や「ステップアップ予告」などのように、大当たり判定結果や特図変動パターンに基づいて実行されるが、特図変動演出の演出フローを構成する演出からは独立して実行され、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出をタイマー予告の後に実行される演出にしても良い。

【 0 4 2 7 】

さらに、タイマー発動予告として、タイマー調整中予告とタイマー示唆図柄の停止表示を行うドラム予告が設けられているが、タイマー発動予告の演出内容はこれらに限られず適宜に変更しても良い。また、タイマー発動予告の種類も 3 種類以上にしても良い。この場合、タイマー発動予告の種類によって、タイマー予告が実行される確率が異なるようにすることが望ましい。

【 0 4 2 8 】

また、第 1 実施形態では、タイマー調整中予告ガセが実行されるが、タイマー調整中予告ガセが設けられていなくても良い。すなわち、タイマー調整中予告画像 G 2 1 が出現すると必ずタイマー調整中予告が実行されるようにしても良い。

【 0 4 2 9 】

また、ドラム予告で、タイマー示唆図柄の停止表示が行われると、タイマー予告が実行されるが、タイマー調整中予告が実行されるようにしても良い。さらに、ドラム予告に含まれる示唆図柄の種類も適宜に設定しても良い。また、ドラム予告の演出態様をルーレットのような演出構成に変更しても良い。また、ドラム予告は、ドラム予告画像 G 2 2 の回転が行われた後に示唆図柄の停止表示が行われるが、ドラム予告の演出内容はこれに限られず適宜に設定しても良い。すなわち、例えば、中演出図柄 E 2 2 に複数の示唆図柄を含ませて、奥側から手前側に向けて回転しながら示唆図柄が次々に入れ替わり、何れの示唆図柄が停止表示されるのかを煽る演出を行った後に何れかの示唆図柄を正面で停止表示するようにしても良い。この煽る演出は、ドラム予告画像 G 2 2 の回転に対応するものであり、タイマー予告が実行される可能性があることを示唆している。

【 0 4 3 0 】

さらに、タイマー予告の実行の可否、タイマー予告態様、タイマー発動予告の実行の可否

10

20

30

40

50

、およびタイマー発動予告種別を、先読み判定結果が含まれる始動入賞コマンドに基づいて決定し、タイマー予告が実行される特図変動演出よりも前の特図変動演出からタイマー発動予告を実行できるようにしても良い。

【 0 4 3 1 】

< 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に基づいて、本発明の特徴的な構成を表す第 2 実施形態について説明する。

【 0 4 3 2 】

前述のように、特図変動演出において S P リーチや L リーチ、さらには保留アイコン変化予告といった、遊技者に大当たりを期待させることができる、すなわち、大当たりになる可能性があることを示唆する演出が行われる。パチンコ遊技機 P Y 1 では、S P リーチや L リーチ以外にも大当たりになる可能性があることを示唆する演出が実行可能である。具体的には、保留アイコン変化予告、変動アイコン変化予告、カットイン予告、群予告、およびタイマー予告が実行可能である。以下に、各演出について説明する。なお、第 2 実施形態の群予告は、第 1 実施形態の群予告と同一であるので、単独の説明を省略する。

【 0 4 3 3 】

最初に、保留アイコン変化予告について説明する。保留アイコン変化予告は、前述の基本的な実施形態で説明したとおり、保留アイコンを特別態様で表示させる演出であり、大当たり期待度を示唆する。すなわち、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。保留アイコンが特別態様で表示されると、通常態様で表示されるよりも大当たり期待度

【 0 4 3 4 】

保留アイコン変化予告を実行するか否かは保留アイコン変化予告実行判定によって決定される。保留アイコン変化予告実行判定は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、例えば、始動入賞コマンドに含まれる特図変動パターン情報が示す特図変動パターンに関連付けられた保留アイコン変化予告実行判定テーブルに基づいて保留アイコン変化予告実行判定を行う。図 5 6 (A) に示すように、各保留アイコン変化予告実行判定テーブルは、保留アイコン変化予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【 0 4 3 5 】

図 5 6 (A) に示すように、特図変動パターン情報が示す特図変動パターンが大当たり変動の場合は、L リーチ変動よりも S P リーチ変動のときの方が、「保留アイコン変化予告を実行する」と判定する可能性が高い。また、特図変動パターン情報が示す特図変動パターンがハズレ変動の場合は、S P ハズレ変動 > L リーチ変動 > N ハズレ変動 > 通常ハズレ変動の順番で、「保留アイコン変化予告を実行する」と判定する可能性が高い。さらに、同一のリーチ種別に対しては、ハズレよりも大当たりのときの方が、「保留アイコン変化予告を実行する」と判定する可能性が高い。

【 0 4 3 6 】

また、保留アイコン変化予告の演出態様である保留アイコン変化予告態様、すなわち保留アイコン変化予告に係る特別態様は複数設定されている。特別態様には、特別態様 1 ~ 特別態様 4 がある。特別態様は保留アイコンに関連付けられている。特別態様 1 の保留アイコンは青色の円形で構成され、特別態様 2 の保留アイコンは緑色の円形で構成され、特別態様 3 の保留アイコンは赤色の円形で構成され、特別態様 4 の保留アイコンは金色の円形で構成されている。

【 0 4 3 7 】

保留アイコン変化予告に係る特別態様を何れにするか否かは保留アイコン変化予告態様判定によって決定される。保留アイコン変化予告態様判定は、保留アイコン変化予告判定で保留アイコン変化予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、始動入賞コマンドに含まれる特図変動パターン情報が示す特図変動パターンに関連付けられた保留アイコン変化予告態様判定テーブル

に基づいて、保留アイコン変化予告態様判定を行う。図 5 6 (B) に示すように、各保留アイコン変化予告態様判定テーブルは、複数の特別態様のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【 0 4 3 8 】

図 5 6 (B) に示すように、特別態様 4 > 特別態様 3 > 特別態様 2 > 特別態様 1 の順序で大当たり当選および S P リーチの実行に対する期待度が高い。なお、特別態様 4 は S P リーチの実行を示唆する。さらに、特別態様 3 ~ 特別態様 4 は、S P リーチまたは L リーチの実行を示唆する。

【 0 4 3 9 】

次に、変動アイコン変化予告について説明する。変動アイコン変化予告は、変動アイコンを何れかの特別態様に变化させる演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。変動アイコンが何れかの特別態様に变化すると、変化しない場合よりも大当たり期待度が高い。すなわち、変動アイコンが何れかの特別態様に变化して変動アイコン変化予告が実行されると、大当たりに対するチャンスアップとなる。

【 0 4 4 0 】

前述の基本的な実施形態で説明した通り、保留アイコンは、当該保留アイコンに係る特図保留が開始してもそのまま継続的に表示され続けて変動アイコンとなる。そして、前述の通り、保留アイコン変化予告が実行される場合と実行されない場合がある。すなわち、保留アイコンが通常態様のまま特図変動演出の開始を迎えて変動アイコンが通常態様で表示される場合と、保留アイコンが特別態様になって特図変動演出の開始を迎えて変動アイコンが特別態様で表示される場合と、がある。ここで、変動アイコン変化予告には、前者の場合に、特図変動演出の開始時に通常態様の変動アイコンがその後に何れかの特別態様に变化する変動アイコン変化予告と、後者の場合に、特図変動演出の開始時に特別態様の変動アイコンがその後に別の特別態様に变化する変動アイコン変化予告と、がある。

【 0 4 4 1 】

変動アイコン変化予告を実行するか否かは変動アイコン変化予告実行判定によって決定される。変動アイコン変化予告実行判定は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、例えば、特図変動パターン、ならびに変動アイコンの当該特図可変表示の開始時の表示態様（通常態様、特別態様 1 ~ 特別態様 4 ）、すなわち変動アイコンに対応する保留アイコンに係る保留アイコン変化予告実行判定および保留アイコン変化予告態様判定結果に関連付けられた変動アイコン変化予告実行判定テーブルに基づいて変動アイコン変化予告実行判定を行う。図 5 7 (A) に示すように、各変動アイコン変化予告実行判定テーブルは、変動アイコン変化予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【 0 4 4 2 】

図 5 7 (A) に示すように、同一の大当たり判定結果に対して、L リーチ変動よりも S P リーチ変動のときの方が、「変動アイコン変化予告を実行する」と判定する可能性が高い。また、同一のリーチ種別に対して、ハズレよりも大当たりのときの方が、「変動アイコン変化予告を実行する」と判定する可能性が高い。

【 0 4 4 3 】

なお、特図変動パターンと変動アイコンの当該特図可変表示の開始時の表示態様（通常態様、特別態様 1 ~ 特別態様 4 ）との組み合わせが特定の組み合わせの場合に実行される。すなわち、非特定の組み合わせの場合は変動アイコン変化予告実行判定が実行されない。非特定の組み合わせは、図 5 7 において「 - 」で図示された組み合わせである。

【 0 4 4 4 】

また、変動アイコン変化予告に係る特別態様、すなわち変動アイコンが変動アイコン変化予告を経て変化可能な特別態様は複数設定されている。特別態様には、特別態様 1 ~ 特別態様 5 がある。特別態様 1 ~ 特別態様 4 は前述の保留アイコンの特別態様 1 ~ 特別態様 4 と同じであり、特別態様 5 の変動アイコンは、野球のボールで構成されており、保留アイコンの特別態様にはない特殊な特別態様となっている。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 5 】

変動アイコン変化予告に係る特別態様を何れにするか否かは変動アイコン変化予告態様判定によって決定される。変動アイコン変化予告態様判定は、変動アイコン変化予告判定で変動アイコン変化予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターン、ならびに変動アイコンの当該特図可変表示の開始時の表示態様（通常態様、特別態様 1 ～特別態様 4 ）、すなわち変動アイコンに対応する保留アイコンに係る保留アイコン変化予告実行判定および保留アイコン変化予告態様判定結果に関連付けられた変動アイコン変化予告態様判定テーブルに基づいて、変動アイコン変化予告態様判定を行う。図 5 7（B）に示すように、各変動アイコン変化予告態様判定テーブルは、複数の特別態様のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

10

【 0 4 4 6 】

図 5 7（B）に示すように、特別態様 5 > 特別態様 4 > 特別態様 3 > 特別態様 2 > 特別態様 1 の順序で大当たり当選および S P リーチの実行に対する期待度が高い。なお、特別態様 5 は大当たり当選を示唆する。また、特別態様 4 は S P リーチの実行を示唆する。さらに、特別態様 3 ～特別態様 5 は、S P リーチまたは L リーチの実行を示唆する。

【 0 4 4 7 】

次に、カットイン予告について説明する。カットイン予告は、L リーチ、または S P リーチの所定タイミングにて、表示部 5 0 a の全体に、L リーチや S P リーチに係る映像とは異なるカットイン予告画像が突然、L リーチ用背景画像 G 1 1 4 や S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 に重畳的に一瞬表示される演出であり、大当たり状態になる可能性があることを示唆する。カットイン予告が実行されると、カットイン予告が実行されない場合よりも大当たり期待度が高い。すなわち、カットイン予告が実行されることが自体が、大当たりに対するチャンスアップとなる。

20

【 0 4 4 8 】

カットイン予告を実行するか否かはカットイン予告実行判定によって決定される。カットイン予告実行判定は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、例えば、特図変動パターンに関連付けられているカットイン予告実行判定テーブルに基づいてカットイン予告実行判定を行う。図 5 8（A）に示すように、各カットイン予告実行判定テーブルは、カットイン予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

30

【 0 4 4 9 】

図 5 8（A）に示すように、同一の大当たり判定結果に対して、L リーチ変動よりも S P リーチ変動のときの方が、「カットイン予告を実行する」と判定する可能性が高い。また、同一のリーチ種別に対して、ハズレよりも大当たりのときの方が、「カットイン予告を実行する」と判定する可能性が高い。

【 0 4 5 0 】

また、カットイン予告の演出態様であるカットイン予告態様は複数設定されている。具体的には、カットイン予告態様として、カットイン予告態様 1 ～カットイン予告態様 4 がある。カットイン予告態様は、カットイン予告画像に関連付けられている。具体的には、カットイン予告態様は、カットイン予告画像に含まれるキャラクタの種類に関連付けられている。カットイン予告態様 1 は弱敵キャラクタで構成され、カットイン予告態様 2 は通常キャラクタで構成され、カットイン予告態様 3 は強敵キャラクタで構成され、カットイン予告態様 4 はレアキャラクタで構成されている。

40

【 0 4 5 1 】

カットイン予告態様を何れにするか否かはカットイン予告態様判定によって決定される。カットイン予告態様判定は、カットイン予告判定でカットイン予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに関連付けられたカットイン予告態様判定テーブルに基づいて、カットイン予告態様判定を行う。図 5 8（B）に示すように、各カットイン予告態様判定テーブ

50

ルは、複数のカットイン予告態様のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。

【0452】

図58(B)に示すように、カットイン予告態様4>カットイン予告態様3>カットイン予告態様2>カットイン予告態様1の順序で大当たりに対する期待度が高い。

【0453】

次に、タイマー予告について説明する。第2実施形態のタイマー予告は、第1実施形態のタイマー予告と異なる。タイマー予告は、群予告、カットイン予告、または変動アイコン変化予告の実行前に実行可能な演出である。すなわち、タイマー予告は、群予告、カットイン予告、または変動アイコン変化予告が実行される可能性があることを示唆する演出である。よって、結果的には、タイマー予告が実行されると、遊技者に大当たりを期待させることができる。群予告、カットイン予告、および変動アイコン変化予告がハズレの場合だけでなく大当たりの場合にも実行可能であり、タイマー予告も同様にハズレの場合だけでなく大当たりの場合にも実行可能であるからである。

【0454】

詳細は後述するが、タイマー予告は、表示部50aにおいて、タイマーを表すタイマー予告画像が表示されることによって行われる。タイマー予告画像には時間、具体的には秒数を表す数字が表示される。そして、時間の経過に伴ってその時間が減少していき、タイマー予告画像に表示される時間が「0」になると、群予告、カットイン予告、または変動アイコン変化予告が実行される。よって、タイマー予告は、時間が「0」、すなわちタイムアップという特定の段階まで進行可能な演出とすることができる。また、最初に表示される数字は、タイマー予告が進行可能な長さを表している。これらの点については、第2実施形態のタイマー予告は第1実施形態のタイマー予告と共通している。そして、タイマー予告の終了に応じて群予告、カットイン予告、または変動アイコン変化予告が実行されることがある。すなわち、群予告、カットイン予告、または変動アイコン変化予告は、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて実行されることがある。

【0455】

タイマー予告を実行するか否かはタイマー予告実行判定によって決定される。タイマー予告実行判定は、群予告に対するタイマー予告実行判定（以下、「Gタイマー予告実行判定」という）と、カットイン予告に対するタイマー予告実行判定（以下、「Cタイマー予告実行判定」という）と、変動アイコン変化予告に対するタイマー予告実行判定（以下、「Hタイマー予告実行判定」という）と、に分かれる。各タイマー予告実行判定は、演出制御用マイコン121によって行われる。

【0456】

演出制御用マイコン121は、群予告判定で群予告を実行すると判定していれば、群予告演出態様判定の判定結果、すなわち実行される群予告の演出態様に関連付けられたGタイマー予告実行判定テーブルに基づいてGタイマー予告実行判定を行う。図59(A)に示すように、各Gタイマー予告実行判定テーブルは、タイマー予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図59(A)に示すように、群予告態様3>群予告態様2>群予告態様1の順序で「タイマー予告を実行する」と判定する確率が高い。

【0457】

また、演出制御用マイコン121は、カットイン予告判定でカットイン予告を実行すると判定していれば、カットイン予告演出態様判定の判定結果、すなわち実行されるカットイン予告の演出態様に関連付けられたCタイマー予告実行判定テーブルに基づいてCタイマー予告実行判定を行う。図59(B)に示すように、各Cタイマー予告実行判定テーブルは、タイマー予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図59(B)に示すように、カットイン予告態様4>カットイン予告態様3>カットイン予告態様2>カットイン予告態様1の順序で「タイマー予告を実行する」と判定する確率が高い。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 8 】

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動アイコン変化予告判定で変動アイコン変化予告を実行すると判定していれば、変動アイコン変化予告に係る特別態様の種類に関連付けられた H タイマー予告実行判定テーブルに基づいて H タイマー予告実行判定を行う。図 5 9 (C) に示すように、各 H タイマー予告実行判定テーブルは、タイマー予告の実行と不実行のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図 5 9 (C) に示すように、特別態様 5 > 特別態様 4 > 特別態様 3 > 特別態様 2 > 特別態様 1 の順序で「タイマー予告を実行する」と判定する確率が高い。

【 0 4 5 9 】

ところで、タイマー予告の演出種別であるタイマー予告種別として、第 1 タイマー予告と、第 2 タイマー予告とが設定されている。タイマー予告種別は、タイマー予告画像の大きさと表示位置に関連付けられている。第 1 タイマー予告と第 2 タイマー予告とで、タイマー予告画像のデザインは同一であるが、第 1 タイマー予告の方が、第 2 タイマー予告よりも大きい。以下において、第 1 タイマー予告に係るタイマー予告画像を「第 1 タイマー予告が画像」と称し、第 2 タイマー予告に係るタイマー予告画像を「第 2 タイマー予告画像」と称する場合がある。

【 0 4 6 0 】

また、第 1 タイマー予告では第 1 タイマー予告画像が表示部 5 0 a の左側の下端部より上側に表示されるのに対して、第 2 タイマー予告では第 2 タイマー予告画像が表示部 5 0 a の下端部で変動表示領域 5 0 e の左隣りに表示される。さらに、第 2 タイマー予告よりも第 1 タイマー予告の方が、タイマー予告画像に最初に表示される数字が全体的に大きくなり易い。すなわち、第 1 タイマー予告の方が第 2 タイマー予告よりも演出時間が長くなり易い。なお、変動アイコン変化予告に対するタイマー予告では、第 1 タイマー予告または第 2 タイマー予告の何れか一方が実行される。しかし、群予告およびカットイン予告に対するタイマー予告では、第 1 タイマー予告のみが実行される。

【 0 4 6 1 】

変動アイコン変化予告に対するタイマー予告について、タイマー予告種別を何れにするか否かはタイマー予告種別判定によって決定される。タイマー予告種別判定は、H タイマー予告判定でタイマー予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動アイコン変化予告に係る特別態様の種類に関連付けられたタイマー予告種別判定テーブルに基づいてタイマー予告種別判定を行う。図 5 9 (D) に示すように、各タイマー予告種別判定テーブルは、複数のタイマー予告種別のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図 5 9 (D) に示すように、特別態様 5 > 特別態様 4 > 特別態様 3 > 特別態様 2 > 特別態様 1 の順序で「第 2 タイマー予告の実行」の選択率が高い。よって、第 2 タイマー予告が実行された方が、大当たり期待度の高い変動アイコン変化予告が実行され易いということになる。

【 0 4 6 2 】

また、第 1 タイマー予告、および第 2 タイマー予告のそれぞれには複数の演出時間が設定されている。第 1 タイマー予告の演出時間には、演出時間 1 (3 0 秒) と、演出時間 2 (1 5 秒) と、演出時間 3 (1 0 秒) と、演出時間 4 (5 秒) が設定されている。第 2 タイマー予告の演出時間には、演出時間 3 (1 0 秒) と、演出時間 4 (5 秒) と、演出時間 5 (3 秒) が設定されている。

【 0 4 6 3 】

タイマー予告の演出時間を何れにするか否かはタイマー予告演出時間判定によって決定される。タイマー予告演出時間判定は、群予告に対する第 1 タイマー予告のタイマー予告演出時間判定 (以下、「G タイマー予告演出時間判定」という) と、カットイン予告に対する第 1 タイマー予告のタイマー予告演出時間判定 (以下、「C タイマー予告演出時間判定」という) と、変動アイコン変化予告に対する第 1 タイマー予告のタイマー予告演出時間判定 (以下、「H 1 タイマー予告演出時間判定」という) と、変動アイコン変化予告に対する第 2 タイマー予告のタイマー予告演出時間判定 (以下、「H 2 タイマー予告演出時間

10

20

30

40

50

判定」という)と、に分かれている。

【0464】

Gタイマー予告演出時間判定は、Gタイマー予告判定でタイマー予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン121によって行われる。演出制御用マイコン121は、特図変動パターンに関連付けられたGタイマー予告演出時間判定テーブルに基づいてGタイマー予告演出時間判定を行う。図60(A)に示すように、各Gタイマー予告演出時間判定テーブルは、複数のタイマー予告の演出時間のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図60(A)に示すように、演出時間2>演出時間3>演出時間4の順序で大当たり期待度が高い。すなわち、第1タイマー予告の演出時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高くなる。また、演出時間2>演出時間3>演出時間4の順序で、大当たり期待度の高い演出態様の群予告が実行される可能性が高くなる。すなわち、第1タイマー予告の演出時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高い群予告が実行され易くなる。

10

【0465】

Cタイマー予告演出時間判定は、Cタイマー予告判定でタイマー予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン121によって行われる。演出制御用マイコン121は、特図変動パターンに関連付けられたCタイマー予告演出時間判定テーブルに基づいてCタイマー予告演出時間判定を行う。図60(B)に示すように、各Cタイマー予告演出時間判定テーブルは、複数のタイマー予告の演出時間のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図60(B)に示すように、演出時間1>演出時間2>演出時間3>演出時間4の順序で大当たり期待度が高い。すなわち、第1タイマー予告の演出時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高くなる。また、演出時間1>演出時間2>演出時間3>演出時間4の順序で、大当たり期待度の高い演出態様のカットイン予告が実行される可能性が高くなる。すなわち、第1タイマー予告の演出時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高い群予告が実行され易くなる。

20

【0466】

また、H1タイマー予告演出時間判定は、タイマー予告種別判定で第1タイマー予告を実行すると判定された場合に演出制御用マイコン121によって行われる。演出制御用マイコン121は変動アイコン変化予告に係る特別態様の種類に関連付けられたH1タイマー予告演出時間判定テーブルに基づいてH1タイマー予告演出時間判定を行う。図61(A)に示すように、各H1タイマー予告演出時間判定テーブルは、複数のタイマー予告の演出時間のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図61(A)に示すように、演出時間2>演出時間3>演出時間4の順序で、大当たり期待度の高い変動アイコン変化予告が実行され易い。すなわち、変動アイコンは、第1タイマー予告の演出時間が長くなるにつれて、大当たり期待度の高い表示態様に变化し易くなる。

30

【0467】

さらに、H2タイマー予告演出時間判定は、タイマー予告種別判定で第2タイマー予告を実行すると判定された場合に、演出制御用マイコン121によって行われる。演出制御用マイコン121は変動アイコン変化予告に係る特別態様の種類に関連付けられたH2タイマー予告演出時間判定テーブルに基づいてH2タイマー予告演出時間判定を行う。図61(B)に示すように、各H2タイマー予告演出時間判定テーブルは、複数のタイマー予告の演出時間のそれぞれが所定の確率で選択されるように構成されている。図61(B)に示すように、演出時間3>演出時間4>演出時間5の順序で、大当たり期待度の高い変動アイコン変化予告が実行され易い。すなわち、変動アイコンは、第2タイマー予告の演出時間が長くなるにつれて、大当たり期待度の高い表示態様に变化し易くなる。

40

【0468】

次に、第1タイマー予告がタイムアップまで進行したことに応じて変動アイコン変化予告、群予告、カットイン予告が実行される具体例や、第2タイマー予告がタイムアップまで進行したことに応じて変動アイコン変化予告が実行される具体例について説明する。なお、以下に説明する具体例は一例であるので、各種演出の演出内容は以下に説明する具体例

50

に限られず適宜に設定可能である。最初に、表示部 50a において、第 1 タイマー予告、および第 2 タイマー予告が実行される領域について説明する。

【0469】

図 62 に示すように、第 1 タイマー予告を実行することが可能な第 1 タイマー予告領域 50f は、表示部 50a の下端部より上側であって、表示部 50a を左右方向に大体均等に 3 分割したうちの左側に形成されている。また、第 2 タイマー予告を実行することが可能な第 2 タイマー予告領域 50g は、当該変動表示領域 50e の左隣に形成されている。なお、第 2 タイマー予告領域 50g は、ほとんど小図柄領域 50c (図示なし) と重複しているが、後述するように、小図柄 KZ1 ~ KZ3 は第 2 タイマー予告に係る第 2 タイマー予告画像 G60 よりも優先的に表示される。具体的には、第 2 タイマー予告画像 G60 の上に重なって小図柄 KZ1 ~ KZ3 が表示される。ただし、前述したように、小図柄 KZ1 ~ KZ3 が高速で変動表示されている間は、小図柄 KZ1 ~ KZ3 は、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ているので、第 2 タイマー予告画像 G60 は遊技者から視認可能である。

10

【0470】

次に、第 1 タイマー予告がタイムアップまで進行したことに応じて変動アイコン変化予告が実行される具体例について説明する。例えば、図 63 (A) に示すように、演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の停止表示が行われ、通常態様の保留アイコン HA1 ~ 保留アイコン HA3 が不図示の第 1 領域 50d1 ~ 第 3 領域 50d3 に表示されているとする。ここで、新たな特図 1 可変表示が開始すると、それに伴って、図 63 (B) に示すように、演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の変動表示が開始すると共に、保留アイコン HA1 ~ 保留アイコン HA3 がそれぞれシフトする。ここで、保留順 1 の特図 1 保留を表示していた保留アイコン HA1 は、変動アイコン HA1 となる。

20

【0471】

それから所定時間 (例えば、5 秒) が経過すると、図 63 (C) に示すように、表示部 50a の第 1 タイマー予告領域 50f において、第 1 タイマー予告画像 G30 が出現し、続いて、図 63 (D) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G30 における上下で一对のシャッターが開いて数字、すなわちタイマー予告が進行可能な長さを表す残り時間が出現し、第 1 タイマー予告が本格的に開始する。この数字は H1 タイマー予告演出時間判定で決定された演出時間となる。

30

【0472】

第 1 タイマー予告では、第 1 実施形態の場合と同様に、時間の経過に応じて、第 1 タイマー予告画像 G30 の数字部分が減少していく。そして、図 64 (A) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G30 の数字が「0」になり、すなわちタイムアップになると第 1 タイマー予告が終了する。そして、このタイムアップに応じて、図 64 (B) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G30 が消去されると共に、閃光を表す閃光画像 G40 が変動アイコン HA1 の真上から変動アイコン HA1 に向かって急降下して変動アイコン HA1 に突き刺さる。そうすると、図 64 (C) に示すように、変動アイコン HA1 が、前述の変動アイコン変化予告態様判定で決定された特別態様に変化する変動アイコン変化予告が行われる。

40

【0473】

次に、第 1 タイマー予告がタイムアップまで進行したことに応じて群予告が実行される具体例について説明する。例えば、図 65 (A) に示すように、演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の変動表示が開始してから、所定時間 (例えば、5 秒) が経過すると、図 65 (B) に示すように、表示部 50a の第 1 タイマー予告領域 50f において、第 1 タイマー予告画像 G30 が出現し、続いて、図 65 (C) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G30 における上下で一对のシャッターが開いて数字、すなわちタイマー予告が進行可能な長さを表す残り時間が出現し、第 1 タイマー予告が本格的に開始する。

【0474】

その後、図 65 (D) に示すように、時間の経過に応じて、第 1 タイマー予告画像 G30

50

の数字部分が減少していった中で、リーチが成立したとする。そして、図 6 6 (A) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 の数字が「 0 」になり、第 1 タイマー予告が終了すると、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 が消えて、例えば、図 6 6 (B) ~ 図 6 6 (C) に示すように群予告画像 G 2 3 が表示される群予告が実行される。

【 0 4 7 5 】

次に、第 1 タイマー予告がタイムアップまで進行したことに応じてカットイン予告が実行される具体例について説明する。例えば、図 6 7 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始してから、所定時間（例えば、5 秒）が経過すると、図 6 7 (B) に示すように、表示部 5 0 a の第 1 タイマー予告領域 5 0 f において、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 が出現し、続いて、図 6 7 (C) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 における上下で一對のシャッターが開いて数字、すなわちタイマー予告が進行可能な長さを表す残り時間が出現し、第 1 タイマー予告が本格的に開始する。

10

【 0 4 7 6 】

その後、図 6 7 (D) に示すように、時間の経過に応じて、特図変動演出が進行しながら第 1 タイマー予告画像 G 3 0 の数字部分が減少していった中で、リーチが成立したとする。そして、さらに特図変動演出が進行して図 6 8 (A) に示すように、S P リーチに突入し、その後、S P リーチが進行していく中で、図 6 8 (B) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 の数字が「 0 」になり、第 1 タイマー予告が終了すると、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 が消えて、例えば、図 6 8 (C) ~ 図 6 8 (D) に示すように、表示部 5 0 a において、カットイン画像 G 5 0 が S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 に割り込むように一瞬表示されるカットイン予告が実行される。なお、ここでは、カットイン予告態様 4 のカットイン予告が実行されている。

20

【 0 4 7 7 】

また、第 1 タイマー予告がタイムアップまで進行したことに応じてカットイン予告が実行される別の具体例について説明する。例えば、図 6 9 (A) に示すように、リーチが成立した後に、図 6 9 (B) に示すように、表示部 5 0 a の第 1 タイマー予告領域 5 0 f において、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 が出現し、続いて、図 6 9 (C) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 における上下で一對のシャッターが開いて数字が出現し、第 1 タイマー予告が本格的に開始する。

【 0 4 7 8 】

30

その後、図 6 9 (D) に示すように、時間の経過に応じて、特図変動演出が進行しながら第 1 タイマー予告画像 G 3 0 の数字部分が減少していった中で、S P リーチに突入したとする。その後、S P リーチが進行していく中で、図 7 0 (A) に示すように、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 の数字が「 0 」になり、第 1 タイマー予告が終了すると、第 1 タイマー予告画像 G 3 0 が消えて、例えば、図 7 0 (B) ~ 図 7 0 (C) に示すように、表示部 5 0 a において、カットイン画像 G 5 0 が S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 に割り込むように一瞬表示されるカットイン予告が実行される。なお、ここでは、カットイン予告態様 1 のカットイン予告が実行されている。

【 0 4 7 9 】

次に、第 2 タイマー予告がタイムアップまで進行したことに応じて変動アイコン変化予告が実行される具体例について説明する。第 1 タイマー予告の場合と同様に、例えば、図 7 1 (A) 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、通常態様の保留アイコン H A 1 ~ 保留アイコン H A 3 が不図示の第 1 領域 5 0 d 1 ~ 第 3 領域 5 0 d 3 に表示されているとする。ここで、新たな特図 1 可変表示が開始すると、それに伴って、図 7 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、保留アイコン H A 1 ~ 保留アイコン H A 3 がそれぞれシフトする。

40

【 0 4 8 0 】

それから所定時間（例えば、5 秒）が経過すると、図 7 1 (C) に示すように、表示部 5 0 a の第 2 タイマー予告領域 5 0 g において、第 2 タイマー予告画像 G 5 0 が出現し、続いて図 7 1 (D) に示すように、第 2 タイマー予告画像 G 5 0 における上下で一對のシャ

50

ッターが開いて数字が出現し、第2タイマー予告が本格的に開始する。なお、ここでは、第2タイマー予告画像G50は、正面視で小図柄KZ1~KZ3に重なって表示されている。ただし、小図柄KZ1~KZ3が第2タイマー予告画像G60に重疊的に優先して表示されている。また、第1タイマー予告の場合と同様に、最初に第2タイマー予告画像G50に現れた数字はH2タイマー予告演出時間判定で決定された演出時間となる。

【0481】

第2タイマー予告でも、第1タイマー予告と同様に、時間の経過に応じて、第2タイマー予告画像G60の数字部分が減少していく。そして、図72(A)に示すように、第2タイマー予告画像G50の数字が「0」になり、第2タイマー予告が終了すると、図72(B)に示すように、第2タイマー予告画像G50が消去されると共に、閃光画像G40が変動アイコンHA1の真上から変動アイコンHA1に向かって急降下して変動アイコンHA1に突き刺さる。そうすると、図72(C)に示すように、変動アイコンHA1が、前述の変動アイコン変化予告態様判定で決定された特別態様に変化する変動アイコン変化予告が行われる。

【0482】

[受信コマンド解析処理]

演出制御用マイコン121は、ステップS4201の受信コマンド解析処理において、ステップS4302の始動入賞時処理、およびステップS4306の特図変動演出開始処理以外の処理については第1実施形態と同じような制御を行う。以下において、第2実施形態における始動入賞時処理、および特図変動演出開始処理について説明する。最初に始動入賞時処理について説明する。

【0483】

演出制御用マイコン121は、ステップS4302において、まずは受信した始動入賞コマンドを演出用RAM124にある始動入賞コマンド保留記憶部125に記憶する。次に、演出制御用マイコン121は、その記憶した始動入賞コマンドを解析して、保留アイコン変化予告実行判定テーブルに基づいて保留アイコン変化予告実行判定を行う。前述の通り、保留アイコン変化予告実行判定テーブルは、始動入賞コマンドに含まれる特図変動パターン情報が示す特図変動パターンに関連付けられている。そして、各保留アイコン変化予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、保留アイコン変化予告の実行の可否に保留アイコン変化予告実行判定用乱数の値(保留アイコン変化予告実行判定値)が割り当てられている。

【0484】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられた保留アイコン変化予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、保留アイコン変化予告実行判定用乱数カウンタが示す値を保留アイコン変化予告実行判定用乱数として取得し、取得した保留アイコン変化予告実行判定用乱数に基づいて保留アイコン変化予告実行判定を行う。演出制御用マイコン121は、保留アイコン変化予告実行判定において、選択した保留アイコン変化予告実行判定テーブルに、取得した保留アイコン変化予告実行判定用乱数を照合し、保留アイコン変化予告の実行の可否を決定する。保留アイコン変化予告を実行する場合は、そのことを表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。なお、ここで、保留アイコン変化予告を実行しないと判定した場合は、通常態様で保留アイコンを表示することを表す先読み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。

【0485】

演出制御用マイコン121は、保留アイコン変化予告実行判定で保留アイコン変化予告を実行すると判定した場合は、次に、前述の保留アイコン変化予告態様判定テーブルに基づいて、保留アイコン変化予告態様判定を行う。前述の通り、保留アイコン変化予告態様判定テーブルは、始動入賞コマンドに含まれる特図変動パターン情報が示す特図変動パターンに関連付けられている。そして、各保留アイコン変化予告態様判定テーブルでは、所定の選択率となるように、保留アイコン変化予告態様である特別態様に保留アイコン変化予

告態様判定用乱数の値（保留アイコン変化予告態様判定値）が割り当てられている。

【0486】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられた保留アイコン変化予告態様判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、保留アイコン変化予告態様判定用乱数カウンタが示す値を保留アイコン変化予告態様判定用乱数として取得し、取得した保留アイコン変化予告態様判定用乱数に基づいて保留アイコン変化予告態様判定を行う。演出制御用マイコン121は、保留アイコン変化予告態様判定において、選択した保留アイコン変化予告態様判定テーブルに、取得した保留アイコン変化予告演出態様用乱数を照合し、保留アイコン変化予告態様を決定して、決定した保留アイコン変化予告態様を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットすると共に、決定した保留アイコン変化予告態様を表す先読み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。

10

【0487】

演出用RAM124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（S4004）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、画像用ROM142から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置50の表示部50aに、先読み演出開始コマンドが示す表示態様の保留アイコンを保留順に応じた位置に表示する。

【0488】

次に、ステップS4306の特図変動演出開始処理について説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動演出開始処理において、第1実施形態の場合と同様に、停止図柄パターンおよび特図変動演出パターンを決定する。

20

【0489】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンと特図変動演出の開始時の変動アイコンの表示態様との組み合わせが特定の組み合わせの場合、変動アイコン変化予告実行判定テーブルに基づいて変動アイコン変化予告実行判定を行う。前述の通り、変動アイコン変化予告実行判定テーブルは、特図変動パターン、ならびに特図変動演出の開始時の変動アイコンの表示態様、すなわち、当該変動アイコンに対応する保留アイコンに係る保留アイコン変化予告実行判定および保留アイコン変化予告態様判定の結果に関連付けられている。そして、各変動アイコン変化予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、変動アイコン変化予告の実行の可否に変動アイコン変化予告実行判定用乱数の値（変動アイコン変化予告実行判定値）が割り当てられている。

30

【0490】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターン、および特図変動演出の開始時の変動アイコンの表示態様に関連付けられた変動アイコン変化予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、変動アイコン変化予告実行判定用乱数カウンタが示す値を変動アイコン変化予告実行判定用乱数として取得し、取得した変動アイコン変化予告実行判定用乱数に基づいて変動アイコン変化予告実行判定を行う。演出制御用マイコン121は、変動アイコン変化予告実行判定において、選択した変動アイコン変化予告実行判定テーブルに、取得した変動アイコン変化予告実行判定用乱数を照合し、変動アイコン変化予告の実行の可否を決定する。変動アイコン変化予告を実行する場合は、そのことを表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

40

【0491】

演出制御用マイコン121は、変動アイコン変化予告実行判定で変動アイコン変化予告を実行すると判定した場合は、次に、前述の変動アイコン変化予告態様判定テーブルに基づいて、変動アイコン変化予告態様判定を行う。前述の通り、変動アイコン変化予告態様判定テーブルは、特図変動パターン、ならびに特図変動演出の開始時の変動アイコンの表示態様、すなわち、当該変動アイコンに対応する保留アイコンに係る保留アイコン変化予告実行判定および保留アイコン変化予告態様判定の結果に関連付けられている。そして、各変動アイコン変化予告態様判定テーブルでは、所定の選択率となるように、変動アイコン

50

変化予告態様に変動アイコン変化予告態様判定用乱数の値（変動アイコン変化予告態様判定値）が割り当てられている。

【0492】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターン、および特図変動演出の開始時の変動アイコンの表示態様に関連付けられた変動アイコン変化予告態様判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、変動アイコン変化予告態様判定用乱数カウンタが示す値を変動アイコン変化予告態様判定用乱数として取得し、取得した変動アイコン変化予告態様判定用乱数に基づいて変動アイコン変化予告態様判定を行う。演出制御用マイコン121は、変動アイコン変化予告態様判定において、選択した変動アイコン変化予告態様判定テーブルに、取得した変動アイコン変化予告態様用乱数を照合し、変動アイコン変化予告態様を決定して、決定した変動アイコン変化予告態様を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

10

【0493】

次に、演出制御用マイコン121は、Hタイマー予告実行判定テーブルに基づいてHタイマー予告実行判定を行う。前述の通り、Hタイマー予告実行判定テーブルは、変動アイコン変化予告態様に関連付けられている。そして、各Hタイマー予告実行判定テーブルでは、例えば、所定の選択率となるように、変動アイコン変化予告に向けたタイマー予告の実行の可否にHタイマー予告実行判定用乱数の値（Hタイマー予告実行判定値）が割り当てられている。

【0494】

20

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられたHタイマー予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、Hタイマー予告実行判定用乱数カウンタが示す値をHタイマー予告実行判定用乱数として取得し、取得したHタイマー予告実行判定用乱数に基づいてHタイマー予告実行判定を行う。演出制御用マイコン121は、Hタイマー予告実行判定において、選択したHタイマー予告実行判定テーブルに、取得したHタイマー予告実行判定用乱数を照合し、変動アイコン変化予告に向けたタイマー予告の実行の可否を決定する。

【0495】

演出制御用マイコン121は、変動アイコン変化予告に向けたタイマー予告を実行すると判定した場合、タイマー予告種別判定テーブルに基づいてタイマー予告種別判定を行う。前述の通り、タイマー予告種別判定テーブルは、変動アイコン変化予告態様に関連付けられている。そして、各タイマー予告種別判定テーブルでは、所定の選択率となるように、変動アイコン変化予告に向けたタイマー予告種別にタイマー予告種別判定用乱数の値（タイマー予告種別判定値）が割り当てられている。

30

【0496】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、変動アイコン変化予告態様に関連付けられたタイマー予告種別判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、タイマー予告種別判定用乱数カウンタが示す値をタイマー予告種別判定用乱数として取得し、取得したタイマー予告種別判定用乱数に基づいてタイマー予告種別判定を行う。演出制御用マイコン121は、タイマー予告種別判定において、選択したタイマー予告種別判定テーブルに、取得したタイマー予告種別判定用乱数を照合し、変動アイコン変化予告に向けたタイマー予告の演出種別を決定し、その演出種別を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

40

【0497】

演出制御用マイコン121は、タイマー予告種別判定で第1演出種別（第1タイマー予告）と判定した場合、次に、前述のH1タイマー予告演出時間判定テーブルに基づいて、H1タイマー予告演出時間判定を行う。前述の通り、H1タイマー予告演出時間判定テーブルは、変動アイコン変化予告態様に関連付けられている。そして、各H1タイマー予告演出時間判定テーブルでは、所定の選択率となるように、タイマー予告演出時間にHタイマー予告演出時間判定用乱数の値（Hタイマー予告演出時間判定値）が割り当てられている。

50

【 0 4 9 8 】

よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、まず、変動アイコン変化予告態様に関連付けられた H 1 タイマー予告演出時間判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、H タイマー予告演出時間判定用乱数カウンタが示す値を H タイマー予告演出時間判定用乱数として取得し、取得した H タイマー予告演出時間判定用乱数に基づいて変動アイコン変化予告に対する H 1 タイマー予告演出時間判定を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、この H 1 タイマー予告演出時間判定において、選択した H 1 タイマー予告演出時間判定テーブルに、取得した H タイマー予告演出時間判定用乱数を照合し、タイマー予告演出時間を決定して、決定したタイマー予告演出時間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。

10

【 0 4 9 9 】

一方、演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマー予告種別判定で第 2 演出種別（第 2 タイマー予告）と判定した場合、次に、前述の H 2 タイマー予告演出時間判定テーブルに基づいて、H 2 タイマー予告演出時間判定を行う。前述の通り、H 2 タイマー予告演出時間判定テーブルは、変動アイコン変化予告態様に関連付けられている。そして、各第 2 タイマー予告演出時間判定テーブルでは、所定の選択率となるように、タイマー予告演出時間に H タイマー予告演出時間判定用乱数の値（H タイマー予告演出時間判定値）が割り当てられている。

【 0 5 0 0 】

よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、まず、変動アイコン変化予告態様に関連付けられた H 2 タイマー予告演出時間判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、H タイマー予告演出時間判定用乱数カウンタが示す値を H タイマー予告演出時間判定用乱数として取得し、取得した H タイマー予告演出時間判定用乱数に基づいて変動アイコン変化予告に対するタイマー予告演出時間判定を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、この H 2 タイマー予告演出時間判定において、選択した H 2 タイマー予告演出時間判定テーブルに、取得した H タイマー予告演出時間判定用乱数を照合し、タイマー予告演出時間を決定して、決定したタイマー予告演出時間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。

20

【 0 5 0 1 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが L リーチまたは S P リーチ変動であれば、カットイン予告実行判定テーブルに基づいてカットイン予告実行判定を行う。前述の通り、カットイン予告実行判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各カットイン予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、カットイン予告の実行の可否にカットイン予告実行判定用乱数の値（カットイン予告実行判定値）が割り当てられている。

30

【 0 5 0 2 】

よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、まず、特図変動パターンに関連付けられたカットイン予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、カットイン予告実行判定用乱数カウンタが示す値をカットイン予告実行判定用乱数として取得し、取得したカットイン予告実行判定用乱数に基づいてカットイン予告実行判定を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、カットイン予告実行判定において、選択したカットイン予告実行判定テーブルに、取得したカットイン予告実行判定用乱数を照合し、カットイン予告の実行の可否を決定する。カットイン予告を実行する場合は、そのこと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。

40

【 0 5 0 3 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、カットイン予告実行判定でカットイン予告を実行すると判定した場合は、次に、前述のカットイン予告態様判定テーブルに基づいて、カットイン予告態様判定を行う。前述の通り、カットイン予告態様判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各カットイン予告態様判定テーブルでは、所定の選択率となるように、カットイン予告態様にカットイン予告態様判定用乱数の値（カットイン予

50

告態様判定値)が割り当てられている。

【0504】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられたカットイン予告態様判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、カットイン予告態様判定用乱数カウンタが示す値をカットイン予告態様判定用乱数として取得し、取得したカットイン予告態様判定用乱数に基づいてカットイン予告態様判定を行う。演出制御用マイコン121は、カットイン予告態様判定において、選択したカットイン予告態様判定テーブルに、取得したカットイン予告態様用乱数を照合し、カットイン予告態様を決定して、決定したカットイン予告態様を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

10

【0505】

演出制御用マイコン121は、カットイン予告態様を決定すると、次に、Cタイマー予告実行判定テーブルに基づいてCタイマー予告実行判定を行う。前述の通り、Cタイマー予告実行判定テーブルは、カットイン予告態様に関連付けられている。そして、各Cタイマー予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、カットイン予告に向けたタイマー予告の実行の可否にCタイマー予告実行判定用乱数の値(Cタイマー予告実行判定値)が割り当てられている。

【0506】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、カットイン予告態様に関連付けられたタイマー予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、Cタイマー予告実行判定用乱数カウンタが示す値をCタイマー予告実行判定用乱数として取得し、取得したCタイマー予告実行判定用乱数に基づいてCタイマー予告実行判定を行う。演出制御用マイコン121は、タイマー予告実行判定において、選択したCタイマー予告実行判定テーブルに、取得したCタイマー予告実行判定用乱数を照合し、カットイン予告に向けたタイマー予告の実行の可否を決定する。

20

【0507】

演出制御用マイコン121は、カットイン予告に向けたタイマー予告を実行すると判定した場合、次に、前述のCタイマー予告演出時間判定テーブルに基づいて、Cタイマー予告演出時間判定を行う。前述の通り、Cタイマー予告演出時間判定テーブルは、カットイン予告態様に関連付けられている。そして、各Cタイマー予告演出時間判定テーブルでは、所定の選択率となるように、タイマー予告演出時間にCタイマー予告演出時間判定用乱数の値(Cタイマー予告演出時間判定値)が割り当てられている。

30

【0508】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、カットイン予告態様に関連付けられたタイマー予告演出時間判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、Cタイマー予告演出時間判定用乱数カウンタが示す値をCタイマー予告演出時間判定用乱数として取得し、取得したCタイマー予告演出時間判定用乱数に基づいてCタイマー予告演出時間判定を行う。演出制御用マイコン121は、このCタイマー予告演出時間判定において、選択したCタイマー予告演出時間判定テーブルに、取得したCタイマー予告演出時間判定用乱数を照合し、タイマー予告演出時間を決定して、決定したタイマー予告演出時間を表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットする。

40

【0509】

さらに、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが、Nハズレ変動、Lリーチ変動、またはSPリーチ変動であれば、群予告実行判定テーブルに基づいて群予告実行判定を行う。前述の通り、群予告実行判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各群予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、群予告の実行の可否に群予告実行判定用乱数の値(群予告実行判定値)が割り当てられている。

【0510】

よって、演出制御用マイコン121は、まず、特図変動パターンに関連付けられた群予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン121は、群予告実行判定用乱

50

数カウンタが示す値を群予告実行判定用乱数として取得し、取得した群予告実行判定用乱数に基づいて群予告実行判定を行う。演出制御用マイコン 121 は、群予告実行判定において、選択した群予告実行判定テーブルに、取得した群予告実行判定用乱数を照合し、群予告の実行の可否を決定する。群予告を実行する場合は、そのことを表すデータを演出用 RAM 124 の所定領域にセットする。

【0511】

演出制御用マイコン 121 は、群予告実行判定で群予告を実行すると判定した場合は、次に、前述の群予告態様判定テーブルに基づいて、群予告態様判定を行う。前述の通り、群予告態様判定テーブルは、特図変動パターンに関連付けられている。そして、各群予告態様判定テーブルでは、所定の選択率となるように、群予告態様に群予告態様判定用乱数の値（群予告態様判定値）が割り当てられている。

10

【0512】

よって、演出制御用マイコン 121 は、まず、特図変動パターンに関連付けられた群予告態様判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 121 は、群予告態様判定用乱数カウンタが示す値を群予告態様判定用乱数として取得し、取得した群予告態様判定用乱数に基づいて群予告態様判定を行う。演出制御用マイコン 121 は、群予告態様判定において、選択した群予告態様判定テーブルに、取得した群予告演出態様用乱数を照合し、群予告態様を決定して、決定した群予告態様を表すデータを演出用 RAM 124 の所定領域にセットする。

【0513】

20

演出制御用マイコン 121 は、群予告態様を決定すると、次に、G タイマー予告実行判定テーブルに基づいてタイマー予告実行判定を行う。前述の通り、G タイマー予告実行判定テーブルは、群予告態様に関連付けられている。そして、各群予告実行判定テーブルでは、所定の選択率となるように、G タイマー予告の実行の可否に G タイマー予告実行判定用乱数の値（G タイマー予告実行判定値）が割り当てられている。

【0514】

よって、演出制御用マイコン 121 は、まず、群予告態様に関連付けられた群予告実行判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 121 は、G タイマー予告実行判定用乱数カウンタが示す値を G タイマー予告実行判定用乱数として取得し、取得した G タイマー予告実行判定用乱数に基づいてタイマー予告実行判定を行う。演出制御用マイコン 121 は、G タイマー予告実行判定において、選択した G タイマー予告実行判定テーブルに、取得した G タイマー予告実行判定用乱数を照合し、群予告に向けたタイマー予告の実行の可否を決定する。

30

【0515】

演出制御用マイコン 121 は、群予告に向けたタイマー予告を実行すると判定した場合、次に、前述の G タイマー予告演出時間判定テーブルに基づいて、G タイマー予告演出時間判定を行う。前述の通り、G タイマー予告演出時間判定テーブルは、群予告態様に関連付けられている。そして、各 G タイマー予告演出時間判定テーブルでは、所定の選択率となるように、タイマー予告演出時間に G タイマー予告演出時間判定用乱数の値（群予告に係るタイマー予告演出時間判定値）が割り当てられている。

40

【0516】

よって、演出制御用マイコン 121 は、まず、群予告態様に関連付けられた G タイマー予告演出時間判定テーブルを選択する。次に、演出制御用マイコン 121 は、G タイマー予告演出時間判定用乱数カウンタが示す値を G タイマー予告演出時間判定用乱数として取得し、取得した G タイマー予告演出時間判定用乱数に基づいて G タイマー予告演出時間判定を行う。演出制御用マイコン 121 は、この G タイマー予告演出時間判定において、選択した G タイマー予告演出時間判定テーブルに、取得した G タイマー予告演出時間判定用乱数を照合し、群予告演出時間を決定して、決定したタイマー予告演出時間を表すデータを演出用 RAM 124 の所定領域にセットする。

【0517】

50

そして、演出制御用マイコン 121 は、当該特図変動演出開始処理における各種判定結果に基づいて、特図変動演出の演出内容を表す特図変動演出開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。なお、特図変動演出開始コマンドのデータ構造は限定されずに適宜に設定して良い。例えば、特図変動演出の演出内容を 1 つの特図変動演出開始コマンドに集約させても良い。また、特図変動演出の演出内容を複数の特図変動演出開始コマンドで構成させても良い。具体的には、SPリーチ、Lリーチ、Nリーチ、タイマー予告、変動アイコン変化予告、および群予告などの演出毎に、その演出内容を表す演出開始コマンドを生成し、まとめて、出力バッファにセットするようにしても良い。

【0518】

演出用 RAM 124 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 (S4004) 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 CPU 141 は、画像用 ROM 142 から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置 50 の表示部 50a にて画像による特図変動演出を行う。画像用 CPU 141 は、例えば、タイマー予告を実行するという内容の演出開始コマンドを受信すると、変動アイコン変化予告、カットイン予告、および群予告などのタイマー予告の後に連動するように実行される演出が開始されるタイミングから、そのタイマー予告の演出時間分、前に開始させる。すなわち、タイマー予告のタイムアップに応じて変動アイコン変化予告、カットイン予告、および群予告が実行されるようにタイマー予告を開始させる。さらに、画像用 CPU 141 は、複数の第 1 タイマー予告を同じ時間帯に実行する場合は、表示部 50a の第 1 タイマー予告領域 50f において、それぞれが重ならないように適宜に調整して各第 1 タイマー予告に係る第 1 タイマー予告画像 G30 を表示する (図 73 参照)。

【0519】

以上により、第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機 PY2 によれば、特定の段階まで進行可能な進行演出であるタイマー予告を実行することがあり、タイマー予告を表示されている数字である残り時間が「0」になるまで、すなわち、タイムアップという特定の段階まで進行させることに応じて、遊技者に有利な大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する複数種類の特別演出を実行することがある。ここで、特別演出には、変動アイコン変化予告、カットイン予告、および群予告などの複数種類がある。また、タイマー予告には、第 1 タイマー予告と、第 2 タイマー予告と、がある。そして、第 1 タイマー予告が特定の段階まで進行した場合は、変動アイコン変化予告よりもカットイン予告や群予告の方が実行され易く、第 2 タイマー予告が特定の段階まで進行した場合は、カットイン予告や群予告よりも変動アイコン変化予告の方が実行され易い。このように、特定の段階まで進行可能なタイマー予告の種別によって、その後に発展する特別演出の傾向が異なるので、遊技興趣を向上させることができる。また、第 1 タイマー予告と第 2 タイマー予告とで演出態様が異なるので、タイマー予告の種別の違いを遊技者に認識させ易くすることができる。

【0520】

また、パチンコ遊技機 PY1 によれば、段階的に進行可能なタイマー予告が実行され、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆するカットイン予告を実行することがある。ここで、タイマー予告の段階数、具体的には演出時間は複数種類あり、段階数が最も多い特別な段階数、具体的には演出時間が 30 秒 (演出時間 3) である場合、他の段階数よりも、カットイン予告の中でも相対的に大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆するカットイン予告態様 3 やカットイン予告態様 4 のカットイン予告が実行され易い。このように、タイマー予告の段階数が多い場合の方が、遊技者に大当たり遊技状態に対する期待感を持たすことができるので、タイマー予告の演出効果を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0521】

また、パチンコ遊技機 PY1 によれば、段階的に進行可能なタイマー予告が実行され、タイマー予告が特定の段階まで進行したことに応じて、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する変動アイコン変化予告を実行することがある。ここで、タイマー予告に

は第1タイマー予告と第2タイマー予告とがあり、第1タイマー予告がタイムアップして特定の段階まで進行した場合と、第2タイマー予告がタイムアップして特定の段階まで進行した場合とで、変動アイコン変化予告が実行され、変動アイコンの表示態様が変化する確率が異なる。すなわち、同一の変動アイコン変化予告に向けたタイマー予告の種別によって、変動アイコン変化予告の実行確率が異なる。よって、タイマー予告全般の面白さが増大し、遊技興趣を向上させることができる。ここで、変動アイコン変化予告の中でも、変動アイコンが相対的に大当たり期待度の高い赤色（特別態様3）に変化する変動アイコン変化予告に対する実行確率が異なるので、さらに遊技興趣を向上させることができる。

【0522】

ここで、第2実施形態の変更例について説明する。第2実施形態では、タイマー予告の後に実行される演出として、変動アイコン変化予告、カットイン予告や群予告が設定されているが、この他に、所謂「ゾーン予告」、「ステップアップ予告」、および「台詞予告」などのような他の予告アクションを設定しても良い。また、第1実施形態のようにS P リーチやL リーチ、あるいは所謂「疑似連」や「全回転リーチ」のように、特図変動パターンに組み込まれている、言い換えると、特図変動演出の演出フローを構成し、特図変動演出の演出時間が割り当てられる演出であって、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出をタイマー予告の後に実行される演出にしても良い。

【0523】

さらに、タイマー予告の後に、変動アイコン変化予告のように変動アイコンが変化する予告ではなく、保留アイコンが変化する保留アイコン変化予告が実行されるようにしても良い。この場合、演出制御用マイコン121は、保留アイコン変化予告に対してタイマー予告を実行するか否かは、始動入賞コマンドが有する当否情報、図柄情報、または特図変動パターン情報に基づいて決定する。また、タイマー予告の後に保留アイコン変化予告を実行するタイミングは、演出図柄の変動表示が開始されるとき、演出図柄の変動表示と停止表示の間、および演出図柄の停止表示のときなど適宜に設定しても良い。この場合、タイマー予告は、1つの演出図柄の可変表示において実行しても、複数の演出図柄の可変表示にまたがって実行しても良い。また、始動入賞時処理において、始動入賞コマンドに含まれる先読み判定結果に基づいて、変動アイコンの最終的な表示態様、さらには変動アイコン変化予告の実行の可否を決定するようにしても良い。この場合、さらに始動入賞コマンドに含まれる先読み判定結果に基づいて、変動アイコン変化予告に対するタイマー予告実行判定、タイマー予告種別判定、およびタイマー予告演出時間判定を行っても良い。そして、変動アイコン変化予告が行われる特図変動演出が開始される前から先読み演出として、変動アイコン変化予告に向けたタイマー予告を実行しても良い。

【0524】

また、第2実施形態では、第1実施形態のタイマー調整中予告のようにタイマー予告の実行を示唆する演出や、第1実施形態のドラム予告のようにタイマー予告が実行される可能性があることを示唆する演出が実行されないが、タイマー予告の前にこれらの演出が実行されるようにしても良い。

【0525】

さらに、第2実施形態では、第1タイマー予告の後に変動アイコン変化予告が実行されることがあるが、実行されないようにしても良い。また、第2タイマー予告の後にカットイン予告や群予告が実行されないが、実行されることがあるようにしても良い。

【0526】

7. 第1実施形態および第2実施形態のその他の変更例

また、第1実施形態および第2実施形態に係るパチンコ遊技機P Y 1について、前述した変更例以外のその他の変更例を以下に説明する。

【0527】

例えば、第1実施形態および第2実施形態のタイマー予告の後に、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出が実行されているが、この演出の示唆対象は大当たり遊技状態の他に、高確率状態や時短状態などのような遊技者に有利な遊技状態であっても

10

20

30

40

50

良い。また、大当たり遊技状態の中でも、第1大当たり遊技や第3大当たり遊技のように相対的にラウンド数の多い特定の大当たり遊技状態であっても良い。さらに、高確率状態や時短状態の中でも、当該遊技状態の継続期間が相対的に長い特定の高確率状態や時短状態にしても良い。さらには、例えば、非時短状態において、第2始動口12の開放時間が長い所謂「ロング開放」の補助遊技を実行可能にし、当該「ロング開放」の補助遊技に向けてタイマー予告が実行されるようにしても良い。

【0528】

また、第1実施形態および第2実施形態のタイマー予告の具体的な演出内容や演出態様の種類は、適宜に設定しても良い。具体的な演出内容には、画像内容や表示領域が含まれる。さらに、タイマー予告の演出時間や演出時間の種類も、第1実施形態や第2実施形態に限られず適宜に設定しても良い。また、タイマー予告の後に行われる演出として、画像による演出の他に、音声による演出、盤可動体55kのように作動可能な可動体の動作による演出、および照射による演出を設定しても良い。

10

【0529】

さらに、第1実施形態および第2実施形態において、タイマー予告は、時間がカウントダウンされていき、残り時間が「0」になる、すなわちタイムアップすると終了するという内容の演出である。要するに、タイマー予告は、タイムアップという特定の段階まで進行可能な演出である。しかし、この特定の段階まで進行するという態様は第1実施形態や第2実施形態に限られず、適宜に設定しても良い。

【0530】

20

例えば、特定の段階まで進行するという態様を、複数の目盛りを有するゲージにおいてエネルギーをゲージ最大値に向けて段階的に貯めていくような内容にしても良い。すなわち、タイマー予告は、段階的に減少していく形で進行するが、段階的に増加していく形で進行するようにしても良い。この場合、最大値の数を複数設定し、最大値をタイマー予告において最初に表示される数値、すなわち、タイマー予告の演出時間に見立てて、ゲージ最大値が大きいほど、大当たり遊技状態になる可能性が高くなるようにしても良い。また、ゲージ最大値が大きいほど、SPリーチやカットイン予告態様3～カットイン予告態様5のカットイン予告などのように相対的に大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出が実行され易くなるようにしても良い。

【0531】

30

また、特定の段階まで進行するという態様を、爆弾に接続された導火線の先端が点火されて、火が爆弾に向けて燃え進んでいって導火線が短くなっていくような内容にしても良い。すなわち、タイマー予告は、段階的に減少していく形で進行するが、連続的に減少していく形で進行するようにしても良い。この場合、例えば、導火線の長さを複数設定し、導火線の長さをタイマー予告における最初に表示される数値、すなわち、タイマー予告の演出時間に見立てて、導火線の長さが長くなるにつれて、大当たり遊技状態になる可能性が高くなるようにしても良い。あるいは、導火線の長さが長くなるにつれて、SPリーチやカットイン予告態様3～カットイン予告態様5のカットイン予告などのように相対的に大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出が実行され易くなるようにしても良い。また、導火線の長さを火が進行する速度に置き換え、その速度が遅くなるにつれて、大当たり遊技状態になる可能性が高くなるようにしても良い。あるいは、その速度が遅くなるにつれて、SPリーチやカットイン予告態様3～カットイン予告態様5のカットイン予告などのように大当たり遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する演出が実行され易くなるようにしても良い。

40

【0532】

さらに、第1実施形態や第2実施形態のタイマー予告では、カウントダウンされる時間、すなわち、タイマー予告の進行が停止することはないが、進行が一旦停止するようにしても良い。よって、タイマー予告で最初に表示される数字である秒数がタイマー予告の演出時間を構成しない場合があることになるが、結果的には一旦停止する期間がある分、タイマー予告の演出時間が長くなる。また、カウントダウンされている途中で秒数が増加、す

50

なわち、タイマー予告の進行が戻るようにしても良い。そして、最初に表示される秒数が同一であっても、進行が一旦停止するあるいは進行が戻る方が、大当たり遊技状態になる可能性が高くなるようにしても良い。

【 0 5 3 3 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 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。

【 0 5 3 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 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。

【 0 5 3 5 】

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、2 9 . 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。

【 0 5 3 6 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板 1 0 0 が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御を演出制御基板 1 2 0 が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板 1 4 0 を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【 0 5 3 7 】

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。

【 0 5 3 8 】

8 . 実施形態に開示されている他の発明

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

【 0 5 3 9 】

8 - 1 - 1 . 発明 A 1

発明 A 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態 / 高ベース遊技状態）にすることが可能な遊技機において、

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

前記所定の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出（ S

Pリーチ、Lリーチなど)、特定の段階(タイムアップなど)まで進行可能な進行演出(タイマー予告など)、および前記進行演出が実行される可能性があることを示唆する示唆演出(タイマー調整中予告、タイマー示唆図柄の停止表示など)が含まれ、前記演出実行手段は、前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特別演出を実行することがあり、

を実行することがあり、

前記示唆演出には、第1示唆演出(タイマー調整中予告など)と、前記第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(タイマー示唆図柄の停止表示など)とがあることを特徴とする。

【0540】

8-1-2. 発明A2

発明A2に係る遊技機は、

発明A1に係る遊技機であって、

前記第1示唆演出が実行されたときと前記第2示唆演出が実行されたときとで、前記進行演出が実行される確率が異なることを特徴とする。

【0541】

8-2-1. 発明B1

発明B1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技/高ベース遊技状態)にすることが可能な遊技機において、

所定の演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用マイコン121など)を備え、

前記所定の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出(SPリーチ、Lリーチなど)、特定の段階(タイムアップなど)まで進行可能な進行演出(タイマー予告など)、および前記進行演出が実行される可能性があることを示唆する示唆演出(タイマー調整中予告、タイマー示唆図柄の停止表示など)が含まれ、

前記演出実行手段は、前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特別演出を実行することがあり、

前記特別演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第1特別演出(SPリーチなど)と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第2特別演出(Lリーチなど)と、があることを特徴とする。

【0542】

8-2-2. 発明B2

発明B2に係る遊技機は、

発明B1に係る遊技機であって、

前記示唆演出には、第1示唆演出(タイマー調整中予告など)と、前記第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(タイマー示唆図柄の停止表示など)と、があり、

前記第1示唆演出が実行されたときと前記第2示唆演出が実行されたときとで、前記進行演出が前記特定の段階まで進行した場合に、前記第1特別演出が実行される確率が異なることを特徴とする。

【0543】

8-3-1. 発明C1

発明C1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技/高ベース遊技状態)にすることが可能な遊技機において、

所定の演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用マイコン121など)を備え、

前記所定の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出(SPリーチ、Lリーチなど)、特定の段階(タイムアップなど)まで進行可能な進行演出(タイマー予告など)、および前記進行演出が実行される可能性があることを示唆する示唆演出(タイマー調整中予告、タイマー示唆図柄の停止表示など)が含まれ、

前記演出実行手段は、

前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特別演出を実行すること

10

20

30

40

50

があり、

前記進行演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第1進行演出（タイマー予告態様1のタイマー予告など）と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第2進行演出（タイマー予告態様2のタイマー予告など）と、があることを特徴とする。

【0544】

8-3-2. 発明C2

発明C2に係る遊技機は、

発明C1に係る遊技機であって、

前記示唆演出には、第1示唆演出（タイマー調整中予告など）と、前記第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（タイマー示唆図柄の停止表示など）と、があり、

前記第1示唆演出が実行されたときと前記第2示唆演出が実行されたときとで、前記第1進行演出が実行される確率が異なることを特徴とする。

【0545】

8-4-1. 発明D1

発明D1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技/高ベース遊技状態）にすることが可能な遊技機において、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121など）を備え、

前記所定の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出（S
Pリーチ、Lリーチなど）、特定の段階（タイムアップ）まで進行可能な進行演出（タイ
マー予告など）、前記進行演出が実行される可能性があることを示唆する特定演出（ドラ
ム予告など）、および前記進行演出が実行されることを示唆する示唆演出（タイマー調整
中予告、タイマー示唆図柄の停止表示など）が含まれ、

前記演出実行手段は、

前記進行演出を実行する場合、前記特定演出を実行し、さらにその後に前記示唆演出を実
行することがあり、

前記進行演出を実行しない場合、前記特定演出を実行することがあるが、当該特定演出を
実行した後は前記示唆演出を実行しないことを特徴とする。

【0546】

8-4-2. 発明D2

発明D2に係る遊技機は、

発明D1に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記進行演出を実行しない場合、前記特定演出を実行してから前記
示唆演出を実行しないで所定の予告演出（リーチや群予告など）を実行することがあるこ
とを特徴とする。

【0547】

8-4-3. 発明D3

発明D3に係る遊技機は、

発明D2に係る遊技機であって、

前記予告演出は、前記特別演出よりも前記特別遊技状態になる可能性が低いことを示唆す
る演出であることを特徴とする。

【0548】

8-4-4. 発明D4

発明D4に係る遊技機は、

発明D1乃至発明D3の何れか1つに係る遊技機であって、

前記進行演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第1進
行演出と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第2進行演出と
、があり、

前記示唆演出には、第1示唆演出（タイマー調整中予告など）と、前記第1示唆演出とは

10

20

30

40

50

異なる第2示唆演出（タイマー示唆図柄の停止表示など）と、があり、
前記第1示唆演出が実行されたときと前記第2示唆演出が実行されたときとで、前記第1
進行演出が実行される確率が異なることを特徴とする。

【0549】

8-5-1. 発明E1

発明E1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技／高ベース遊技状態）にすることがある遊技
機において、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121など）を備え、

前記所定の演出には、前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する特別演出（カ
ットイン予告、群予告、変動アイコン変化予告など）、および特定の段階（タイムアップ
など）まで進行可能な進行演出（タイマー予告など）が含まれ、

前記演出実行手段は、前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特
別演出を実行することがあり、

前記進行演出には、第1進行演出（第1タイマー予告など）と、前記第1進行演出とは異
なる第2進行演出（第2タイマー予告など）と、があり、

前記特別演出には、第1特別演出（カットイン予告、群予告）と、前記第1特別演出とは
異なる第2特別演出（変動アイコン変化予告）と、があり、

前記第1進行演出が前記特定の段階まで進行した場合は、前記第2特別演出よりも前記第
1特別演出が実行され易く、

前記第2進行演出が前記特定の段階まで進行した場合は、前記第1特別演出よりも前記第
2特別演出が実行され易いことを特徴とする。

【0550】

8-5-2. 発明E2

発明E2に係る遊技機は、

発明E1に係る遊技機であって、

前記第2進行演出が前記特定の段階まで進行した場合は、前記第1特別演出が実行されな
いことを特徴とする。

【0551】

8-5-3. 発明E3

発明E3に係る遊技機は、

発明E1に係る遊技機であって、

前記第1進行演出の演出態様と前記第2進行演出の演出態様とが異なることを特徴とする。

【0552】

8-6-1. 発明F1

発明F1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技／高ベース遊技状態）にすることがある遊技
機において、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121など）を備え、

前記所定の演出には、前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する特別演出（カ
ットイン予告、群予告、変動アイコン変化予告など）、および特定の段階（タイムアップ
など）まで進行可能な進行演出（タイマー予告など）が含まれ、

前記演出実行手段は、前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特
別演出を実行することがあり、

前記進行演出において前記特定の段階に至るまでの過程内容（タイマー予告の演出時間）
が複数種類あり、

前記特別演出には、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する高期待度特別演
出（カットイン予告態様3～5のカットイン予告、群予告態様3の群予告、特別態様3～
5の変動アイコン変化予告など）を含む複数の種類があり、

前記特定の段階に至るまでの過程内容が特別な過程内容であった場合、他の過程内容であ

10

20

30

40

50

った場合に比べて前記高期待度特別演出が実行され易く、
前記進行演出には、第 1 進行演出（第 1 タイマー予告など）と、前記第 1 進行演出とは異なる第 2 進行演出（第 2 タイマー予告など）と、があり、
前記第 2 進行演出よりも前記第 1 進行演出の方が前記特別な過程内容になり易いことを特徴とする。

【 0 5 5 3 】

8 - 6 - 2 . 発明 F 2

発明 F 2 に係る遊技機は、

発明 F 1 に係る遊技機であって、

前記過程内容は、前記進行演出において前記特定の段階に至るまでの段階数であることを特徴とする。

10

【 0 5 5 4 】

8 - 6 - 3 . 発明 F 3

発明 F 3 に係る遊技機は、

発明 F 1 に係る遊技機であって、

前記過程内容は、前記進行演出において前記特定の段階に至るまでの長さであることを特徴とする。

【 0 5 5 5 】

8 - 7 - 1 . 発明 G 1

発明 G 1 に係る遊技機は、

第 1 条件の成立（始動口 1 1、1 2 への入賞）により、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技 / 高ベース遊技状態）にするか否かの判定を行うための判定情報（特別図柄乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、特図変動パターン乱数など）を取得する取得手段（ステップ S211、ステップ S218 を行う遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

20

前記取得手段によって取得された前記判定情報を記憶可能な記憶手段（ステップ S213、ステップ S220 を行う遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

第 2 条件の成立（保留順 1 のときに特図可変表示の終了）により、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて、前記判定を行う判定手段（ステップ S1602、1603、1609、1610 を行う遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

所定の表示手段（画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤可動装置 5 5、など）を含む演出手段を用いて所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 など）と、を備え、

30

前記所定の演出には、前記判定情報が前記記憶手段に記憶されたことに応じて前記表示手段に表示される特定図柄（変動アイコンなど）の表示態様を通常表示態様とは異なる特殊表示態様（特別態様など）に変化させる特殊演出（変動アイコン変化予告など）、および特定の段階（タイムアップなど）まで進行可能な進行演出（タイマー予告など）が含まれ、前記演出実行手段は、前記進行演出を前記特定の段階まで進行させることに応じて前記特殊演出を実行することがあり、

前記進行演出には、第 1 進行演出（第 1 タイマー予告など）と、前記第 1 進行演出とは異なる第 2 進行演出（第 2 タイマー予告など）と、があり、

40

前記第 1 進行演出が前記特定の段階まで進行した場合と、前記第 2 進行演出が前記特定の段階まで進行した場合とで、前記特殊演出が実行される確率が異なることを特徴とする。

【 0 5 5 6 】

8 - 7 - 2 . 発明 G 2

発明 G 2 に係る遊技機は、

発明 G 1 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記判定手段による判定結果に基づいて、前記進行演出を実行することがあり、

前記特殊演出は、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出であることを特徴とする。

50

【 0 5 5 7 】

8 - 7 - 3 . 発明 G 3

発明 G 3 に係る遊技機は、

発明 G 1 に係る遊技機であって、

前記第 2 条件が成立する前に、前記取得手段によって取得された前記判定情報に基づいて、前記特別遊技が実行されるか否かの事前判定（先読み判定）を行う事前判定手段（ステップ S212、ステップ S219 を行う遊技制御用マイコン 1 0 1 など）を更に備え、前記演出実行手段は、前記事前判定の結果に基づいて、前記進行演出を実行することがあり、

前記特殊演出は、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出であることを特徴とする。

10

【符号の説明】

【 0 5 5 8 】

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

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

5 2 ... スピーカ

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

20

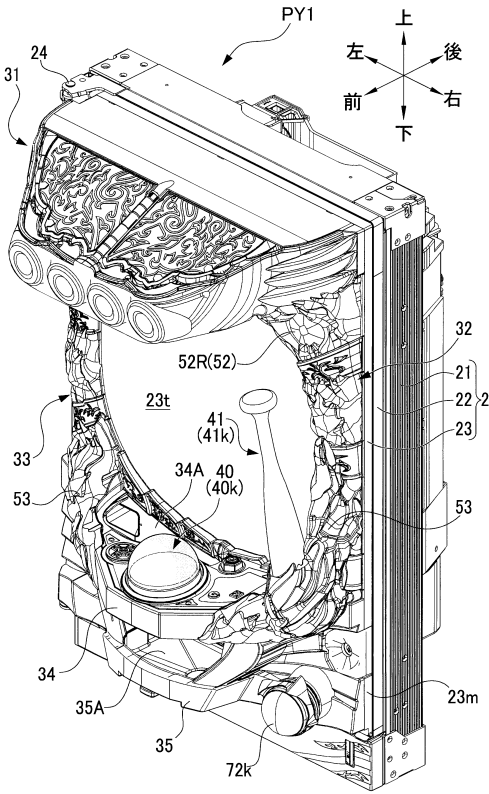
30

40

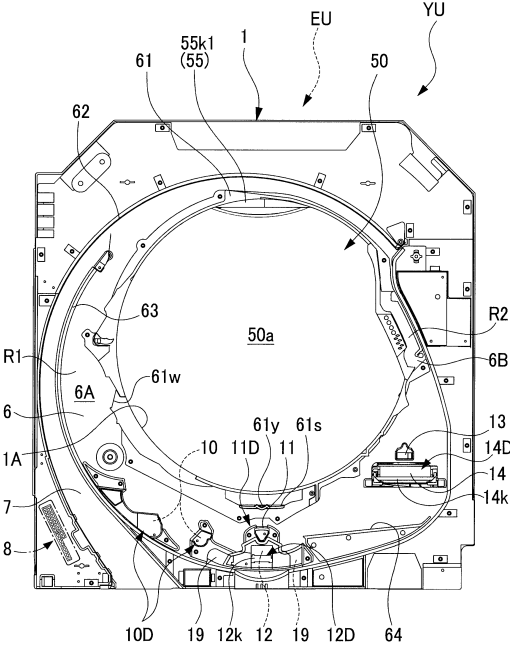
50

【図面】

【図 1】



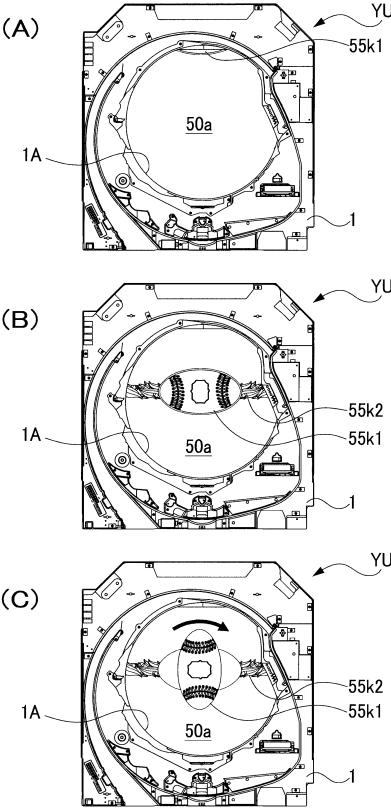
【図 2】



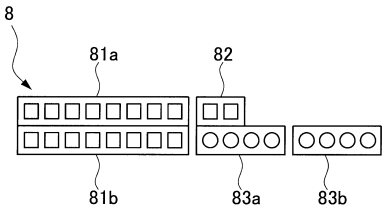
10

20

【図 3】



【図 4】

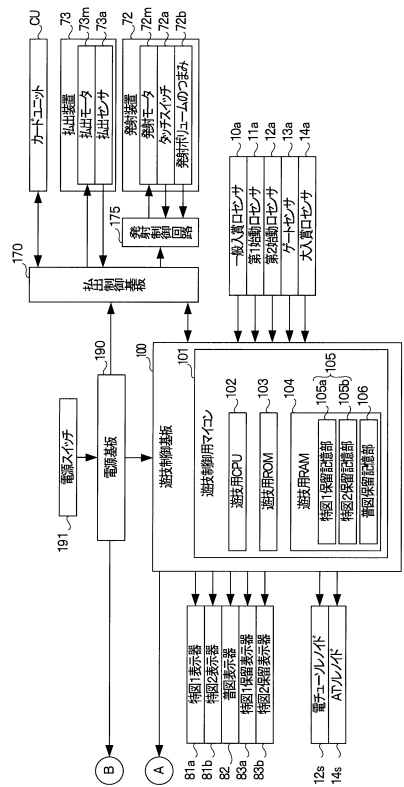


30

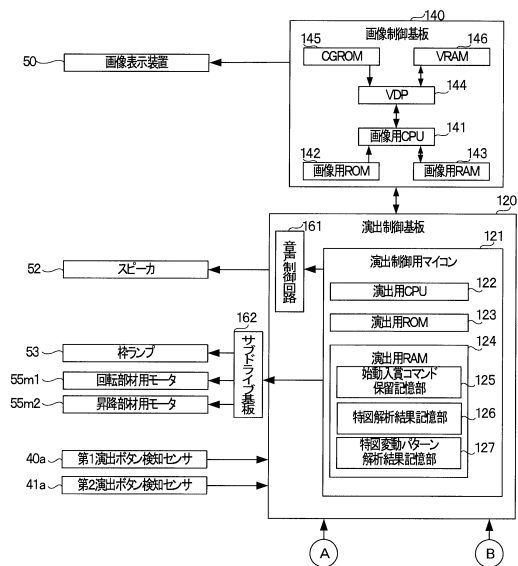
40

50

【図 5】



【図 6】



【図 7】

(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-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 8】

(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
	2	2.5秒		
時短状態	1	2.5秒	1.0秒	3-2
	2	2.5秒		

10

20

30

40

50

【図 9】

(A)大当たり判定テーブル(第1特別図柄用)

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
	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
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B)大当たり判定テーブル(第2特別図柄用)

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
	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
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(C)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	
	0～44	大当たり図柄D	
特図2	45～64	大当たり図柄D	6-2
	65～99	大当たり図柄F	

(D)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 0】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり判定結果	大当たり図柄種別	リーチ判定結果	特図1変動パターン(U1)	抽分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	TBL No.	
非時短状態	大当たり	A	—	—	85	THP01	70000	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
					15	THP02	45000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Nリーチ	大当たり変動	
		B, C	—	—	65	THP03	70000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-1-2
					35	THP04	45000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Nリーチ	大当たり変動	
					15	THP06	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	
					55	THP07	40000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Nリーチ	ハズレ変動	
	ハズレ	—	リーチ有り	0-2	55	THP08	20000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動	8-1-4
					85	THP09	13000	通常変動	通常ハズレ変動	
					15	THP10	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
					5	THP11	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
					5	THP09	13000	通常変動	通常ハズレ変動	
					10	THP10	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	A	—	—	85	THP11	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-7
					100	THP21	35000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレ大当たり変動	
		B, C	—	—	100	THP22	35000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレ大当たり変動	8-1-8
					35	THP24	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレハズレ変動	
					65	THP25	10000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレハズレ変動	
					0-2	THP26	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
	ハズレ	—	リーチ無し	3-4	85	THP27	2000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-11
					15	THP28	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
					85	THP27	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
					15	THP28	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
					85	THP27	2000	通常変動	通常ハズレ変動	
					15	THP28	6000	通常変動	通常ハズレ変動	

10

20

【図 1 1】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり判定結果	大当たり図柄種別	リーチ判定結果	特図2変動パターン(U2)	抽分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	TBL No.	
非時短状態	大当たり	D	—	—	85	THP61	70000	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
					15	THP62	45000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Nリーチ	大当たり変動	
		E, F	—	—	85	THP63	70000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-2-2
					35	THP64	45000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Nリーチ	大当たり変動	
					15	THP65	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	
					50	THP67	20000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動	
	ハズレ	—	リーチ無し	0-2	35	THP66	40000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレ変動	8-2-3
					50	THP67	20000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動	
					80	THP68	13000	通常変動	通常ハズレ変動	
					15	THP69	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
					5	THP70	4000	通常変動	通常ハズレ変動	
					10	THP69	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	D	—	—	100	THP61	35000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレ大当たり変動	8-2-6
					100	THP62	35000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレ大当たり変動	
		E, F	—	—	35	THP63	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレハズレ変動	8-2-7
					65	THP64	10000	通常変動→リーチ→Nリーチ	ハズレハズレ変動	
					0-2	THP65	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
					85	THP66	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
	ハズレ	—	リーチ無し	3-4	15	THP65	6000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-9
					85	THP66	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
					15	THP65	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
					85	THP66	3000	通常変動	通常ハズレ変動	
					15	THP65	6000	通常変動	通常ハズレ変動	
					85	THP66	3000	通常変動	通常ハズレ変動	

【図 1 2】

第1先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数	大当たり図柄種別	リーチ乱数	特図変動パターン乱数	抽分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間	*備考	TBL No.			
通常遊技状態	1000 ～ 1219	0-14	—	0-84	第1抽動入賞コマンドF01	70000	第1抽動	大当たり	A	SP大当たり変動	8-1	
				85-99	第1抽動入賞コマンドF02	45000	第1抽動	大当たり	A	大当たり変動		
		15-99	—	—	0-84	第1抽動入賞コマンドF03	70000	第1抽動	大当たり	BenC		SP大当たり変動
					65-99	第1抽動入賞コマンドF04	45000	第1抽動	大当たり	BenC		大当たり変動
					0-14	第1抽動入賞コマンドF05	60000	第1抽動	ハズレ	—		SPハズレ変動
					15-49	第1抽動入賞コマンドF06	40000	第1抽動	ハズレ	—		ハズレ変動
	0-65535 のうち 上記以外の 数値	—	0-29	—	50-99	第1抽動入賞コマンドF07	20000	第1抽動	ハズレ	—	Nハズレ変動	8-2
					30-135	第1抽動入賞コマンドF08	13000	第1抽動	ハズレ	—	通常ハズレ変動	
		1000 ～ 1219	15-99	—	0-99	第1抽動入賞コマンドF22	35000	第1抽動	大当たり	A	ハズレ大当たり変動	
					0-99	第1抽動入賞コマンドF23	25000	第1抽動	ハズレ	—	ハズレハズレ変動	
					30-99	第1抽動入賞コマンドF24	10000	第1抽動	ハズレ	—	リーチ付ハズレ変動	
					10-235	第1抽動入賞コマンドF25	6000	第1抽動	ハズレ	—	通常ハズレ変動	
高確率遊技状態	0-65535 のうち上記 以外の数値	1000 ～ 2499	15-99	—	0-99	第1抽動入賞コマンドF22	35000	第1抽動	大当たり	A	ハズレ大当たり変動	8-3
					0-99	第1抽動入賞コマンドF23	25000	第1抽動	ハズレ	—	ハズレハズレ変動	
		0-65535 のうち上記 以外の数値	0-9	—	30-99	第1抽動入賞コマンドF24	10000	第1抽動	ハズレ	—	リーチ付ハズレ変動	
					0-99	第1抽動入賞コマンドF25	6000	第1抽動	ハズレ	—	通常ハズレ変動	
					0-99	第1抽動入賞コマンドF22	35000	第1抽動	大当たり	BenC	ハズレ大当たり変動	
					0-99	第1抽動入賞コマンドF23	25000	第1抽動	ハズレ	—	ハズレハズレ変動	

30

40

50

【図 1 3】

第2先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 番号	大当たり 出現確率 1/256	リーチ フラグ	特別図柄 パターン番号	抽籤入賞コマンド	特選変動 時間(コマ)	抽籤口 情報	抽籤 情報	抽籤 情報	特別図柄 パターン情報	TBL No.
通常 遊技状態	1000	0~44	-	0~24	第2抽籤入賞コマンドP01	70000	第2抽籤口	大当たり	D	SP大当たり変動	9-4
	1219	45~99	-	25~44	第2抽籤入賞コマンドP02	45000	第2抽籤口	大当たり	D	LS大当たり変動	
	0~85535 のうち 上記以外の 抽籤	-	0~23	0~24	第2抽籤入賞コマンドP03	70000	第2抽籤口	大当たり	EorF	SP大当たり変動	
				25~44	第2抽籤入賞コマンドP04	45000	第2抽籤口	大当たり	EorF	LS大当たり変動	
				0~14	第2抽籤入賞コマンドP05	60000	第2抽籤口	ハズレ	-	SPハズレ変動	
				15~44	第2抽籤入賞コマンドP06	40000	第2抽籤口	ハズレ	-	LSハズレ変動	
				50~99	第2抽籤入賞コマンドP07	20000	第2抽籤口	ハズレ	-	NPハズレ変動	
				30~255	第2抽籤入賞コマンドP08	13000	第2抽籤口	ハズレ	-	通常ハズレ変動	
	1800	0~44	-	0~99	第2抽籤入賞コマンドP21	35000	第2抽籤口	大当たり	D	パチンコ大当たり変動	
	1219	45~99	-	0~99	第2抽籤入賞コマンドP22	35000	第2抽籤口	大当たり	EorF	パチンコ大当たり変動	
低確率 高ベース 遊技状態	0~85535 のうち 上記以外の 抽籤	-	0~9	0~99	第2抽籤入賞コマンドP23	25000	第2抽籤口	ハズレ	-	パチンコハズレ変動	9-5
	-	-	0~9	35~99	第2抽籤入賞コマンドP24	10000	第2抽籤口	ハズレ	-	リーチガセハズレ変動	
				0~99	第2抽籤入賞コマンドP25	6000	第2抽籤口	ハズレ	-	短縮変動	
				0~99	第2抽籤入賞コマンドP26	35000	第2抽籤口	大当たり	D	パチンコ大当たり変動	
高確率 高ベース 遊技状態	1000	0~44	-	0~99	第2抽籤入賞コマンドP27	35000	第2抽籤口	大当たり	EorF	パチンコ大当たり変動	9-6
	2455	45~99	-	0~99	第2抽籤入賞コマンドP28	35000	第2抽籤口	大当たり	EorF	パチンコ大当たり変動	
	0~85535 のうち 上記以外の 抽籤	-	0~9	0~34	第2抽籤入賞コマンドP29	25000	第2抽籤口	ハズレ	-	パチンコハズレ変動	
	-	-	0~9	35~99	第2抽籤入賞コマンドP24	10000	第2抽籤口	ハズレ	-	リーチガセハズレ変動	

【図 1 4】

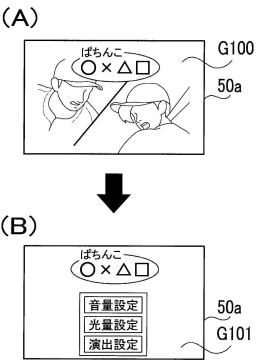
(A)大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄 の種別	ラウンド 遊技当りの 回数	ラウンド 1回のラウンド 遊技当りの 開放回数	大入賞口の開放パターン	ED 時間	OP 時間	TBL No.
大当たり図柄A	10回	1~10R	1回	28.5秒	2.0秒	10-1
大当たり図柄B	5回	1~5R	1回	29.5秒	2.0秒	10-2
大当たり図柄C	5回	1~5R	1回	29.5秒	2.0秒	10-3
大当たり図柄D	16回	1~16R	1回	29.5秒	2.0秒	10-4
大当たり図柄E	4回	1~4R	1回	29.5秒	2.0秒	10-5
大当たり図柄F	4回	1~4R	1回	29.5秒	2.0秒	10-6

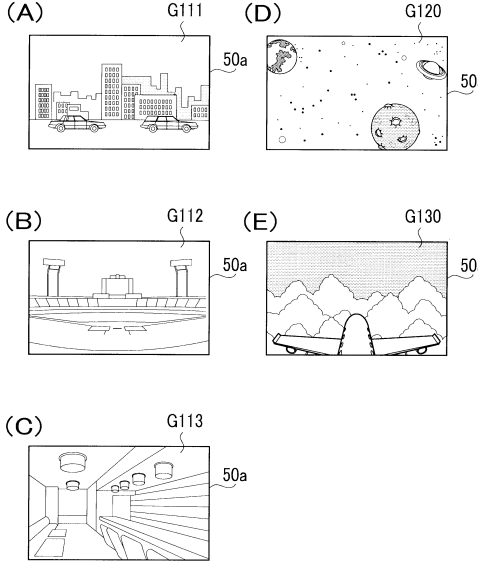
(B)遊技状態設定テーブル

大当たり図柄 の種別	遊技状態	終了条件	TBL No.
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	-	
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	-	

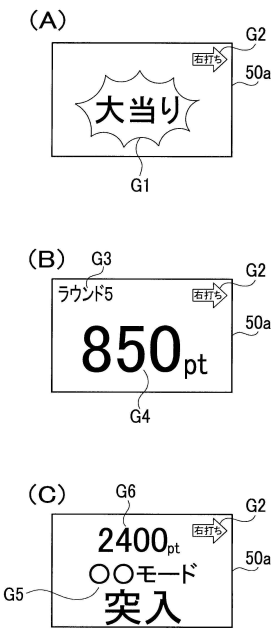
【図 1 5】



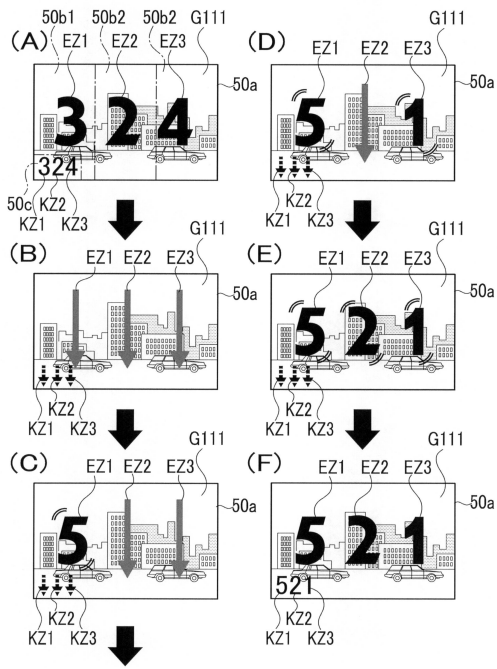
【図 1 6】



【図 17】



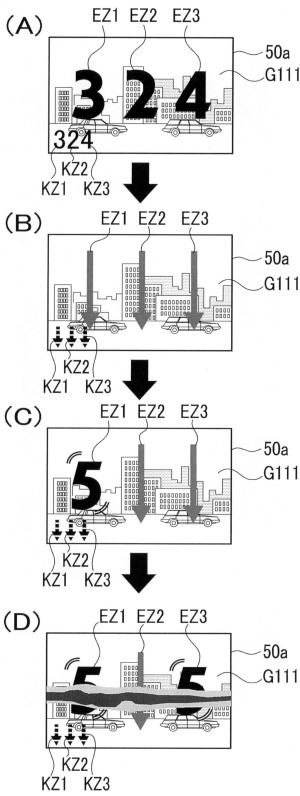
【図 18】



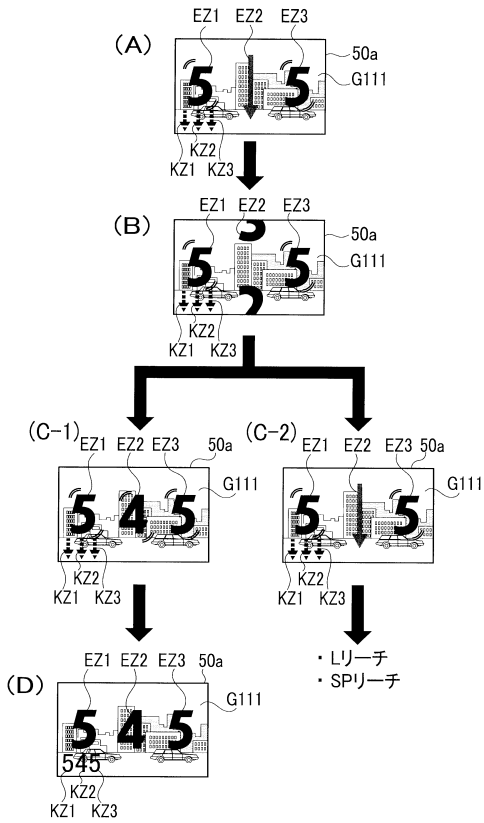
10

20

【図 19】



【図 20】

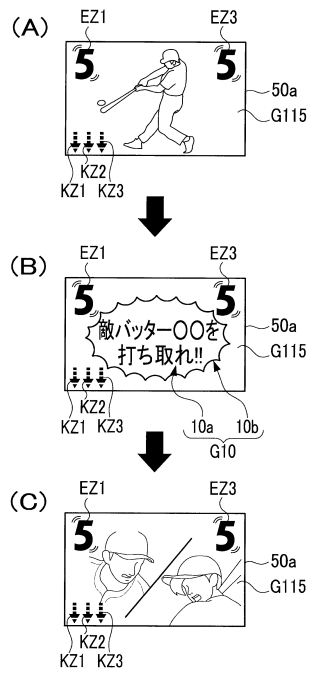


30

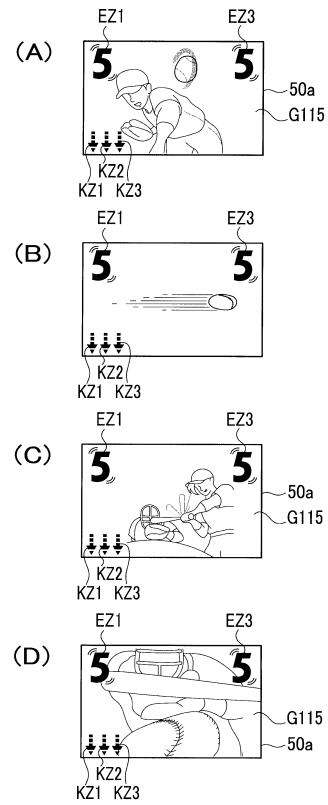
40

50

【図 2 1】



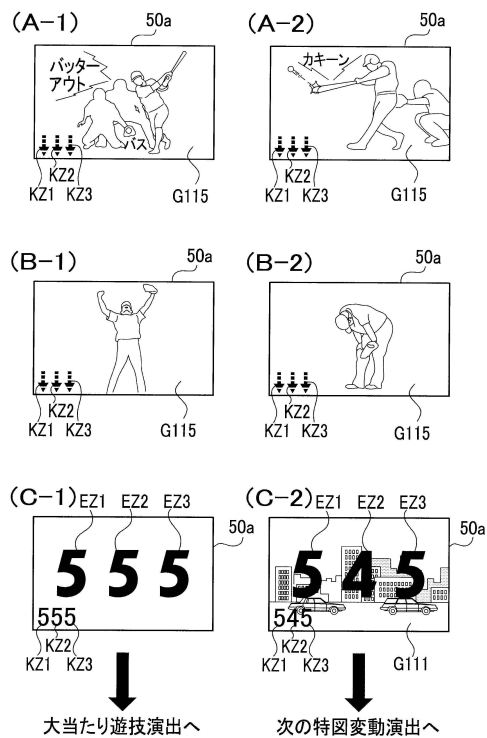
【図 2 2】



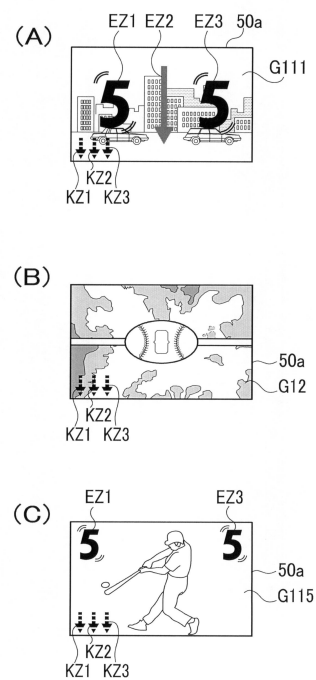
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

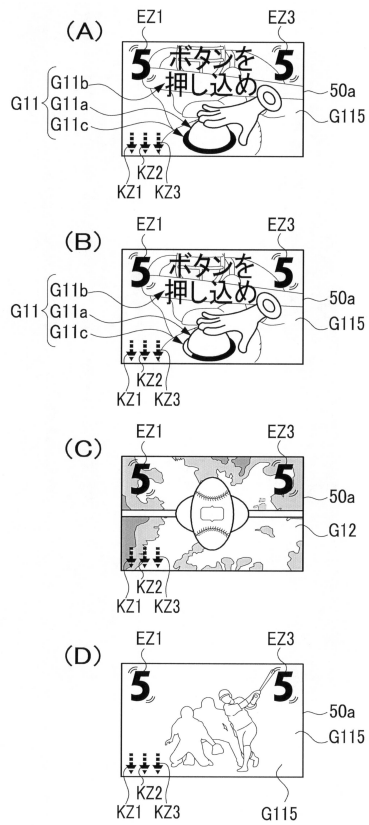


30

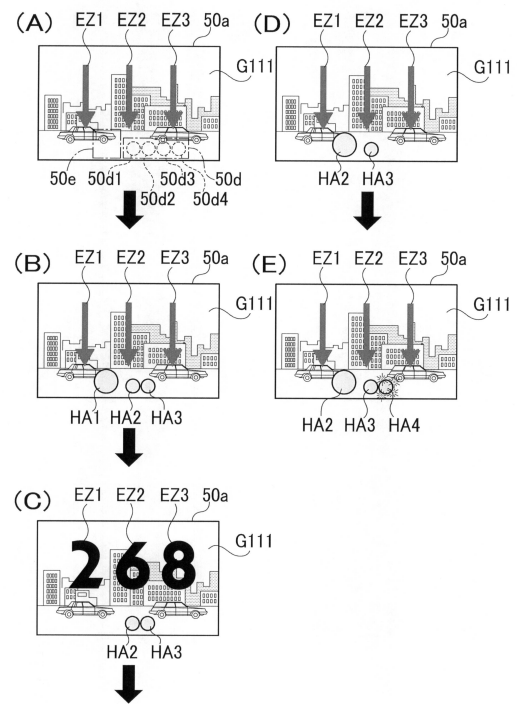
40

50

【図 25】



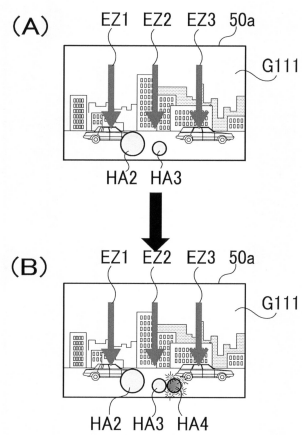
【図 26】



10

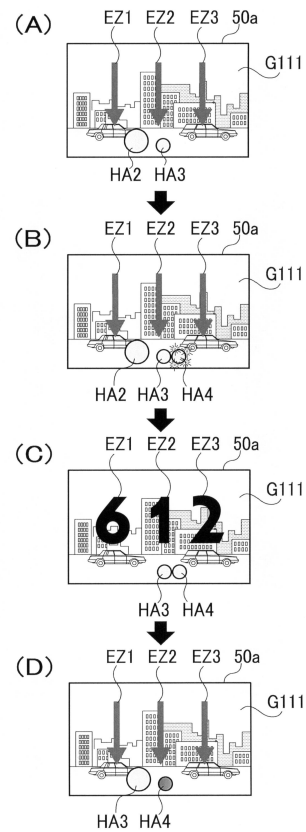
20

【図 27】



30

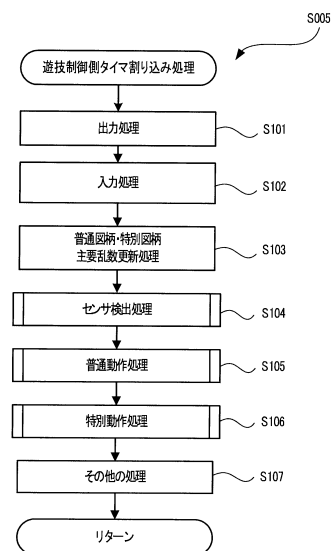
【図 28】



40

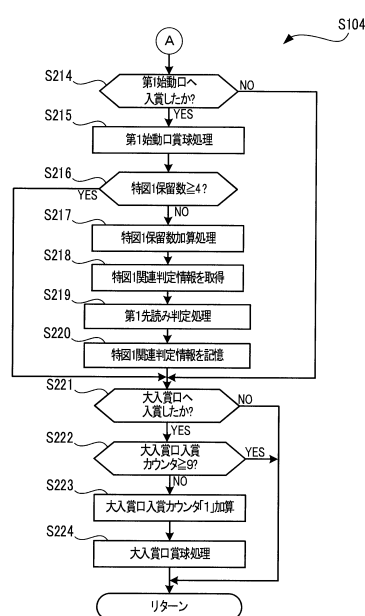
50

【 図 3 0 】



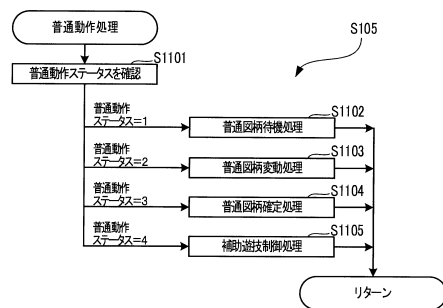
20

【圖 3 2】

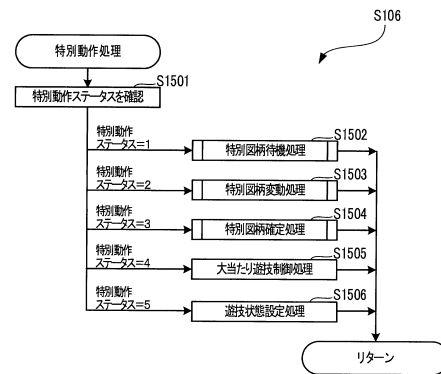


40

【図 3 3】



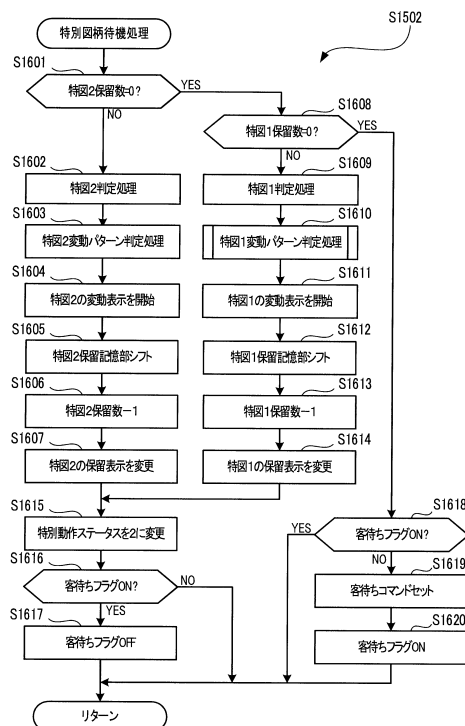
【図 3 4】



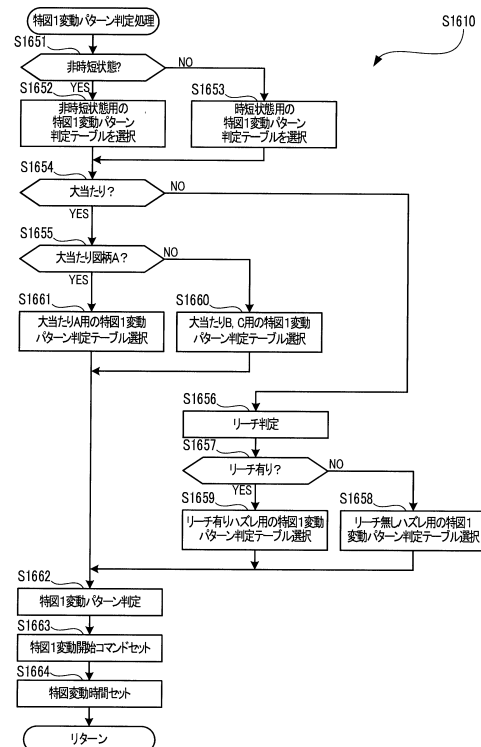
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

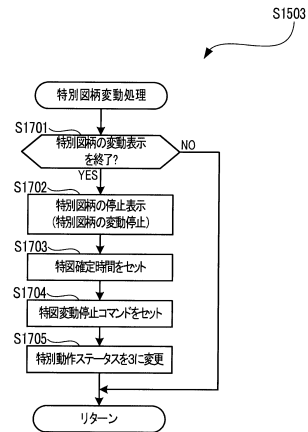


30

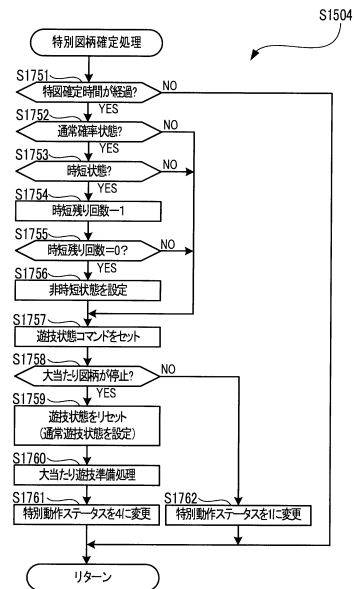
40

50

【図 37】



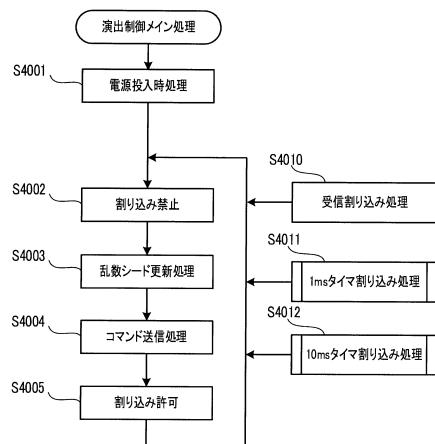
【図 38】



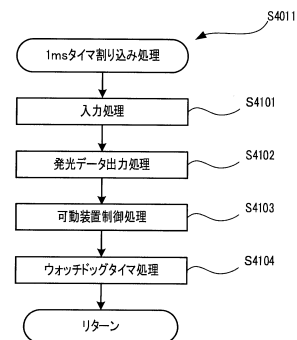
10

20

【図 39】



【図 40】

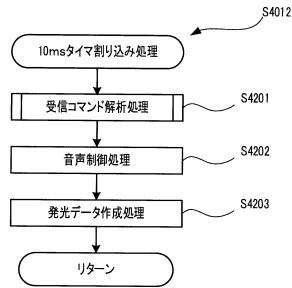


30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

(A)タイマー予告実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	実行／非実行
SP大当たり	75	実行
	25	非実行
L大当たり	60	実行
	40	非実行
SPハズレ	60	実行
	40	非実行
Lハズレ	50	実行
	50	非実行

(B)タイマー予告態様判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	タイマー予告態様	演出内容
SP大当たり	70	タイマー予告態様1	赤色＋秒数「15」
	30	タイマー予告態様2	青色＋秒数「5」
L大当たり	50	タイマー予告態様1	赤色＋秒数「15」
	50	タイマー予告態様2	青色＋秒数「5」
SPハズレ	50	タイマー予告態様1	赤色＋秒数「15」
	50	タイマー予告態様2	青色＋秒数「5」
Lハズレ	30	タイマー予告態様1	赤色＋秒数「15」
	70	タイマー予告態様2	青色＋秒数「5」

10

20

【図 4 3】

(A)タイマー発動予告実行判定テーブル

特図変動パターン	タイマー予告態様	選択率(%)	実行／非実行
SP大当たり	1	70	実行
		30	非実行
SP大当たり	2	60	実行
		40	非実行
L大当たり	1	60	実行
		40	非実行
L大当たり	2	50	実行
		50	非実行
SPハズレ	1	60	実行
		40	非実行
SPハズレ	2	50	実行
		50	非実行
Lハズレ	1	40	実行
		60	非実行
Lハズレ	2	30	実行
		70	非実行

(B)タイマー発動予告種別判定テーブル

特図変動パターン	タイマー予告態様	選択率(%)	タイマー発動予告種別	※備考(演出の名称)
SP大当たり	1	65	種別1	タイマー調整中予告
		35	種別2	ドラム予告
SP大当たり	2	55	種別1	タイマー調整中予告
		45	種別2	ドラム予告
L大当たり	1	55	種別1	タイマー調整中予告
		45	種別2	ドラム予告
L大当たり	2	50	種別1	タイマー調整中予告
		50	種別2	ドラム予告
SPハズレ	1	45	種別1	タイマー調整中予告
		55	種別2	ドラム予告
SPハズレ	2	40	種別1	タイマー調整中予告
		60	種別2	ドラム予告
Lハズレ	1	35	種別1	タイマー調整中予告
		65	種別2	ドラム予告
Lハズレ	2	30	種別1	タイマー調整中予告
		70	種別2	ドラム予告

(C)ドラム予告態様判定テーブル

タイマー予告態様	選択率(%)	ドラム予告態様
1	65	ドラム予告態様1
	35	ドラム予告態様2
2	35	ドラム予告態様1
	65	ドラム予告態様2

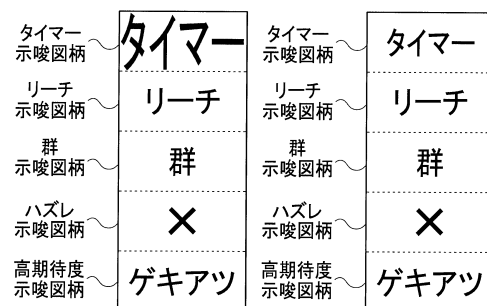
【図 4 4】

(A)

ドラム予告態様1の
ドラム予告画像の展開図

(B)

ドラム予告態様2の
ドラム予告画像の展開図



30

40

50

【図 45】

(A) 群予告実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	実行/非実行
SP大当たり	60	実行
	40	非実行
L大当たり	50	実行
	50	非実行
SPハズレ	50	実行
	50	非実行
Lハズレ	40	実行
	60	非実行
Nハズレ	10	実行
	90	非実行

(B) 群予告態様判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	群予告態様	演出内容
SP大当たり	65	群予告態様1	30個
	25	群予告態様2	15個
	10	群予告態様3	3個
L大当たり	25	群予告態様1	30個
	60	群予告態様2	15個
	15	群予告態様3	3個
SPハズレ	55	群予告態様1	30個
	30	群予告態様2	15個
	15	群予告態様3	3個
Lハズレ	15	群予告態様1	30個
	25	群予告態様2	15個
	60	群予告態様3	3個
Nハズレ	0	群予告態様1	30個
	0	群予告態様2	15個
	100	群予告態様3	3個

【図 46】

(A) 群ドラム予告実行判定

特図変動パターン	選択率(%)	実行/非実行
SP大当たり	35	実行
	65	非実行
L大当たり	30	実行
	70	非実行
SPハズレ	25	実行
	75	非実行
Lハズレ	20	実行
	80	非実行
Nハズレ	15	実行
	85	非実行

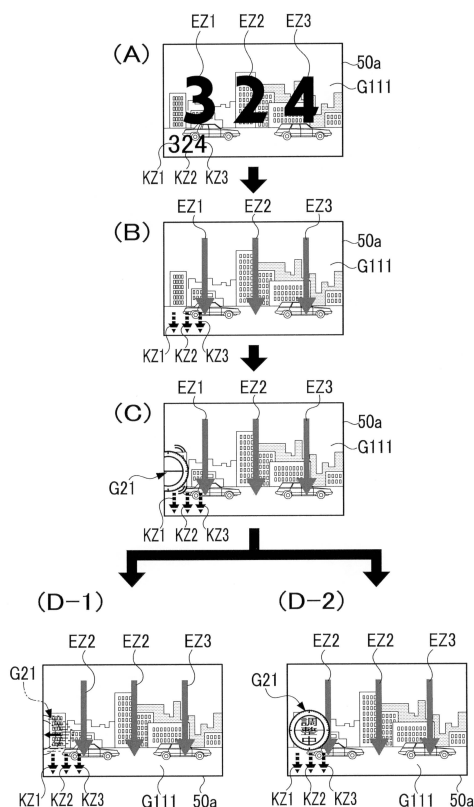
(B) 非特定ドラム予告実行判定

特図変動パターン	選択率(%)	実行/非実行	停止表示の示唆図柄
SP大当たり	50	実行1	高期待度示唆図柄
	20	実行2	リーチ示唆図柄
	10	実行3	ハズレ示唆図柄
L大当たり	20	非実行	—
	30	実行1	高期待度示唆図柄
	25	実行2	リーチ示唆図柄
SPハズレ	15	実行3	ハズレ示唆図柄
	30	非実行	—
	35	実行1	高期待度示唆図柄
Lハズレ	20	実行2	リーチ示唆図柄
	15	実行3	ハズレ示唆図柄
	30	非実行	—
Nハズレ	15	実行1	高期待度示唆図柄
	25	実行2	リーチ示唆図柄
	20	実行3	ハズレ示唆図柄
通常A	40	非実行	—
	0	実行1	高期待度示唆図柄
	0	実行2	リーチ示唆図柄
通常B	5	実行3	ハズレ示唆図柄
	95	非実行	—
	0	実行1	高期待度示唆図柄
通常C	0	実行2	リーチ示唆図柄
	0	実行3	ハズレ示唆図柄
	100	非実行	—

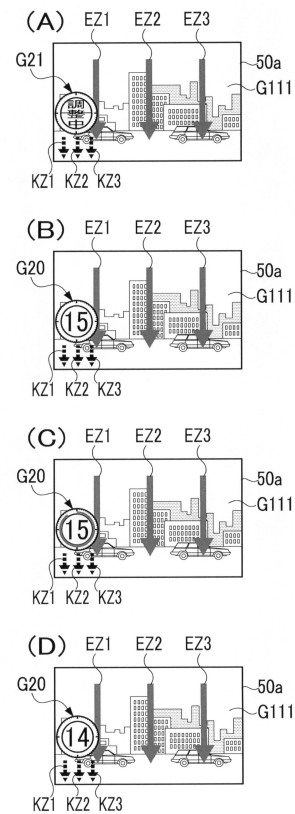
(C) タイマー調整中予告ガセ実行判定

特図変動パターン	選択率(%)	実行/非実行
SP大当たり	20	実行
	80	非実行
L大当たり	25	実行
	75	非実行
SPハズレ	25	実行
	75	非実行
Lハズレ	30	実行
	70	非実行
Nハズレ	35	実行
	65	非実行
通常A	5	実行
	95	非実行
通常B	0	実行
	100	非実行

【図 47】



【図 48】



10

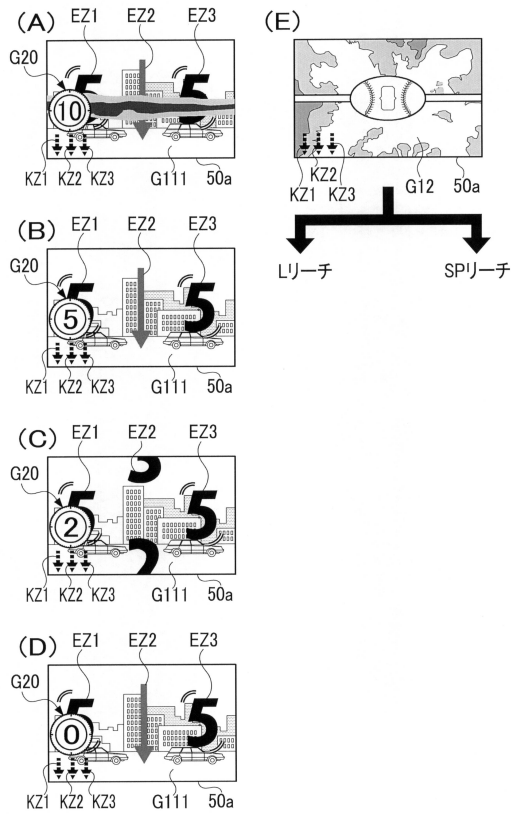
20

30

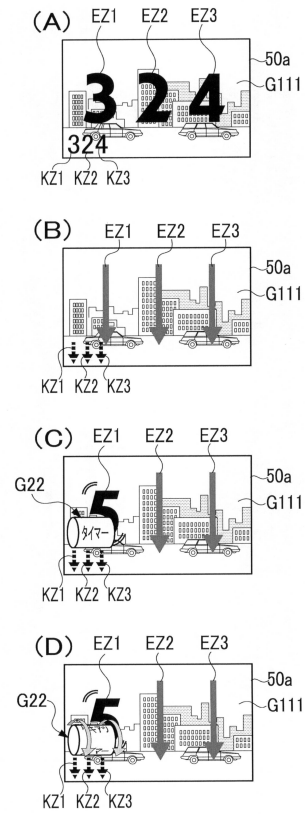
40

50

【図 49】



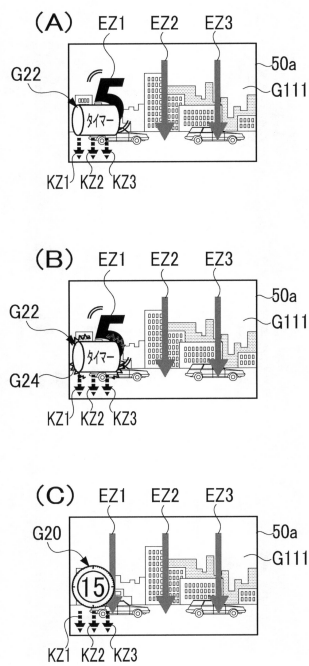
【図 50】



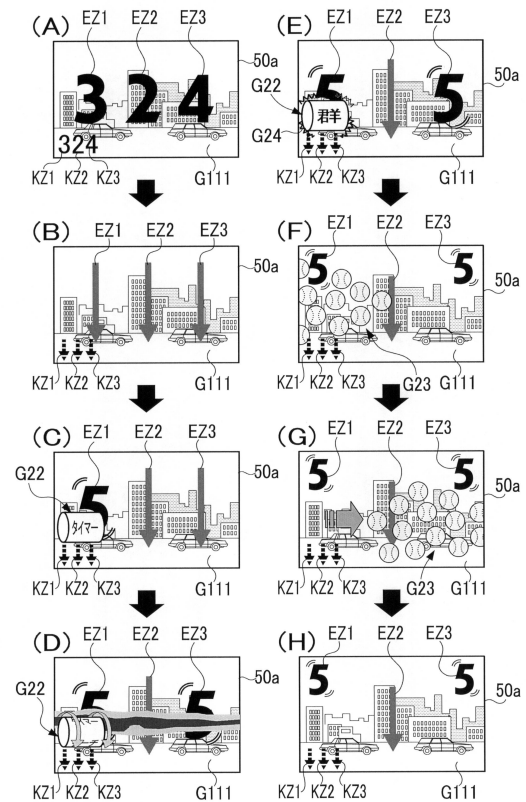
10

20

【図 51】



【図 52】

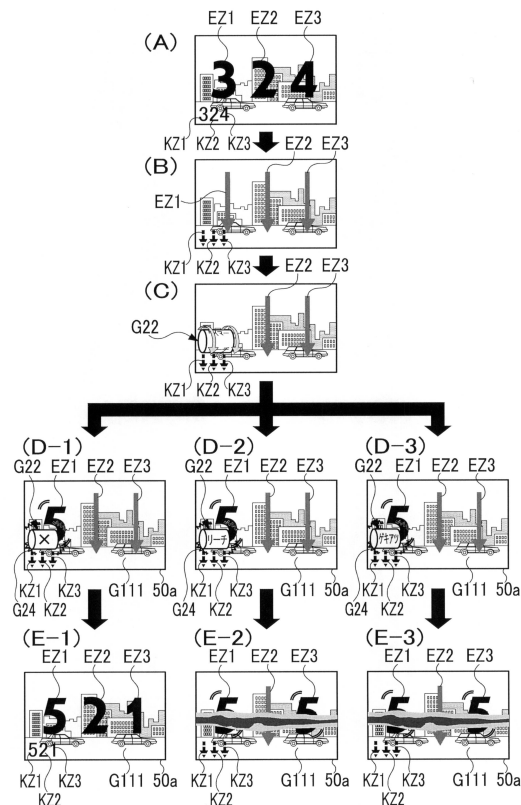


30

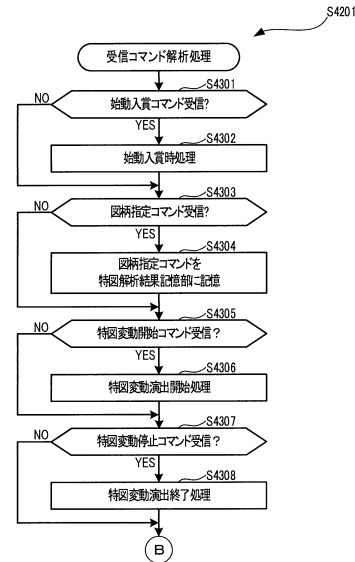
40

50

【図 5 3】



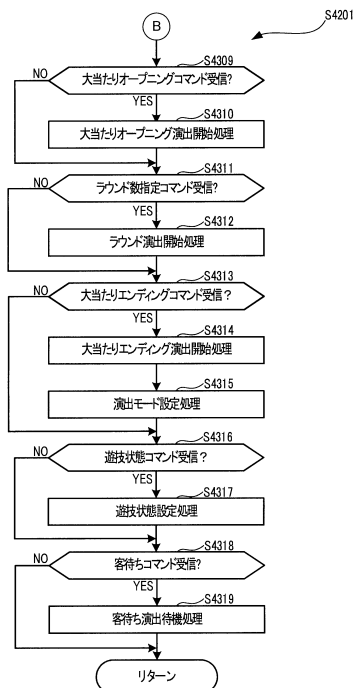
【図 5 4】



10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

(A) 保留アイコン変化予告実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率 (%)	実行 / 非実行
SP大当たり	35	実行
	65	非実行
L大当たり	30	実行
	70	非実行
SPハズレ	30	実行
	70	非実行
Lハズレ	25	実行
	75	非実行
Nハズレ	15	実行
	85	非実行
通常ハズレ	3	実行
	97	非実行

(B) 保留アイコン変化予告態様判定テーブル

特図変動パターン	選択率 (%)	特別態様	演出内容
SP大当たり	20	特別態様1	青
	35	特別態様2	緑
	40	特別態様3	赤
	5	特別態様4	金
L大当たり	25	特別態様1	青
	45	特別態様2	緑
	30	特別態様3	赤
	0	特別態様4	金
SPハズレ	25	特別態様1	青
	43	特別態様2	緑
	30	特別態様3	赤
	2	特別態様4	金
Lハズレ	50	特別態様1	青
	35	特別態様2	緑
	15	特別態様3	赤
	0	特別態様4	金
Nハズレ	70	特別態様1	青
	30	特別態様2	緑
	0	特別態様3	赤
	0	特別態様4	金
通常ハズレ	100	特別態様1	青
	0	特別態様2	緑
	0	特別態様3	赤
	0	特別態様4	金

30

40

50

【図 5 7】

(A)変動アイコン変化予告実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)					実行/非実行
	通常態様	特別態様1	特別態様2	特別態様3	特別態様4	
SP大当たり	55	50	45	40	15	実行
	45	50	55	60	85	非実行
L大当たり	50	45	40	35	—	実行
	50	55	60	65	—	非実行
SPハズレ	50	45	40	35	0	実行
	50	55	60	65	100	非実行
Lハズレ	40	35	30	—	—	実行
	60	65	70	—	—	非実行
Nハズレ	30	15	—	—	—	実行
	70	85	—	—	—	非実行
通常ハズレ	15	—	—	—	—	実行
	85	—	—	—	—	非実行

(B)変動アイコン変化予告態様判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)					特別態様
	通常態様	特別態様1	特別態様2	特別態様3	特別態様4	
SP大当たり	15	—	—	—	—	特別態様1
	25	30	—	—	—	特別態様2
	50	55	85	—	—	特別態様3
	10	10	10	75	—	特別態様4
	5	5	5	25	100	特別態様5
L大当たり	18	—	—	—	—	特別態様1
	45	55	—	—	—	特別態様2
	35	43	98	—	—	特別態様3
	0	0	0	0	—	特別態様4
	2	2	2	100	—	特別態様5
SPハズレ	20	—	—	—	—	特別態様1
	40	55	—	—	—	特別態様2
	35	40	95	—	—	特別態様3
	5	5	5	100	—	特別態様4
	0	0	0	0	100	特別態様5
Lハズレ	50	—	—	—	—	特別態様1
	35	65	—	—	—	特別態様2
	15	35	100	—	—	特別態様3
	0	0	0	—	—	特別態様4
	0	0	0	—	—	特別態様5
Nハズレ	70	—	—	—	—	特別態様1
	30	100	—	—	—	特別態様2
	0	0	—	—	—	特別態様3
	0	0	—	—	—	特別態様4
	0	0	—	—	—	特別態様5
通常ハズレ	100	—	—	—	—	特別態様1
	0	—	—	—	—	特別態様2
	0	—	—	—	—	特別態様3
	0	—	—	—	—	特別態様4
	0	—	—	—	—	特別態様5

【図 5 8】

(A)カットイン予告実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	実行/非実行
SP大当たり	65	実行
	35	非実行
L大当たり	50	実行
	50	非実行
SPハズレ	50	実行
	50	非実行
Lハズレ	35	実行
	65	非実行

(B)カットイン予告態様判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	カットイン予告態様	演出内容
SP大当たり	15	カットイン予告態様1	弱敵キャラクタ
	30	カットイン予告態様2	普通キャラクタ
	50	カットイン予告態様3	強敵キャラクタ
	5	カットイン予告態様4	レアキャラクタ
	—	カットイン予告態様5	—
L大当たり	20	カットイン予告態様1	弱敵キャラクタ
	30	カットイン予告態様2	普通キャラクタ
	45	カットイン予告態様3	強敵キャラクタ
	5	カットイン予告態様4	レアキャラクタ
	—	カットイン予告態様5	—
SPハズレ	54	カットイン予告態様1	弱敵キャラクタ
	30	カットイン予告態様2	普通キャラクタ
	15	カットイン予告態様3	強敵キャラクタ
	1	カットイン予告態様4	レアキャラクタ
	—	カットイン予告態様5	—
Lハズレ	60	カットイン予告態様1	弱敵キャラクタ
	30	カットイン予告態様2	普通キャラクタ
	9	カットイン予告態様3	強敵キャラクタ
	1	カットイン予告態様4	レアキャラクタ
	—	カットイン予告態様5	—

10

20

【図 5 9】

(A)Gタイマー予告実行判定テーブル

群予告態様	選択率(%)	実行/非実行
群予告態様1 (30個)	40	実行
	60	非実行
群予告態様2 (15個)	30	実行
	70	非実行
群予告態様3 (3個)	20	実行
	80	非実行

(B)Cタイマー予告実行判定テーブル

カットイン予告態様	選択率(%)	実行/非実行
カットイン予告態様1 (弱敵キャラクタ)	30	実行
	70	非実行
カットイン予告態様2 (普通キャラクタ)	45	実行
	55	非実行
カットイン予告態様3 (強敵キャラクタ)	60	実行
	40	非実行
カットイン予告態様4 (レアキャラクタ)	70	実行
	30	非実行

(C)Hタイマー予告実行判定テーブル

特別態様	選択率(%)	実行/非実行
特別態様1 (青)	25	実行
	75	非実行
特別態様2 (緑)	30	実行
	70	非実行
特別態様3 (赤)	35	実行
	65	非実行
特別態様4 (金)	40	実行
	60	非実行
特別態様5 (野球のボール)	45	実行
	65	非実行

(D)変動アイコン変化予告に係るタイマー予告種別判定テーブル

特別態様	選択率(%)	タイマー予告種別	※備考(演出名称)
特別態様1 (青)	65	タイマー予告種別1	第1タイマー予告
	35	タイマー予告種別2	第2タイマー予告
特別態様2 (緑)	60	タイマー予告種別1	第1タイマー予告
	40	タイマー予告種別2	第2タイマー予告
特別態様3 (赤)	50	タイマー予告種別1	第1タイマー予告
	50	タイマー予告種別2	第2タイマー予告
特別態様4 (金)	40	タイマー予告種別1	第1タイマー予告
	60	タイマー予告種別2	第2タイマー予告
特別態様5 (野球のボール)	35	タイマー予告種別1	第1タイマー予告
	65	タイマー予告種別2	第2タイマー予告

【図 6 0】

(A)Gタイマー予告演出時間判定テーブル

群予告態様	選択率(%)	演出時間	※備考(時間)
群予告態様1	60	演出時間2	15秒
	30	演出時間3	10秒
	10	演出時間4	5秒
	—	演出時間5	—
群予告態様2	30	演出時間2	15秒
	50	演出時間3	10秒
	20	演出時間4	5秒
	—	演出時間5	—
群予告態様3	10	演出時間2	15秒
	30	演出時間3	10秒
	60	演出時間4	5秒
	—	演出時間5	—

(B)Cタイマー予告演出時間判定テーブル

カットイン予告態様	選択率(%)	演出時間	※備考(時間)
カットイン予告態様1	15	演出時間1	30秒
	25	演出時間2	15秒
	40	演出時間3	10秒
	20	演出時間4	5秒
カットイン予告態様2	20	演出時間1	30秒
	30	演出時間2	15秒
	35	演出時間3	10秒
	15	演出時間4	5秒
カットイン予告態様3	40	演出時間1	30秒
	30	演出時間2	15秒
	20	演出時間3	10秒
	10	演出時間4	5秒
カットイン予告態様4	55	演出時間1	30秒
	25	演出時間2	15秒
	15	演出時間3	10秒
	5	演出時間4	5秒

30

40

50

【図 6 1】

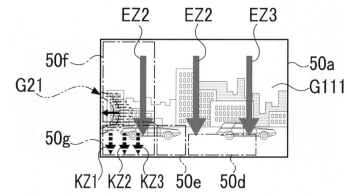
(A) H1タイマー予告演出時間判定テーブル

特別態様	選択率 (%)	演出時間	※備考(時間)
特別態様1	0	演出時間2	15秒
	35	演出時間3	10秒
	65	演出時間4	5秒
特別態様2	15	演出時間2	15秒
	35	演出時間3	10秒
	50	演出時間4	5秒
特別態様3	75	演出時間2	15秒
	15	演出時間3	10秒
	10	演出時間4	5秒
特別態様4	85	演出時間2	15秒
	10	演出時間3	10秒
	5	演出時間4	5秒
特別態様5	95	演出時間2	15秒
	5	演出時間3	10秒
	0	演出時間4	5秒

(B) H2タイマー予告演出時間判定テーブル

特別態様	選択率 (%)	演出時間	※備考(時間)
特別態様1	10	演出時間3	10秒
	35	演出時間4	5秒
	55	演出時間5	3秒
特別態様2	20	演出時間3	10秒
	30	演出時間4	5秒
	50	演出時間5	3秒
特別態様3	40	演出時間3	10秒
	25	演出時間4	5秒
	35	演出時間5	3秒
特別態様4	45	演出時間3	10秒
	30	演出時間4	5秒
	25	演出時間5	3秒
特別態様5	50	演出時間3	10秒
	35	演出時間4	5秒
	15	演出時間5	3秒

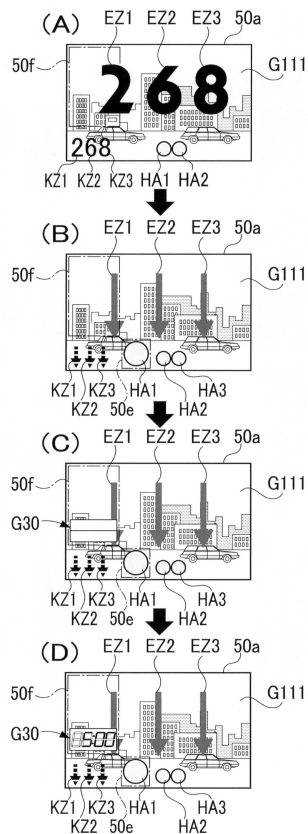
【図 6 2】



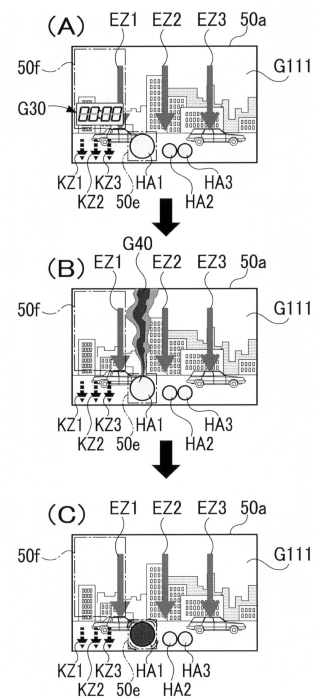
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

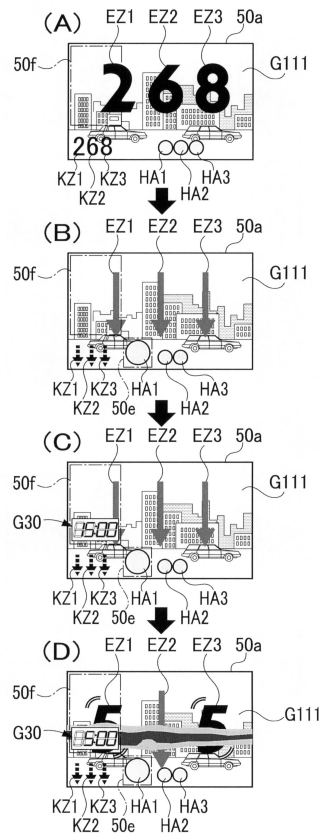


30

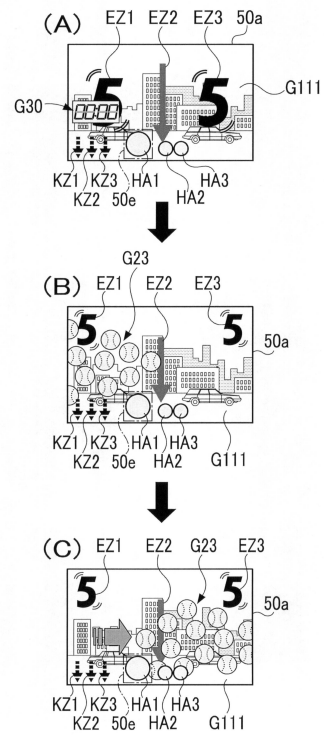
40

50

【図 6 5】



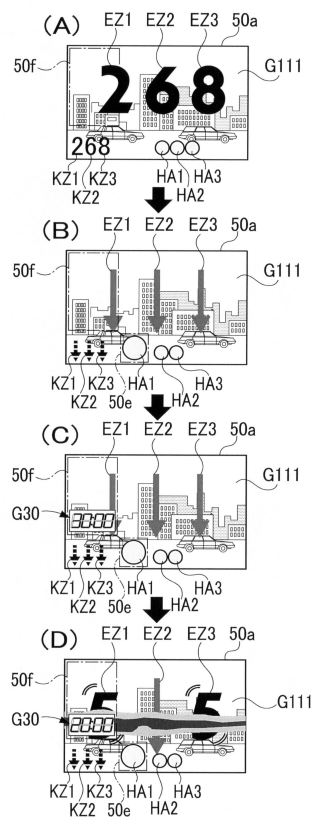
【図 6 6】



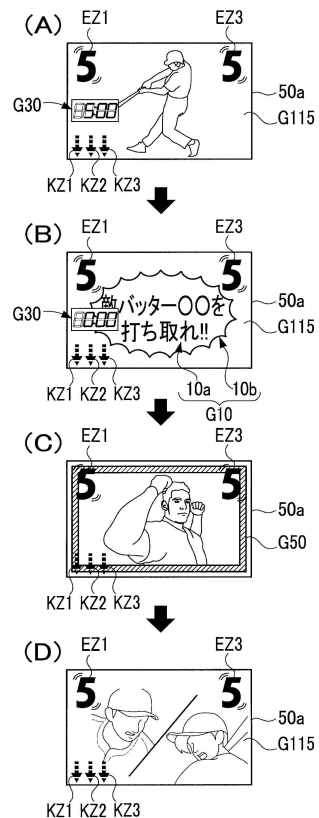
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

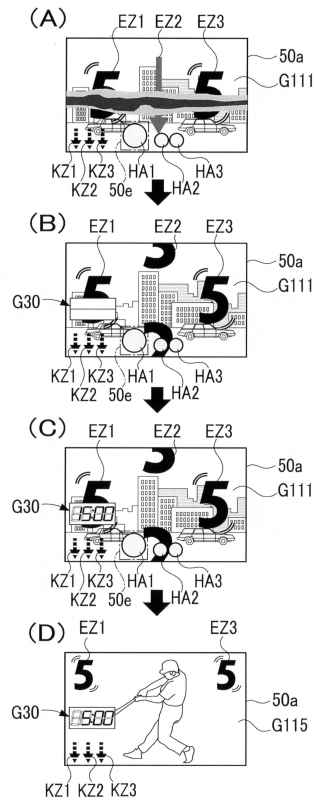


30

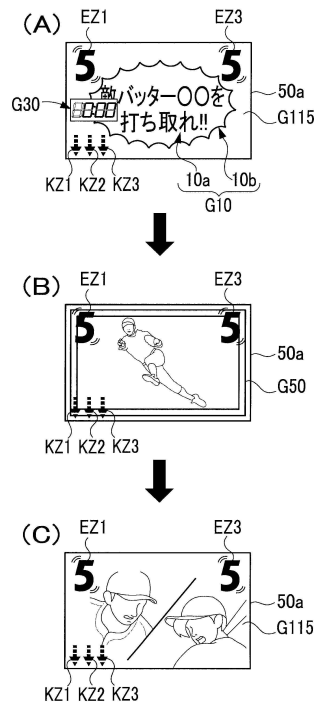
40

50

【図 69】



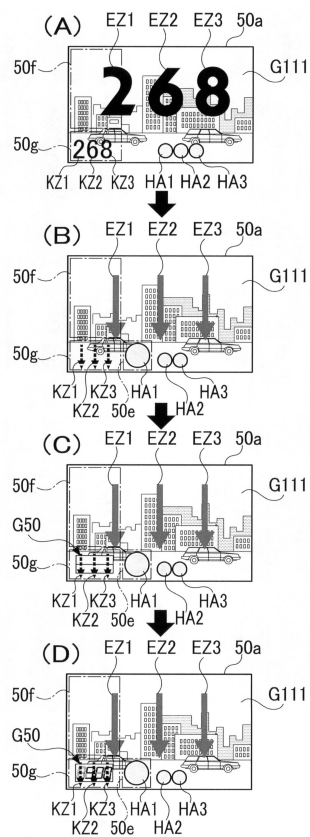
【図 70】



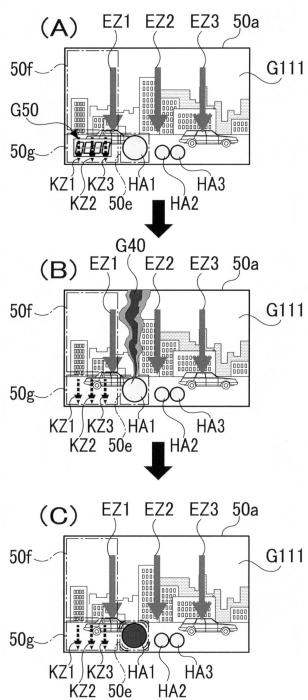
10

20

【図 71】



【図 72】

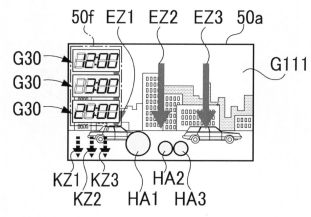


30

40

50

【図 73】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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