

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2022-10500  
(P2022-10500A)

(43)公開日 令和4年1月17日(2022.1.17)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

テーマコード (参考)  
2 C 0 8 8  
2 C 3 3 3

| 審査請求     |                             | 未請求 | 請求項の数   | 1                   | O L | (全119頁) |
|----------|-----------------------------|-----|---------|---------------------|-----|---------|
| (21)出願番号 | 特願2020-111127(P2020-111127) |     | (71)出願人 | 599104196           |     |         |
| (22)出願日  | 令和2年6月29日(2020.6.29)        |     |         | 株式会社サンセイアールアンドディ    |     |         |
|          |                             |     |         | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番  |     |         |
|          |                             |     |         | 13号                 |     |         |
|          |                             |     | (74)代理人 | 110000291           |     |         |
|          |                             |     |         | 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所 |     |         |
|          |                             |     | (72)発明者 | 山田 輝彦               |     |         |
|          |                             |     |         | 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 | 藤原 海                |     |         |
|          |                             |     |         | 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                 |     |         |
| 最終頁に続く   |                             |     |         |                     |     |         |

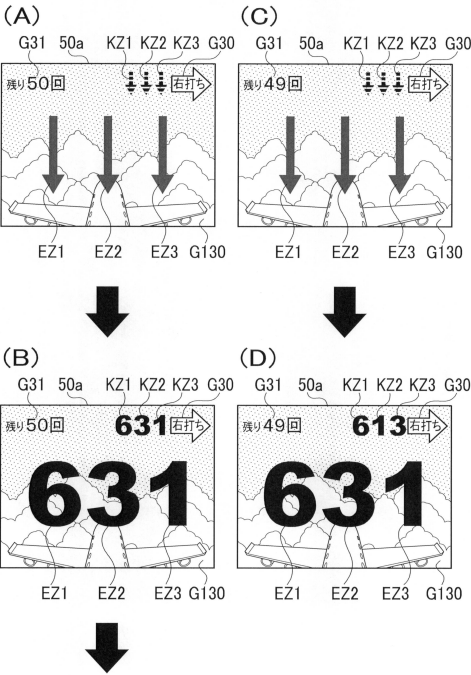
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技興趣の低下を抑える遊技機を提供すること。

【解決手段】所定の判定を行う判定手段と、判定手段によって大当たりと判定されると大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、判定手段によって大当たりと異なる特定の結果と判定された場合に、遊技者に有利な有利遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段を備え、演出実行手段は、判定手段が特定の結果と判定したが、遊技状態制御手段が有利遊技状態にしない場合、特定演出を実行する。

【選択図】図59



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定の判定を行う判定手段と、  
前記判定手段によって大当たりと判定されると大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、  
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記判定手段によって前記大当たりと異なる特定の結果と判定された場合に、遊技者に有利な有利遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段をさらに備え、  
前記演出実行手段は、前記判定手段が前記特定の結果と判定したが、前記遊技状態制御手段が前記有利遊技状態にしない場合、特定演出を実行することを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、パチンコ遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりか否かを判定する大当たり判定が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態になる。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】 特開 2019-181254 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態になることがある遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

30

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

本発明に係る遊技機は、  
所定の判定を行う判定手段と、  
前記判定手段によって大当たりと判定されると大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、  
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記判定手段によって前記大当たりと異なる特定の結果と判定された場合に、遊技者に有利な有利遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段をさらに備え、  
前記演出実行手段は、前記判定手段が前記特定の結果と判定したが、前記遊技状態制御手段が前記有利遊技状態にしない場合、特定演出を実行することを特徴とする。

40

**【発明の効果】****【0006】**

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】****【0007】**

【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。

50

【図４】表示器類の正面図である。

【図５】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図６】遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図７】演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図８】（Ａ）は普図関連判定情報を示す表であり、（Ｂ）は特図関連判定情報を示す表である。

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

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

【図１１】特図１変動パターン判定テーブルの構成例である。

【図１２】特図２変動パターン判定テーブルの構成例である。

【図１３】第１先読み判定テーブルの構成例である。

【図１４】第２先読み判定テーブルの構成例である。

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

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

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

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

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

【図２０】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。

【図２１】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。

【図２２】Ｎリーチの一例を表す図である。

【図２３】Ｌリーチの一例を表す図である。

【図２４】Ｌリーチの一例を表す図であり、図２３の続きである。

【図２５】ＳＰリーチの一例を表す図である。

【図２６】ＳＰリーチの一例を表す図であり、図２５の続きである。

【図２７】ＳＰリーチの一例を表す図であり、図２６の続きである。

【図２８】可動体演出の一例を表す図である。

【図２９】操作演出の一例を表す図である。

【図３０】保留演出の一例を表す図である。

【図３１】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図３２】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図３３】遊技制御メイン処理のフローチャートである。

【図３４】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３５】センサ検知処理のフローチャートである。

【図３６】センサ検知処理のフローチャートであり、図３５の続きを表す図である。

【図３７】普通動作処理のフローチャートである。

【図３８】特別動作処理のフローチャートである。

【図３９】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図４０】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４１】特別図柄変動処理のフローチャートである。

【図４２】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図４３】演出制御メイン処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 4 4】 1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 5】 1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 6】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 4 7】 受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 4 6 の続きを表す図である。

【図 4 8】 (A) は第 1 実施形態に係る大当たり図柄種別判定テーブルの構成例、(B) は第 1 実施形態に係るハズレ図柄種別判定テーブルの構成例である。

【図 4 9】 通常特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例である。

【図 5 0】 (A) は非特定時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例、(B) は特定時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例である。

【図 5 1】 (A) は第 1 実施形態に係る大当たり遊技制御テーブルの構成例、(B) は第 1 実施形態に係る遊技状態設定テーブルの構成例である。

【図 5 2】 第 1 実施形態に係る特図 2 判定処理のフローチャートである。

【図 5 3】 第 1 実施形態に係る特図 2 変動パターン判定処理のフローチャートである。

【図 5 4】 第 1 実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 5 5】 第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の主要な遊技フローを模式的に表した図である。

【図 5 6】 (A) は第 1 通常用背景画像の一例を示す図であり、(B) は第 2 通常用背景画像の一例を示す図であり、(C) は第 3 通常用背景画像の一例を示す図であり、(D) は確変用背景画像の一例を示す図であり、(E) は時短用背景画像の一例を示す図であり、(F) は特殊用背景画像の一例を示す図、(G) は天井用背景画像の一例を示す図である。

【図 5 7】 (A) は大当たり図柄 A、および大当たり図柄 D に対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例、(B) は大当たり図柄 B、および大当たり図柄 E に対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例、(C) はリーチハズレ変動のハズレ図柄 A、およびハズレ図柄 B に対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例である。

【図 5 8】 (A) はリーチハズレ変動以外のハズレ図柄 A、およびハズレ図柄 B に対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例、(B) は短縮ハズレ変動のハズレ図柄 C に対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例、(C) は短縮ハズレ変動以外のハズレ図柄 C に対応付けられた演出用図柄判定テーブルの構成例である。

【図 5 9】 大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短演出モード全般で実行される演出の具体例である。

【図 6 0】 大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短演出モード全般で実行される演出の具体例である。

【図 6 1】 大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短演出モードの最後の特図変動演出で大当たりになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 6 2】 大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短演出モードの最後の特図変動演出で通常ハズレになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 6 3】 大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短演出モードの最後の特図変動演出で特別ハズレになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 6 4】 特殊演出モードにおける最初の特図変動演出で実行される演出の具体例である。

【図 6 5】 特殊演出モードにおける最後以外の特図変動演出で通常ハズレになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 6 6】 特殊演出モードにおける最後の特図変動演出で通常ハズレになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 6 7】 特殊演出モードの特図変動演出で特別ハズレになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 6 8】 通常演出モード全般で実行される演出の具体例である。

【図 6 9】 通常演出モード全般で実行される演出の具体例である。

10

20

30

40

50

【図 7 0】天井到達して通常遊技状態（通常演出モード）から低確率高ベース遊技状態（天井演出モード）になる場合に実行される演出の具体例である。

【図 7 1】天井到達に係る特定回数の特図可変表示が S P ハズレ変動の場合に実行される演出の具体例である。

【図 7 2】天井到達に係る特定回数の特図可変表示が S P 大当たり変動の場合に実行される演出の具体例である。

【図 7 3】天井到達低確率高ベース遊技状態において終了条件が成立することによって通常遊技状態になることに応じて天井演出モードから通常演出モードになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 7 4】天井到達低確率高ベース遊技状態においてハズレ図柄 C の停止表示が行われて、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態になることに応じて天井演出モードから時短演出モードになる場合に実行される演出の具体例である。

【図 7 5】特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の終了条件の成立に係る最後の特図可変表示でハズレ図柄 C が停止表示したが、天井到達することによって、時短演出モードから天井演出モードになる場合に実行される演出の具体例である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

<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。

【0009】

#### 1. 遊技機の機械的構成

本発明の遊技機の基本的な実施形態であるパチンコ遊技機 P Y について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y の機械的構成について図 1 ～図 4 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 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 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 から当該パチンコ遊技機 P Y 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 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y に近づく方向として、説明する。

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 を視認することができる。なお、透明板 2 3 t として、透明な合成樹脂板の代わりに透明なガラス板を用いてもよい。パチンコ遊技機 P Y の前方から透明板 2 3 t を通して遊

10

20

30

40

50

技領域 6 を視認可能であればよい。

【0013】

前枠 23m 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 72k が設けられている。ハンドル 72k 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 72k の回転操作に応じた発射強度で発射される。

【0014】

また、前枠 23m の前面の下部には、前方に大きく突出した上皿 34 と、上皿 34 の直下に配された下皿 35 が設けられている。上皿 34 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 40k が設けられている。第 1 演出ボタン 40k の上皿 34 の上面から視認可能に突出している操作部分は半球形に成形されている。さらに、上皿 34 の上面の後方側には、ハンドル 72k に供給される遊技球を貯留するための供給球貯留穴 34A が形成されている。また、下皿 35 の上面には、供給球貯留穴 34A 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 35A が設けられている。

10

【0015】

さらに、前枠 23m の前面の透明板 23t の上側、右側、および左側には、前方に突出した上側装飾体 31、右側装飾体 32、および左側装飾体 33 が設けられている。上側装飾体 31 の底面には、音を出力可能な一対の 2 つのスピーカー 52、具体的には左側に配されたスピーカー 52L と右側に配されたスピーカー 52R、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 32 の下部には、下方に押下操作可能な第 2 演出ボタン 41k が設けられている。第 2 演出ボタン 41k の操作部分は棒状に成形されている。さらに、右側装飾体 32 から上皿 34 の正面右部分にかけて、および左側装飾体 33 から上皿 34 の正面左部分にかけて、発光可能な枠ランプ 53 が設けられている。

20

【0016】

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。

【0017】

次に、遊技盤ユニット YU 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 YU 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 EU 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 1A が形成されている。

30

【0018】

遊技盤 1 の前面には、開口部 1A に沿って、略リング状のセンター装飾体 61 が前方に突出して形成されている。また、センター装飾体 61 の外側には、センター装飾体 61 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 62 と、外レール 62 の左側部分とセンター装飾体 61 との間で、外レール 62 およびセンター装飾体 61 に略平行な湾曲状の内レール 63 と、が形成されている。

【0019】

そして、遊技盤 1 の前面において、センター装飾体 61、外レール 62 および内レール 63 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 61、外レール 62 および内レール 63 によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに区切られている。また、外レール 62 と内レール 63 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。

40

【0020】

遊技領域 6 は、ハンドル 72k 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 PY 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 10、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、ゲート 13、および大入賞口 14 などに適度に誘導する経路を構成している。

50

## 【0021】

遊技領域6の所定位置に一般入賞装置10Dが設けられている。一般入賞装置10Dには、一般入賞口10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10へ入球すると、所定個数（例えば、3個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、一般入賞口10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。

## 【0022】

また、遊技領域6におけるセンター装飾体61の中央直下には第1始動入賞装置11Dが設けられている。第1始動入賞装置11Dには、第1始動口11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11Dは作動しない非作動構造からなる。そのため、第1始動口11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11へ入球すると、所定個数（例えば、4個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第1始動口11に入球した遊技球はそのまま遊技領域6の外部へ排出される。

10

## 【0023】

なお、センター装飾体61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61wが形成されている。ワープ部61wへの入口はセンター装飾体61の左側部に形成されている。ワープ部61wに入った遊技球はワープ部61wの内部を通過して出口から出る。ワープ部61wの出口付近であってセンター装飾体61の下端部上面には、遊技球が転動可能なステージ61sが設けられている。ステージ61sの先端には、遊技球を下方に導く下方誘導部61yが設けられている。この下方誘導部61yの直下には第1始動口11が設けられている。

20

## 【0024】

遊技領域6における第1始動口11の直下には、第2始動入賞装置（所謂「電チュー」）12Dが設けられている。電チュー12D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12が形成されている。第2始動口12は、電チュー12Dが具備する電チュー開閉部材12k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12kの作動によって第2始動口12が開閉する。

## 【0025】

電チュー開閉部材12kは正面視略L字状部材からなり、通常は第2始動口12を閉鎖している。電チュー開閉部材12kは、前方側先端面が遊技領域6と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材12kが前方に突出すると、電チュー開閉部材12kが遊技領域6に垂直に突出した状態になり、第2始動口12が入球可能に開放する。具体的には、電チュー開閉部材12k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12へと導かれる。

30

## 【0026】

このように、電チュー開閉部材12kが開状態であるときだけ遊技球の第2始動口12への入球が可能となる。遊技球が第2始動口12へ入球すると、所定個数（例えば、2個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第2始動口12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。

## 【0027】

また、センター装飾体61の右側にゲート13が設けられている。ゲート13は、遊技球が通過可能に構成されている。遊技球がゲート13を通過しても賞球が払い出されない。なお、ゲート13を通過した遊技球はそのまま遊技領域6を流下する。

40

## 【0028】

遊技領域6における第1始動入賞装置11Dの右側でゲート13の下流側には、大入賞装置14Dが設けられている。大入賞装置14D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14が形成されている。大入賞口14は、大入賞装置14Dが具備するAT開閉部材14kによって閉態様と開態様とをとる。すなわち、AT開閉部材14kの作動によって大入賞口14が開閉する。

## 【0029】

AT開閉部材14k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

50

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 90 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。

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

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によっても構成されている。

【0035】

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。

【0036】

なお、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【0037】

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。

【0038】

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

【0039】

10

20

30

40

50

盤可動装置 55 は、動作可能な盤可動体 55 k を備える。盤可動体 55 k は、水平状態を保持された横長で板状の昇降部材 55 k 2 と、昇降部材 55 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 55 k 1 と、を有する。盤可動体 55 k は、遊技盤 1 と画像表示装置 50 との間に配されている。盤可動体 55 k は、初期位置に配されている待機状態において、盤可動体 55 k の下端部分、具体的に回転部材 55 k 1 の下端部分が、遊技盤 1 の開口部 1 A の上端から少しだけ下方に位置している。すなわち、盤可動体 55 k は、待機状態において、回転部材 55 k 1 の下端部の一部のみが遊技者から視認でき、大部分が視認できないよう配されている（図 3（A）参照）。

【0040】

そして、盤可動体 55 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 55 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 55 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。

10

【0041】

また、回転部材 55 k 1 は、その中心において前後方向に形成された回転軸を中心に正面視右回りおよび左回りに回転運動することが可能である（図 3（C）参照）。なお、回転部材 55 k 1 の回転運動は、盤可動体 55 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実行可能である。

20

【0042】

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。

【0043】

次に、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の上下方向略中央の右隣（遊技領域 6 以外の部分）に配置されている表示器類 8 について説明する。図 4 に示すように、表示器類 8 には、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普通図柄（以下、「普図」という）を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

30

【0044】

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。

40

【0045】

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。

【0046】

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

50

柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「**■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □**」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、特図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させてもよい。

【００４７】

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

10

【００４８】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹでは、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２へ入賞し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１１または第２始動口１２への入賞があった場合である。この場合、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示が保留される。この保留された特図抽選および特図の可変表示のことを「特図保留」という。

【００４９】

特図保留には、第１始動口１１への入賞に基づいて保留された特図１抽選、および特図１の可変表示を表す「特図１保留」と、第２始動口１２への入賞に基づいて保留された特図２抽選、および特図２の可変表示を表す「特図２保留」と、がある。そして、特図１保留の数、すなわち保留されている特図１抽選および特図１の可変表示の数を特図１保留表示器８３ａが表示する。一方、特図２保留の数、すなわち保留されている特図２抽選、および特図２の可変表示の数を特図２保留表示器８３ｂが表示する。

20

【００５０】

特図１保留の数、および特図２保留の数に上限値に設けることも設けないことも可能である。また、特図１保留の数、および特図２保留の数に上限値を設ける場合、特図１保留の数と特図２保留の数を同一にしても良いし、異ならせても良い。なお、基本的な実施形態では、特図１保留の数、および特図２保留の数の上限値が「４」に設定されているとする。

30

【００５１】

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

【００５２】

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

40

【００５３】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されている。普図表示器８２の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「□□」（□：点灯、■：消灯）というように両ＬＥ

50

D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。

【0054】

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

10

【0055】

## 2. 遊技機の電氣的構成

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

【0056】

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。

20

【0057】

図6に示すように、遊技制御基板100には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PYの遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101が実装されている。よって、遊技制御基板100は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。なお、遊技制御基板100の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などが含まれる。

【0058】

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。

30

【0059】

遊技用ROM103には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ROM103には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ROM103は外付けであってもよい。

40

【0060】

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

50

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。

【0061】

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

10

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

20

【0065】

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。

30

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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PY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。

40

【0069】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、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。

【0070】

50

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 72 k 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 72 k には、遊技者などの人のハンドル 72 k への接触を検知可能なタッチスイッチ 72 a が設けられている。遊技者によるハンドル 72 k の操作があった場合には、タッチスイッチ 72 a が遊技者のハンドル 72 k 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。

#### 【0071】

さらに、ハンドル 72 k には、ハンドル 72 k の回転角度（操作量）を検知可能な発射ボリュームのつまみ 72 b 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 72 b が検知したハンドル 72 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 72 m を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y においては、ハンドル 72 k への回転操作が維持されている状態では、約 0.6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

10

#### 【0072】

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。

#### 【0073】

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。

20

#### 【0074】

図 7 に示すように、演出制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121 が実装されている。そして、演出制御基板 120 は、後述する画像制御基板 140、音声制御回路 161、およびサブドライブ基板 162 と共に、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。ただし、演出制御部は、少なくとも演出制御基板 120 を備え、演出装置（画像表示装置 50、スピーカー 52、枠ランプ 53、および盤可動体 55 k 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。

30

#### 【0075】

なお、演出制御基板 120 の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、第 1 演出ボタン 40 k や第 2 演出ボタン 41 k 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。

#### 【0076】

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。

40

#### 【0077】

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、1 ms タイマ割り込み処理、および 10 ms 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。

#### 【0078】

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

50

## 【0079】

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

## 【0080】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM (Character Generator Read Only Memory) 145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM (Video Random Access Memory) 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144を備えている。これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。

## 【0081】

CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクター、アイテム、図柄、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

## 【0082】

VDP144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用CPU141によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM145から画像データを読み出してVRAM146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VRAM146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50に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部50aに表示される。

## 【0083】

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。

## 【0084】

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

## 【0085】

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

## 【0086】

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

10

20

30

40

50

チュエータ類に信号を出力する。

【0087】

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

【0088】

なお、演出制御基板120に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、演出制御基板120に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドなどに基づいて、サブドライブ基板162を介して枠ランプ53などの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、枠ランプ53の発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ53の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

【0092】

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

【0093】

### 3. 遊技機による主な遊技

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

【0094】

#### 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PYは、発射された遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を実行することができる。普図抽選を行うと、普図表示器82において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。

【0095】

当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート13の通過に係る遊技

10

20

30

40

50

が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 13 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

#### 【0096】

パチンコ遊技機 P Y は、普図変動始動条件が成立し、普図関連判定情報を取得して普図抽選を行うことに基づいて、普図の可変表示、および補助遊技といった一連の遊技を行うことができる。取得する普図関連判定情報には、図 8 (A) に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数 (判定情報) である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

10

#### 【0097】

##### 3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、例えば図 9 (A) に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か (補助遊技を実行するか否か) を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル (非時短用当たり判定テーブル) と、時短状態で用いる当たり判定テーブル (時短用当たり判定テーブル) と、がある。

#### 【0098】

各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値 (普通図柄乱数判定値) が適宜に振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

20

#### 【0099】

##### 3-1-2. 普図変動パターン判定・普図可変表示

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

30

#### 【0100】

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

#### 【0101】

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 は、非時短状態と時短状態とで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図 (ハズレ普図) を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 30 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 30 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 5 秒となる普図変動パターンに決定する。なお、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。

40

#### 【0102】

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

50

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。

【0103】

### 3-1-3. 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。補助遊技において、電チュー 1 2 D が開放する

【0104】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。パチンコ遊技機 P Y は、補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。例えば図 9（C）に示すように、補助遊技制御テーブルに遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、補助遊技構成要素を、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。なお、開放回数や開放時間などの各要素の具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

【0105】

パチンコ遊技機 P Y は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、0.2 秒などの遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な第 1 の開放時間だけ電チュー 1 2 D 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 1 2 D に入賞させることが容易な第 2 の開放時間だけ電チュー 1 2 D が開放する。

【0106】

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。

【0107】

### 3-2. 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y は、発射された遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図 1 抽選を実行することができる。特図 1 抽選が行われると、特図 1 表示器 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。

【0108】

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。

【0109】

同様に、パチンコ遊技機 P Y は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、特図 2 抽選を実行することができる。特図 2 抽選が行われると、特図 2 表示器 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 2 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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

【0113】

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。

【0114】

3-2-1. 大当たり判定

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

【0115】

遊技状態に関連付けられた各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機PYは、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに、取得した特別図柄乱数を照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図10(A)に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

【0116】

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

【0117】

3-2-2. 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、例えば図10(B)に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定することである。大当たり図柄の種別に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素（遊技者に有利な内容）を対応付けることが可能である。

【0118】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0119】

大当たり図柄は複数種類設定可能である。各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 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。

10

#### 【0120】

特図 1 の大当たり図柄、および特図 2 の大当たり図柄の種類は適宜に設定することができるが、例えば、図 10（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図 1 の大当たり図柄として、大当たり図柄 A、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 C の 3 種類の大当たり図柄を設け、特図 2 の大当たり図柄として、大当たり図柄 D、大当たり図柄 E、および大当たり図柄 F の 3 種類の大当たり図柄を設けることができる。そして、図 10（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。なお、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

20

#### 【0121】

##### 3-2-3. リーチ判定

リーチ判定は、例えば、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 10（C）に示すようなリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定することである。

#### 【0122】

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

30

#### 【0123】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。

#### 【0124】

図 10（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数判定値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われるリーチ判定の結果「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。また、「リーチ無しハズレ」のことを「どハズレ」と称し、「リーチ有りハズレ」のことを「リーチハズレ」と称することもある。

40

#### 【0125】

##### 3-2-4. 特図変動パターン判定

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

50

も、例えば図 1 1～図 1 2 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。

【0126】

特図変動パターンとは、特図変動時間、所謂「尺」や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果、およびリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることも可能である。なお、特図変動パターンの種類や数は適宜に変更することが可能である。

【0127】

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

【0128】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。具体的には、特図 1 変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図 2 変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）と、がある。

【0129】

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

【0130】

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。同様に、遊技状態に関連付けられた各リーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルも、特図 2 保留数にも関連付けることが可能である。具体的には、特図 2 保留数（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。

【0131】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の変動表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の変動表示の後に、特図可変表示の表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【0132】

10

20

30

40

50

また、各特図変動パターンに、図 1 1～図 1 2 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。

【0133】

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

【0134】

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。

【0135】

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

【0136】

Lリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、Lリーチは、例えばNリーチの後に実行可能な演出であり、Nリーチよりも長時間行われ、Nリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。Lリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Nリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄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、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50aにおいて2DCGによるアニメーション画像が表示される。Lリーチの演出内容としては、主人公キャラクターが必殺技を習得するために特訓を行うなど後述のSPリーチに係る試合とは異なるシーンの映像が表示される。

【0137】

SPリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、SPリーチは、例えばNリーチの後に実行可能な演出であり、Lリーチよりも長時間行われ、Lリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。SP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、SPリーチ専用の背景画像に切り替わる（SPリーチ専用の映像が流れる）。なお、SPリーチでは、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、主人公キャラクターが所属するチームと、主人公キャラクターのライバルが所属するチームとが試合を行うシーンの映像が表示される。

【0138】

バトル演出は、例えば時短状態においてリーチ後に実行可能な演出であり、通常変動よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。バトル演出でも、成立したリーチが

10

20

30

40

50

維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄E Z 1が表示部50aの左上で、右演出図柄E Z 3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。

#### 【0139】

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。

10

#### 【0140】

また、図11～図12の表の右から2番目の欄に示すように、特図変動パターンに、大当たり判定結果および特図変動演出の演出内容などを関連付けて名称を付することが可能である。そして、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。

#### 【0141】

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。

20

#### 【0142】

##### 3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機PY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13～図14に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行うことが可能である。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第1始動口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13）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14）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。

30

#### 【0143】

また、先読み判定テーブルは、後述する遊技状態（通常遊技状態／高確率高ベース遊技状態／低確率高ベース遊技状態）にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（通常遊技状態用先読み判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（高確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（低確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、がある。

40

#### 【0144】

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。

50

## 【0145】

なお、図13～図14に示す先読み判定テーブルを用いる先読み判定によって、当該始動口11、12への入賞によって行われる特図の可変表示に係る特図変動パターンが特定される。すなわち、当該入賞に基づく特図の可変表示が行われるよりも前にその特図の可変表示に係る特図変動パターンが先読み判定結果として特定される。特図変動パターンを特定する過程で、大当たりの当否も先読み判定結果として特定される。

## 【0146】

そして、特図変動パターンなどに関する情報が含まれる先読み判定結果は始動入賞コマンドに対応付けられている。後述するように、始動入賞コマンドは、その生成に伴って先読み判定結果として演出制御基板120に送信される。なお、先読み判定結果としてどのような情報を特定させるかは適宜に変更可能である。例えば、大当たり図柄種別に関する情報も先読み判定結果に含ませることができる。

10

## 【0147】

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81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。

## 【0148】

## 3-3. 大当たり遊技

大当たり遊技は、大入賞口14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。

20

## 【0149】

なお、OPやEDを設けないようにすることが可能である。また、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1回目）のラウンド遊技のことを「1ラウンド（1R）」ともいい、10回目のラウンド遊技のことを「10ラウンド（10R）」ともいう。

30

## 【0150】

そして、パチンコ遊技機PYは、大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルは大当たり図柄の種別毎に設定することが可能である。すなわち、大当たり遊技を大当たり図柄の種別に対応付けることが可能である。そして、大当たり遊技は1種類、または複数種類設定可能である。

## 【0151】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）が格納されている。大当たり遊技構成要素には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口14の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。

40

## 【0152】

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

## 【0153】

50

大当たり図柄 A に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 1 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 10 回行われる。そして、1 R から 10 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 29.5 秒にわたって大入賞口 14 が開放する。また、第 1 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 1 大当たり遊技が終了するまでの間、15.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0154】

大当たり図柄 B に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 2 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 5 回行われる。そして、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 29.5 秒にわたって大入賞口 14 が開放する。また、第 2 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 2 大当たり遊技が終了するまでの間、15.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

10

【0155】

大当たり図柄 C に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 3 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 5 回行われる。そして、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 29.5 秒にわたって大入賞口 14 が開放する。また、第 3 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 3 大当たり遊技が終了するまでの間、15.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

20

【0156】

大当たり図柄 D に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 4 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 10 回行われる。そして、1 R から 10 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 29.5 秒にわたって大入賞口 14 が開放する。また、第 4 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 4 大当たり遊技が終了するまでの間、15.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

30

【0157】

大当たり図柄 E に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 5 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 6 回行われる。そして、1 R から 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 29.5 秒にわたって大入賞口 14 が開放する。また、第 5 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 5 大当たり遊技が終了するまでの間、15.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0158】

40

大当たり図柄 F に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 6 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 6 回行われる。そして、1 R から 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 29.5 秒にわたって大入賞口 14 が開放する。また、第 6 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 5 大当たり遊技が終了するまでの間、15.0 秒間にわたり大入賞口 14 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0159】

なお、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 10 個）の遊技球が大入賞口センサ 14 a によって検知されると、大入賞口 14 の最大開放時間が経過する前であっても

50

、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。

【0160】

また、図 1 5 (A) に示す大当たり遊技制御テーブルでは、何れの種類の大当たり遊技が実行されるかは、大当たり図柄の種類によって決定されているが、これとは異なる方法で大当たり遊技が実行されるようにしても良い。例えば、遊技領域 6 に 2 つの入賞口に振分け可能な装置を設け、一方の入賞口に入賞すると所定数のラウンド遊技からなる大当たり遊技のみが実行される一方、他方の入賞口に入賞すると、所定数より多いラウンド遊技からなる大当たり遊技と所定数より少ないラウンド遊技からなる大当たり遊技の何れかが抽選などによって所定の確率で実行されるようにしても良い。

10

【0161】

### 3-4. 遊技状態

次に、パチンコ遊技機 P Y 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 は、大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり確率と、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり確率と、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性を関連付けることができる。

【0162】

大当たり確率について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも大当たり確率が高くなり、大当たり当選し易くなるということである。また、第 2 始動口 1 2 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 1 2 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 1 2 の開放時間が長くなるということである。

20

【0163】

そして、特定遊技状態としては、大当たり確率および第 2 始動口 1 2 の単位時間あたりの開放時間の何れもが遊技者に有利な第 1 特定遊技状態と、大当たり確率のみが遊技者に有利な第 2 特定遊技状態と、第 2 始動口 1 2 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 P Y 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もできる。

30

【0164】

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

【0165】

また、単位時間あたりの第 2 始動口 1 2 の開放時間に注目した部分的な遊技状態として、単位時間あたりの第 2 始動口 1 2 の開放時間が通常遊技状態よりも長く、第 2 始動口 1 2 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 1 2 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 1 2 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。

40

【0166】

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、単位時間当たりの電チュー 1 2 D 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 1 2 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 1 2 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。

【0167】

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

50

、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、単位時間当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。

#### 【0168】

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。

#### 【0169】

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。

#### 【0170】

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。また、当たり当選確率、普図変動時間、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間は、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間に注目した部分的な遊技状態、言い換えると、第2始動口12の開放容易性を構成する要素（第2始動口開放容易性構成要素）であると言える。

#### 【0171】

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。

#### 【0172】

また、時短状態では、非時短状態に比べて特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易くなるようにするなどして、単位時間あたりにおける特図可変表示の実行回数が少ない、または特図変動時間の平均が低くなるようにしても良い。その結果、時短状態では、特図保留が消化されるペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

## 【0173】

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。

## 【0174】

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。

10

## 【0175】

このように、パチンコ遊技機P Y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。

## 【0176】

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

20

## 【0177】

また、パチンコ遊技機P Y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。

30

## 【0178】

## 3-5. 特定遊技状態の設定

パチンコ遊技機P Y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。

## 【0179】

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。

40

## 【0180】

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

50

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

【0181】

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。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

#### 4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機PYにより行われる主な演出について、図16～図32を用いて説明する。

【0185】

##### 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PY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。

【0186】

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。

【0187】

客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図16（A）に示すように、表示部50aにおいてパチンコ遊技機PYを紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100が表示されているときに第1演出ボタン40kが操作されると、図16（B）に示すように、パチンコ遊技機PYの演出に関する設定を行うための設定画面G101が表示される。

【0188】

演出に関する設定には、スピーカー５２から出力される音の音量設定、表示部５０a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Ｇ１００から遊技者の操作によって設定画面Ｇ１０１が表示されないようにすることもできる。

#### 【０１８９】

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

10

#### 【０１９０】

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

#### 【０１９１】

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

20

#### 【０１９２】

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。

30

#### 【０１９３】

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。

#### 【０１９４】

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。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

#### 【０１９５】

なお、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。

#### 【０１９６】

また、後述する特図変動演出（特図可変表示）が実行可能な各種演出モードにおいては、表示部５０aの全体に背景画像が表示され、その背景画像に重疊的に様々な演出が実行される。そして、表示部５０aに表示される背景画像を演出モードに対応付けることができる。なお、以下において、この演出モードに対応付けられた背景画像のことを、その演出モードにおける「基本的な背景画像」と位置づける。

50

## 【0197】

そして、例えば、第1通常演出ステージに対応付けられた基本的な背景画像として、街の景色を表す背景画像（図17（A）：第1通常用背景画像G111）が表示され、第2通常演出ステージに対応付けられた基本的な背景画像として、野球場のグラウンドを表す背景画像（図17（B）：第2通常用背景画像G112）が表示され、第3通常演出ステージに対応付けられた基本的な背景画像として、飲食店内を表す背景画像（図17（C）：第3通常用背景画像G113）が表示される。

## 【0198】

さらに、例えば、確変演出モードに対応付けられた基本的な背景画像として、宇宙を表す背景画像（確変用背景画像G120）が表示され、時短演出モードに対応付けられた基本的な背景画像として、空を表す背景画像（時短用背景画像G130）が表示される。

10

## 【0199】

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。

## 【0200】

そして、各演出モードにおいて、特図変動演出のリーチが発生しない場合の全区間、およびリーチが発生する場合の前段部分では、その演出モードに係る基本的な背景画像が表示される。また、特図変動演出のリーチが発生する場合の後段部分では、リーチ演出に応じた専用の背景画像などの基本的な背景画像と異なる背景画像が表示される。

20

## 【0201】

また、背景画像と同様に、各演出モードには、基本的なBGMが設定されている。よって、基本的なBGMとして、第1通常演出ステージに対応付けられたBGM（第1通常用BGM）、第2通常演出ステージに対応付けられたBGM（第2通常用BGM）、第3通常演出ステージに対応付けられたBGM（第3通常用BGM）、確変演出モードに対応付けられたBGM（確変用BGM）、時短演出モードに対応付けられたBGM（時短用BGM）が設定されている。

## 【0202】

そして、背景画像と同様に、各演出モードにおいて、特図変動演出のリーチが発生しない場合の全区間、およびリーチが発生する場合の前段部分では、その演出モードに係る基本的なBGMがスピーカー52から出力される。また、特図変動演出のリーチが発生する場合の後段部分では、リーチ演出に応じた専用のBGMなどの基本的なBGMと異なるBGMがスピーカー52から出力される。

30

## 【0203】

また、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18（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グ画像G1や「右打ち」を促す右打ち画像G2が表示される大当たりオープニング演出が行われる。加えて、オープニング中には、大当たりオープニング演出として、表示部50aにおいて、オープニング画像G1や右打ち画像G2の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（オープニング用背景画像G200）が表示される。

40

## 【0204】

また、大当たり演出モードでは、大当たり遊技におけるラウンド遊技中に、図18（B）に示すように、表示部50aにおいて、右打ち画像G2がオープニングから引き続いて表示されると共に、ラウンド数を示すラウンド画像G3や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G4が表示されるラウンド演出が行われる。加えて、ラウンド遊技中には、ラウンド演出として、表示部50aにおいて、右打ち画像G2、ラウンド画像G3、および賞球数画像G4の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（ラウンド用背景画像G2

50

01)が表示されると共に、スピーカー52から大当たり遊技の種別に応じたBGMが出力される。

#### 【0205】

さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図18(C)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G5や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G6が表示される大当たりエンディング演出が行われる。加えて、エンディング中には、大当たりエンディング演出として、表示部50aにおいて、エンディング画像G5や総賞球数画像G6の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像(エンディング用背景画像G202)が表示される。

#### 【0206】

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。

#### 【0207】

#### 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PYは、特図の可変表示が開始されると、当該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)などに基づいて、特図変動演出を実行する。

#### 【0208】

特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、基本的には、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

#### 【0209】

なお、表示部50a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50aを含む画像表示装置50以外に、スピーカー52、枠ランプ53、盤可動装置55、第1演出ボタン装置40、および第2演出ボタン装置41などの様々な演出装置を用いた特図変動演出を行うことが可能である。

#### 【0210】

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

#### 【0211】

例えば、図19(A)に示すように、演出図柄を1~9のアラビア数字(以下、単に「数字」と称する)で構成させ、9つの演出図柄を設けることができる。この場合、演出図柄の構成要素となる数字が識別情報を構成する。そして、数字「1」を含む演出図柄を演出図柄G10aとする。同様に、数字「2」~数字「9」を含む演出図柄を演出図柄G10b~演出図柄G10eとする。なお、画像の観点から、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄G10」と総称する。

#### 【0212】

また、「3」、および「7」に係る演出図柄G10c、G10gの数字部分は赤色であり、「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」、および「9」の演出図柄G10a、G10b、G10d、G10e、G10f、G10h、G10iの数字部分は青色である。すなわち、演出図柄G10の構成要素として、数字以外に色も含まれている。なお、演出図柄G10の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄G10に、各数字に対応付けられたキャラクターなどの他の構成要素を加えても良い。

10

20

30

40

50

## 【0213】

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

## 【0214】

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

## 【0215】

また、後述するように、特図変動演出において、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が行われるが、最終的には、特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別）を示す態様で演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる。そして、特図抽選結果として大当たりを報知する場合には、同じ数字の演出図柄G10が3つ横に並ぶように（所謂「ゾロ目」で）、演出図柄EZ1～EZ3が停止表示する。そこで、以下において、大当たりを報知する場合に停止表示している演出図柄EZ1～EZ3を構成する同一の数字からなる演出図柄G10のことを「大当たり演出図柄」と称する。例えば、演出図柄EZ1～EZ3が「7・7・7」と停止表示する場合、大当たり演出図柄は「演出図柄G10g」となり、「9・9・9」と停止表示する場合、大当たり演出図柄は「演出図柄G10i」となる。また、さらに、大当たり演出図柄について、演出図柄に含まれる数字で略称することもある。例えば、大当たり演出図柄が「演出図柄G10g」であれば大当たり演出図柄は「7」となり、大当たり演出図柄が「演出図柄G10i」であれば大当たり演出図柄は「9」となる。また、後述するように、特図変動演出において、特図抽選結果が完全に示されるのは、演出図柄EZ1～EZ3が確定的に停止表示するときである。しかしながら、基本的には、特図変動演出の途中で、演出図柄EZ1～EZ3が確定的に停止表示する前に、演出図柄EZ1～EZ3が暫定的に停止表示（仮停止表示）する。これは、一度暫定的に停止表示された演出図柄EZ1～EZ3の内容が変更することもあるからである。例えば、ある（相対的に遊技者に不利な）大当たりを示す態様で演出図柄EZ1～EZ3が暫定的に停止表示した後に、別の（相対的に遊技者に有利な）大当たりを示す態様に変更されることがある。そこで、このように最初に大当たりを示す態様で演出図柄EZ1～EZ3が暫定的に停止表示する場合（変更される前）の演出図柄EZ1～EZ3を構成する同一の数字からなる演出図柄G10のことについても「大当たり演出図柄」と称する。

## 【0216】

また、特図変動演出において、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が行われるが、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示の途中で、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が同じ数字の演出図柄G10で暫定的に停止表示（仮停止表示）するリーチを行うことがある。後述するように、リーチは、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であり、リーチが行われたことによって、3つの演出図柄EZ1～EZ3が変動表示しているときに比べて大当たりに対してチャンスアップしたことになる。そこで、リーチに係る左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3を構成する同一の数字からなる演出図柄G10のことを「リーチ演出図柄」と称する。例えば、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が「1」の演出図柄G10aで仮停止表示する場合、リーチ演出図柄は「演出図柄G1

10

20

30

40

50

0 a」となり、「3」の演出図柄 G 1 0 a で仮停止表示する場合、リーチ演出図柄は「演出図柄 G 1 0 c」となる。また、さらに、リーチ演出図柄について、演出図柄に含まれる数字で略称することもある。例えば、リーチ演出図柄が「演出図柄 G 1 0 a」であればリーチ演出図柄を「1」と略称し、リーチ演出図柄が「演出図柄 G 1 0 c」であればリーチ演出図柄を「3」と略称する。

#### 【0217】

また、図19（B）に示すように、表示部50aの下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cにおいて、特図の可変表示に応じて小図柄を可変表示させることができる。なお、小図柄のデザインは適宜に設定可能であるが、例えば、演出図柄EZに係る演出図柄G10をそのまま縮小させて構成させることができる。例えば、小図柄領域50cにおいて、演出図柄EZ1～EZ3のように、3つの演出図柄G10を表示させることも可能である。この場合、小図柄領域50cを水平方向に略均等に3つに分けた左側に表示される小図柄を「左小図柄KZ1」と称し、中央に表示される小図柄を「中小図柄KZ2」と称し、および右側に表示される小図柄を「右小図柄KZ3」と称することができる。そして、演出図柄EZの場合と同様に、表示領域・表示位置の観点から、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2、および右小図柄KZ3を区別なく取り扱う場合は、「小図柄KZ」と総称する。さらに、特別図柄に対して、演出図柄EZと小図柄KZを合わせて「サブ図柄SZ」と総称することもある。

10

#### 【0218】

また、表示部50aに小図柄領域50cを形成させる場合、その表示領域・表示位置は適宜に設定可能である。さらには、演出の状況に応じて小図柄領域50cの表示領域・表示位置が途中で変更されるようにしても良い。

20

#### 【0219】

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

#### 【0220】

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。

30

#### 【0221】

##### 4-2-1. 通常変動

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

#### 【0222】

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

40

#### 【0223】

演出図柄EZ1～EZ3の変動表示の表示態様と、小図柄KZ1～KZ3の変動表示の表示態様とを異ならせることができる。例えば、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示は、各

50

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

【0224】

また、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は変動表示の開始直後から高速で変動表示する。演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が高速で変動表示されている間は、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は、基本的に背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 5 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。また、状況に応じて、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の何れか一方は視認可能に表示され、他方は非表示にされても良い。

10

【0225】

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

【0226】

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

20

【0227】

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暫定的に停止（仮停止）している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が、図 2 0 (F) に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる）。暫定的に停止（仮停止）していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の確定的な停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。

30

【0228】

なお、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が暫定的に停止するとは、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がスクロール表示のように場所を大きく移動することではなく、その場で微かに揺れたり小さく往復運動することをいう。よって、厳密には、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が暫定的に停止表示している状態と、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が確定的に停止表示している状態とは異なるが、この暫定的な停止表示と確定的な停止表示を広義に「停止表示」と称することもある。また、図 2 0 の例では、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 → 右演出図柄 E Z 3 → 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が停止したが、停止する順序（方法）はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【0229】

40

4-2-2. リーチ

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

【0230】

その後、所定時間が経過した後に、図 2 1 (C) に示すように、数字「5」に係る左演出

50

図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で暫定的に停止（仮停止）し、次に、図 2 1（D）に示すように、同一の数字「5」に係る右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で水平方向に並んで暫定的に停止（仮停止）して、リーチが成立する。リーチが成立したときには、リーチが成立したことを示す画像（リーチ成立示唆画像）G 1 1 が表示される。なお、左演出図柄 E Z 1、および右演出図柄 E Z 3 でリーチが成立しても、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

【0231】

さらに、図 2 1 の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄 E Z 1 → 右演出図柄 E Z 3 の順で演出図柄が暫定的に停止（仮停止）したが、仮停止する順序（方法）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、暫定的に停止（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。

10

【0232】

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

20

【0233】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 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。

【0234】

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

30

【0235】

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暫定的に停止（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 2（C-1）に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図 2 2（C-1）において「4」）からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 2 2（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。

40

【0236】

また、暫定的に停止（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。

【0237】

Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、図 2 2（C-2）に示すように、停止していない残りの1つの中演出図柄 E Z 2 が再び高速で変動し、リーチが維持されたまま Nリー

50

チからＬリーチまたはＳＰリーチに発展する（切り替わる）ことがある。

【０２３８】

４－２－４．Ｌリーチ

パチンコ遊技機ＰＹは、Ｎリーチの後にＬリーチを行うことが可能である。Ｌリーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、Ｎリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Ｌリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図２３（Ａ）に示すように、Ｌリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄ＥＺ１、ＥＺ３が縮小されると共に、表示部５０ａにおける小図柄領域５０ｃに重複しない所定位置（例えば、左演出図柄ＥＺ１は表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３は表示部５０ａの右上）に移動する。

10

【０２３９】

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

【０２４０】

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

20

【０２４１】

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

30

【０２４２】

当落分岐点において、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（Ｌ大当たり変動）であると、図２４（Ａ－１）に示すように、表示部５０ａに、笑顔の女の子がアップで表示された後、図２４（Ｂ－１）に示すように、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターが表示されると共に、スピーカー５２から所定の効果音が出力される。このとき、リーチを構成している数字「５」の左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３と共に、そのリーチを構成している数字「５」の中演出図柄ＥＺ２が表示部５０ａの中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３が大当たりを示す態様で仮停止表示している。また、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターの表示と、所定の効果音の出力とは、大当たり示唆演出を構成する。大当たり示唆演出の後、図２４（Ｃ－１）に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

40

【０２４３】

50

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動（Ｌハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、Ｌリーチ用背景画像Ｇ１１４にて、図２４（Ａ－２）に示すように、表示部５０ａに、悲しい表情をした女の子がアップで表示された後、図２４（Ｂ－２）に示すように、告白に失敗して落胆している主人公キャラクターが表示される。このとき、リーチを構成している数字「５」の左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３と共に、リーチを構成していない数字「５」の中演出図柄ＥＺ２が表示部５０ａの中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３がリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。また、告白に失敗して落胆している主人公キャラクターの表示は、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後、図２４（Ｃ－２）に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

10

【０２４４】

４－２－５．ＳＰリーチ

また、パチンコ遊技機ＰＹは、Ｎリーチの後にＳＰリーチを行うことが可能である。ＳＰリーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、Ｌリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、ＳＰリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図２５（Ａ）に示すように、ＳＰリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄ＥＺ１、ＥＺ３が縮小されると共に、表示部５０ａにおける小図柄領域５０ｃに重複しない所定位置（例えば、左演出図柄ＥＺ１は表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３は表示部５０ａの右上）に移動する。

20

【０２４５】

また、ＳＰリーチの開始時に、例えば、図２５（Ａ）に示すように、表示部５０ａにＳＰリーチ専用の背景画像（ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５）が表示される。ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５は、所定のスーリーが展開する動画で構成されている。ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５に係る動画のストーリーの内容は適宜に設定可能であるが、基本的な実施形態では、主人公キャラクターと、主人公キャラクターのライバルである敵キャラクターとが対決するという内容で構成されている。なお、主人公キャラクターは野球のピッチャーであり、敵キャラクターは野球のバッターであり、両者は野球の試合においてピッチャーとバッターの立場で対決する。

【０２４６】

ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５が表示されると、最初に、図２５（Ａ）に示すように、敵キャラクターが出現し、続いて、図２５（Ｂ）に示すように、表示部５０ａの中央に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）Ｇ１１が表示される。ＳＰリーチ開始タイトル画像Ｇ１１は、ＳＰリーチのタイトルを表すタイトル画像Ｇ１１ａ「図２５（Ｂ）において「敵バッター〇〇を打ち取れ！！」」と、タイトル画像Ｇ１１ａを引き立てるエフェクト画像Ｇ１１ｂとで構成される。

30

【０２４７】

次に、図２５（Ｃ）に示すように、主人公キャラクターと敵キャラクターが対峙しているシーンが表示される。その後、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５にて、図２６（Ａ）に示すように、主人公キャラクターがボールを投げ、図２６（Ｂ）に示すように、ボールが敵キャラクターに向かって進み、図２６（Ｃ）に示すように、敵キャラクターがバットを振り始める。続いて、図２６（Ｄ）に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクターと敵キャラクターとの対決に決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、ピッチャーとバッターの対決で主人公キャラクターが勝利して大当たりが示唆されるか敗北してハズレが示唆されるかの分岐点（当落分岐点）を構成する。

40

【０２４８】

この当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（ＳＰ大当たり変動）であると、図２７（Ａ－１）に示すように、表示部５０ａに、敵キャラクターが空振りをして対決に勝利した後、図２７（Ｂ－１）に示すように、敵キャラクターを三振に取ってマウンド上で雄叫びを上げる主人公キャラクターが表示されると共に、スピーカー５

50

2 から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【0249】

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

【0250】

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチハズレ変動 (S P ハズレ変動) であると、大当たり示唆演出が行われることなく、S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 にて、図 27 (A-2) に示すように、敵キャラクターがホームランを打って対決に敗北し、図 27 (B-2) に示すように、主人公キャラクターがマウンド上で落胆する。このとき、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 はリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

【0251】

対決に敗北して落胆している主人公キャラクターの表示が、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後には、図 27 (C-2) に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の停止表示が行われる。

【0252】

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

【0253】

#### 4-3. 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 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。

【0254】

例えば、可動体演出が S P リーチへの発展を示唆する演出として機能する場合、図 28 (A) に示すように、特図変動演出において、N リーチから S P リーチに発展する際に、まずは図 28 (B) に示すように、盤可動装置 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。さらに、このとき、表示部 5 0 a の全体に、盤可動体 5 5 k の動作に伴うエフェクト画像 G 1 3 も表示される。そして、図 28 (C) に示すように、エフェクト画像 G 1 3 が消去され、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、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。

【0255】

#### 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 は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで、操作促進演出、および第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k 等の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0256】

例えば、前述のように、L リーチや S P リーチにおいて当落分岐点に達すると、第 1 演出ボタン 4 0 k の押下操作が有効な期間 (操作有効期間) が発生し、この操作有効期間の発生に伴って、図 29 (A) に示すように、第 1 演出ボタン 4 0 k の操作を促す演出 (操作

10

20

30

40

50

促進演出)が行われる。

【0257】

操作促進演出において、表示部50aに、第1演出ボタン操作促進演出画像G12が表示される。第1演出ボタン操作促進演出画像G12は、操作対象である第1演出ボタン40kを表す画像(操作対象画像)G12aと、第1演出ボタン40kの操作態様(すなわち、押下操作)を表す画像(押下操作画像)G12bと、第1演出ボタン40kの操作に係る操作有効期間(操作有効期間)の残り時間を表す画像(操作有効期間残り時間画像)G12cと、を含む。

【0258】

なお、操作有効期間残り時間画像G12cは、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。なお、図29(B)は、操作有効期間が発生して、操作有効時間の1/3の時間が経過した様子を表している。

10

【0259】

そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動(SP大当たり変動)であると、操作有効期間において第1演出ボタン40kが押下操作された後、または、操作有効期間において第1演出ボタン40kが操作されることなく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。

【0260】

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

20

【0261】

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

30

【0262】

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

【0263】

#### 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PYは、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、大当たり判定が行われていない特図1保留または特図2保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図1保留または特図2保留に対する大当たり期待度を示唆する演出であり、その保留に対応する特図の可変表示の前から大当たりを期待させる演出として機能する。先読み演出の一例として、特図保留を表す保留演出を用いた保留変化予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留変化予告について説明する。

40

【0264】

保留演出は、図30(A)に示すように、表示部50aの下端部における略中央の一区域において横長矩形状に形成された保留表示領域50dにおいて行われる。保留表示領域50dは、保留表示領域50dを左右方向に略均等に4つに分割した第1領域50d1、第

50

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。

【0265】

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。

10

【0266】

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。

【0267】

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

20

【0268】

なお、図 3 0 (A) において保留表示領域 5 0 d および当該変動表示領域 5 0 e は一点鎖線で明示され、第 1 領域 5 0 d 1 ～第 4 領域 5 0 d 4 は破線で明示されているが、これは保留表示領域 5 0 d、第 1 領域 5 0 d 1 ～第 4 領域 5 0 d 4、および当該変動表示領域 5 0 e の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

30

【0269】

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

40

【0270】

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

【0271】

そして、図 3 0 (C) に示すように、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の停止表示が行われると、

50

その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコンH A 1が消去される。続けて、保留アイコンH A 2を表す特図1保留に基づいて特別図柄の可変表示（特図変動演出）が開始されると、保留アイコンH A 2と保留アイコンH A 3がシフトする。具体的には、不図示の第1領域5 0 d 1に表示されていた保留アイコンH A 2は不図示の当該変動表示領域5 0 eに移動し、不図示の第2領域5 0 d 2に表示されていた保留アイコンH A 3は不図示の第1領域5 0 d 1に移動する。すなわち、表示されていた保留アイコンH A 2および保留アイコンH A 3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H A 2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H A 3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H A 2および保留アイコンH A 3をその状況に適應させるためである。

10

【0 2 7 2】

また、当該変動表示領域5 0 eに表示されている保留アイコンH A 2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5 0 eに表示される際に当該アイコンH A 2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5 0 d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5 0 eに表示されているアイコンについては「当該」とする。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンが当該アイコンとして表示される。

20

【0 2 7 3】

なお、保留アイコンから当該アイコンになる際に、言い換えると、アイコンは保留表示領域5 0 dから当該変動表示領域5 0 eに移動する際に、アイコンの大きさが同一のままでも拡大されても良い。図3 0（C）では、アイコンは保留表示領域5 0 dから当該変動表示領域5 0 eに移動する際に約2倍に拡大している。

【0 2 7 4】

そして、この状況から第1始動口1 1に遊技球が入賞して、特図1保留が発生すると、図3 0（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H A 4が前述した不図示の第2領域5 0 d 2に表示される。

【0 2 7 5】

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

30

【0 2 7 6】

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P Yは、この当否情報および特図変動パターン情報に基づいて、保留アイコンを通常態様、または特別態様で表示することができる。この保留アイコンを特別態様で表示することを「保留予告」という。

40

【0 2 7 7】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の可変表示で大当たりや当選できるかもしれないという期待を持つことができる。次に、保留予告の具体例について説明する。保留予告の具体例として、図3 0（E）に示す保留アイコンH A 4の表示態様が特別態様になるとする。

【0 2 7 8】

保留予告の1つの種別として、保留アイコンが表示された直後に特別態様になる、言い換えれば、特図1保留の発生時（第1始動口1 1への入賞時）に保留予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図3 1（A）に示すように、保留アイコンH A 4が表示される前

50

の状況（図30（D）の状況）から、第1始動口11に遊技球が入賞して、特図1保留が発生すると、図30（E）の場合と同様に、当該特図1保留の発生に応じて、通常態様の保留アイコンHA4が前述した不図示の第2領域50d2に表示される。なお、図面においては、通常態様の保留アイコンは完全に静止しているように見えるが、実際には、基本的には、完全に静止状態にするようにしても、表示位置は移動しないがその場で軽く揺れたりするように構成しても良い。

【0279】

そして、その直後に、図31（B）に示すように、保留アイコンHA4の表示態様が通常態様から特別態様（図31（B）において灰色）に変化する（保留予告が行われる）。なお、図31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。

10

【0280】

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

【0281】

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

20

【0282】

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

30

【0283】

なお、先読み演出は、特図1保留および特図2保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、先読み演出は、保留アイコンHAの表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部50aにおける保留アイコンHA以外の画像や、スピーカー52から出力される音、枠ランプ53による発光、および盤可動装置55による動作などの画像表示装置50以外の演出装置を用いて実行することが可能である。さらには、先読み演出の演出態様として、保留アイコンHAによる保留アイコン変化予告などのように実行されてから特図変動表示が開始されるまで途切れることなく継続する演出態様の他に、演出図柄の停止表示が行われる度または演出図柄の変動表示が開始される度など、断続的且つ連続的に実行する演出態様にしても良い。

40

【0284】

## 5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

〔遊技制御メイン処理〕

次に図33～図42に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、

50

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。

#### 【0285】

また、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。また、カウンタの初期値は「0」であり、フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」である。

#### 【0286】

遊技制御基板100に備えられた遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PYが電源投入されると、遊技用ROM103から図33に示した遊技制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、遊技制御メイン処理では、まず、電源投入時処理(S001)を行う。電源投入時処理では、遊技用RAM104へのアクセスの許可設定、遊技用CPU102の設定、SIO(System Input/Output)、PIO(Parallel Input/Output)、CTC(Counter/Timer Circuit: 割り込み時間の管理のための回路)の設定等が行われる。

10

#### 【0287】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る種々の乱数のカウンタ値を1加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

20

#### 【0288】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば4msc周期で遊技用CPU102に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)は4msc周期で実行される。そして、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次に遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用CPU102に割り込みパルスが入力された場合は、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

30

#### 【0289】

##### 〔遊技制御側タイマ割り込み処理〕

次に、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図34に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板100の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

40

#### 【0290】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、遊技制御用マイコン101は、余剰球貯留穴35Aの満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用RAM104の出力バッファに記憶する。

#### 【0291】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図33の遊技制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る各種乱数のカウンタ値の更新処理は、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイ

50

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 9 2】

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、センサ検知処理（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。センサ検知処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【0 2 9 3】

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RAM 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 9 4】

そして、遊技制御用マイコン1 0 1は、次に遊技用CPU 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RAM 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 9 5】

〔センサ検知処理〕

次に、図3 5～図3 6を用いてセンサ検知処理について説明する。センサ検知処理（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には（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 0用の賞球カウンタに、一般入賞口1 0への入賞に応じた賞球個数（基本的な実施形態において「3」）を加算する。

【0 2 9 6】

ステップS 2 0 3では、遊技球がゲート1 3を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ1 3 a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1 3を通過していなければ（S 2 0 3でN O）、ステップS 2 0 7に進む。一方、遊技球がゲート1 3を通過していれば（S 2 0 3でY E S）、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（S 2 0 4）。普通動作ステータス＝1でない場合には（S 2 0 4でN O）、ステップS 2 0 7に進み、普通動作ステータス＝1である場合（S 2 0 4でY E S）には、普通図柄乱数カウンタ（ラベル－T R N D－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（S 2 0 5）、取得した普図関連判定情報を、遊技用RAM 1 0 4に設けられた普図保留記憶部8 6に記憶して（S 2 0 6）、ステップS 2 0 7に進む。

【0 2 9 7】

ステップS 2 0 7では、第2始動口1 2に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ1 2 a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1 2に遊技球が入賞していない場合（S 2 0 7でN O）にはステップS 2 1 4に進み、第2始動口1 2に遊技

球が入賞した場合には（Ｓ２０７でＹＥＳ）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第２始動口賞球処理を行う（Ｓ２０８）。第２始動口賞球処理では、第２始動口１２用の賞球カウンタに、第２始動口１２への入賞に応じた賞球個数（第１実施形態において「２」）を加算する。

【０２９８】

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。

10

【０２９９】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＯＳ）、リーチ乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＨＰ）からなる特図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）。

【０３００】

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

20

【０３０１】

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）。

【０３０２】

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

30

【０３０３】

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。

40

【０３０４】

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）。

【０３０５】

次に、第１先読み判定処理を行う（Ｓ２１９）。第１先読み判定処理では、図１３に示す

50

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。

【0306】

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)。

【0307】

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を判定する。大入賞口14に遊技球が入賞していない場合(S221でNO)にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口14に遊技球が入賞した場合には(S221でYES)、遊技用RAM104に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値が「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「10」に設定されている。よって、ステップS222の処理が行われる。

【0308】

大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上であると(S222でYES)、センサ検知処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上でない、すなわち、「11」未満であると(S222でNO)、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「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)、センサ検知処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口14用の賞球カウンタに、大入賞口14への入賞に応じた賞球個数(第1実施形態において「9」)を加算する。

【0309】

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

【0310】

〔普通動作処理〕

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

【0311】

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

20

30

40

50

## 【0312】

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。

## 【0313】

普通図柄確定処理（S1104）は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理（S1104）では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8秒）が経過したか否か（普図の停止表示を終了させるか否か）を判定し、所定の停止時間が経過したと判定されれば、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄でなければ（停止表示している普図がハズレ図柄であれば）、普通動作ステータスを「1」に変更する。一方、当たり図柄が停止表示していれば、普通動作ステータスを「4」に変更して、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させる。さらに、遊技制御用マイコン101は、補助遊技の開始時に、補助遊技開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

10

## 【0314】

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。

20

## 【0315】

## 〔特別動作処理〕

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

30

## 【0316】

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

## 【0317】

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。

40

## 【0318】

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。

## 【0319】

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。

## 【0320】

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

50

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。なお、遊技制御用マイコン101が、特別動作ステータス「4」を設定し、大当たり遊技を制御する状態が、「大当たり遊技状態」であり、特別動作ステータス「4」が設定されていることを「大当たり遊技状態」と称する。

#### 【0321】

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。

#### 【0322】

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。

#### 【0323】

##### 〔特別図柄待機処理〕

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

#### 【0324】

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

#### 【0325】

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

#### 【0326】

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

10

20

30

40

50

判定)を行う。そして、大当たり図柄種別を表す大当たり図柄データを遊技用RAM104に設けられた特図バッファにセットすると共に、大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットする。

【0327】

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。

【0328】

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

10

【0329】

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

20

【0330】

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

【0331】

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

30

【0332】

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

40

【0333】

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

50

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。

【0334】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1610で決定された特図1変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図1表示器81aに特図1の変動表示を開始させる（S1611）。

【0335】

次に、遊技制御用マイコン101は、特図1保留記憶部105a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105a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（S1612）。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。

10

【0336】

次に、遊技制御用マイコン101は、特図1保留数カウンタを「1」減算し（S1613）、特図1保留表示器83aが示す特図1保留数を「1」減少させて変更し（S1614）、特別動作ステータスを「2」に変更する（S1615）。

【0337】

遊技制御用マイコン101は、続いて、客待ちフラグがONか否かを判定し（S1616）、ONであれば（S1616でYES）、客待ちフラグをOFFして（S1617）、特別図柄待機処理を終え、ONでなければ（S1616でNO）、ステップS1617を実行することなく特別図柄待機処理を終える。

20

【0338】

また、ステップS1601において特図2保留数が「0」でない場合（S1601でNO）、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1つ以上ある場合には、特図2判定処理（S1602）及び特図2変動パターン判定処理（S1603）を行う。特図2判定処理（S1602）及び特図2変動パターン判定処理（S1603）は、特図1判定処理（S1609）および特図1変動パターン判定処理（S1610）と基本的には同じ処理内容である。

【0339】

特図2判定処理（S1602）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（S1609）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（S1603）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（S1610）と同様の処理であるため説明を省略する。

30

【0340】

次に、遊技制御用マイコン101は、ステップS1603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81bに特図2の変動表示を開始させる（S1604）。

【0341】

次に、遊技制御用マイコン101は、特図2保留記憶部105b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105b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（S1605）。このようにして、特図2保留が保留された順に消化される。

40

【0342】

続いて遊技制御用マイコン101は、特図2保留数カウンタを「1」減算し（S1606）、特図2保留表示器83bが示す特図2保留数を「1」減少させて変更し（S1607）、特別動作ステータスを「2」に変更し（S1615）、ステップS1616に進む。

【0343】

50

上記のように基本的な実施形態では、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。そして基本的な実施形態では、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。

【0 3 4 4】

〔特別図柄変動処理〕

次に図 4 1 を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 6 0 3 又はステップ S 1 6 1 0 で特別動作タイマにセットした特図変動時間が経過した（特別動作カウンタ＝0）か否かを判定する（S 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）。

【0 3 4 5】

続いて、予め設定された特図確定時間（例えば、0.8 秒）を特別動作タイマにセットし（S 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 4 6】

〔特別図柄確定処理〕

次に図 4 2 を用いて特別図柄確定処理について説明する。遊技制御用マイコン 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）。なお、以下において、特別図柄の停止表示が開始されてから特図確定時間が経過することを「停止表示した特別図柄が確定する」と称することもある。

【0 3 4 7】

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。

【0 3 4 8】

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NO)、特別動作ステータスを「1」に変更して(S1762)、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば(S1758でYES)、遊技状態をリセットする(通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグをOFFし、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「0」にする)(S1759)。

#### 【0349】

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

10

#### 【0350】

### 6. 演出制御基板120による演出の制御

#### 【演出制御メイン処理】

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

20

#### 【0351】

また、以下の演出制御基板120による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。演出制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PYが電源投入されると、図43に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。

#### 【0352】

同図に示すように、演出制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

30

#### 【0353】

次に、割り込みを禁止し(S4002)、乱数シード更新処理を実行する(S4003)。乱数シード更新処理(S4003)では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出判定用乱数には、後述する停止図柄パターン判定用乱数、および特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

#### 【0354】

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。

40

#### 【0355】

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。

50

## 【0356】

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）、サブドライバ基板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。

10

## 【0357】

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

## 【0358】

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。

20

## 【0359】

## [1msタイマ割り込み処理]

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

30

## 【0360】

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

40

## 【0361】

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

## 【0362】

次に、演出制御用マイコン121は、タイマ更新処理を行う（S4104）。タイマ更新処理では、各種所定の演出に関する時間の管理・制御を行うために、後述する演出用RAM124に設けられた各種タイマの更新が行われる。当該処理では、演出用RAM1

50

24に設けられたタイマが1msec分、更新される。

【0363】

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

【0364】

〔10msタイマー割り込み処理〕

次に図45を用いて10msタイマー割り込み処理について説明する。10msタイマー割り込み処理（S4012）は、演出制御基板120に10msec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、10msタイマー割り込み処理ではまず、ステップS4010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（S4201）。受信コマンド解析処理については後述の基本的な実施形態で詳細に説明する。

10

【0365】

次いで、演出制御用マイコン121は、音声制御処理を行う（S4202）。音声制御処理では、演出用RAM124にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、音声データ（スピーカー52からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路161への出力が行われる。

【0366】

次いで、演出制御用マイコン121は、発光データ作成処理を行う（S4203）。発光データ作成処理では、演出用RAM124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。

20

【0367】

〔受信コマンド解析処理〕

次に図46～図47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121は、受信コマンド解析処理ではまず、遊技制御基板100から始動入賞コマンド（第1始動入賞コマンド又は第2始動入賞コマンド）を受信したか否か、言い換えれば、始動入賞コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する（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。

30

【0368】

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、保留アイコンを特別態様で表示する保留予告の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって行われる連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

40

【0369】

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を介してスピーカー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

50

行する)ことが可能である。

【0370】

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)。

【0371】

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。

【0372】

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、停止表示させる演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3を判定する停止図柄判定を行うための停止図柄パターン判定テーブルを選択する。停止図柄パターン判定テーブルは、特図および特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン121は、停止特図および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを1つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率(%)となるように、複数の演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3に停止図柄パターン判定用乱数の値(停止図柄パターン判定値)が振り分けられている。次に、演出制御用マイコン121は、停止図柄パターン判定用乱数カウンタが示す値を停止図柄パターン判定用乱数として取得し、取得した停止図柄パターン判定用乱数に基づいて停止図柄パターン判定を行う。

【0373】

演出制御用マイコン121は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止表示させる演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3を決定して、決定した演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3を表すデータを演出用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。

【0374】

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が対応付けられた特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンに対応付けられた特図変動演出パターン判定テーブルを1つ選択する。

各特図変動演出パターン判定テーブルには、所定の振分率（％）となるように、1又は複数の特図変動演出パターンに特図変動演出パターン判定用乱数の値（特図変動演出パターン判定値）が振り分けられている。続いて、演出制御用マイコン121は、特図変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す値を特図変動演出パターン判定用乱数として取得し、取得した特図変動演出パターン判定用乱数に基づいて特図変動演出パターン判定を行う。

【0375】

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と共に、特図変動演出パターンを示す特図変動演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

10

【0376】

演出用RAM124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。

【0377】

また、特図変動演出開始コマンドには、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに関連付けられた演出フローに関する情報が含まれている。また、特図変動演出開始コマンドには、画像表示装置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。

20

【0378】

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

【0379】

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EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3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。

【0380】

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。

40

【0381】

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121は、遊技状態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、遊技状態コマンドを受

50

信していれば（S 4 3 0 9でYES）、遊技状態コマンドを解析して、遊技状態コマンドが表す遊技状態を特定し、遊技状態を設定するための遊技状態設定処理を行う（S 4 3 1 0）。

【0 3 8 2】

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RAM 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RAM 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RAM 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RAM 1 2 4の遊技状態フラグ領域に設定する。

10

【0 3 8 3】

ステップS 4 3 1 1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 1でNO）、ステップS 4 3 1 3に進む一方、客待ちコマンドを受信していれば（S 4 3 1 1でYES）、客待ち演出待機処理を行い（S 4 3 1 2）、受信コマンド解析処理を終える。

20

【0 3 8 4】

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RAM 1 2 4の出力バッファにセットする。

【0 3 8 5】

ステップS 4 3 1 3において、演出制御用マイコン1 2 1は、遊技制御基板1 0 0からオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、オープニングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン1 2 1は、オープニングコマンドを受信していなければ（S 4 3 1 3でNO）、ステップS 4 3 1 5に進む一方、オープニングコマンドを受信していれば（S 4 3 1 3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（S 4 3 1 4）。

30

【0 3 8 6】

演出制御用マイコン1 2 1は、大当たりオープニング演出開始処理では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、これから実行される大当たり遊技のオープニングに応じた大当たりオープニング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりオープニング演出の演出内容（大当たりオープニング演出パターン）を選択し、選択した大当たりオープニング演出パターンにて大当たりオープニング演出を開始するための大当たりオープニング演出開始コマンドを演出用RAM 1 2 4の出力バッファにセットする。

40

【0 3 8 7】

ステップS 4 3 1 5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（S 4 3 1 5でNO）、ステップS 4 3 1 7に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば（S 4 3 1 5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（S 4 3 1 6）。

【0 3 8 8】

演出制御用マイコン1 2 1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

50

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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 8 9 】

ステップ S 4 3 1 7 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からエンディングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、エンディングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していなければ（S 4 3 1 7 で N O）、受信コマンド解析処理を終える一方、エンディングコマンドを受信していれば（S 4 3 1 7 で Y E S）、大当たり遊技のエンディングの開始に伴う大当たりエンディング演出開始処理（S 4 3 1 8）、および演出モード設定処理（S 4 3 1 9）を行ってから受信コマンド解析処理を終える。

10

【 0 3 9 0 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりエンディング演出開始処理において、エンディングコマンドを解析して、これから実行される大当たり遊技のエンディングに応じた大当たりエンディング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりエンディング演出の演出内容（大当たりエンディング演出パターン）を選択し、選択した大当たりエンディング演出パターンに応じた大当たりエンディング演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 9 1 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モード設定処理において、エンディングコマンドの解析結果、具体的には、エンディングコマンドが示す大当たり図柄に基づいて、大当たり遊技後の演出モードを設定する処理（演出モードを制御するための処理）を行う。

20

【 0 3 9 2 】

例えば、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 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 R A M 1 2 4 の所定領域に O N 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 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確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 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。

30

【 0 3 9 3 】

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、または大当たり図柄 E 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。

40

【 0 3 9 4 】

< 第 1 実施形態 >

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

50

## 【0395】

第1実施形態に係るパチンコ遊技機P Y 1では、大当たり当選とは異なる発生契機によって時短状態が設定、詳細には低確率高ベース遊技状態になることがある。この大当たり当選以外の発生契機は、2つある。1つ目の発生契機は、特別なハズレ図柄が停止表示されることである。詳細は後述するが、ハズレ図柄には、通常ハズレ図柄と、特別なハズレ図柄があり、特別なハズレ図柄の停止表示が行われる特図可変表示が終了する（停止表示した特別なハズレ図柄が確定する）ときに時短状態（低確率高ベース遊技状態）になる。2つ目の発生契機は、通常確率状態において大当たり当選することなく特図可変表示が特定回数実行されることである。この特定回数は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では800回に設定されている。通常確率状態において、特図可変表示が特定回数実行されると、その特定回数に係る特図可変表示が終了する（停止表示したハズレ図柄が確定する）ときに時短状態（低確率高ベース遊技状態）になる。

10

## 【0396】

なお、以下において、時短状態の発生契機となる「特別なハズレ図柄が停止表示すること」を「特別ハズレ」と称することもある。また、時短状態の発生契機となる「通常遊技状態において大当たり当選することなく特図可変表示が特定回数実行されること」を「天井到達」と称し、「特定回数」のことを「天井」と称することもある。

## 【0397】

さらに、以下において、大当たり当選を発生契機とする低確率高ベース遊技状態を「大当たり低確率高ベース遊技状態」と称し、特別ハズレを発生契機とする低確率高ベース遊技状態を「特別ハズレ低確率高ベース遊技状態」と称し、天井到達を発生契機とする低確率高ベース遊技状態を「天井到達低確率高ベース遊技状態」と称することもある。また、大当たり低確率高ベース遊技状態を構成する時短状態を「大当たり時短」と称し、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態を構成する時短状態を「特別ハズレ時短」と称し、天井到達低確率高ベース遊技状態を構成する時短状態を「天井時短」と称することもある。

20

## 【0398】

また、詳細は後述するが、大当たり低確率高ベース遊技状態（大当たり時短）の終了条件は、大当たり当選することなく特図可変表示が100回実行されることであり、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態（特別ハズレ時短）の終了条件は、大当たり当選することなく特図可変表示が700回実行されることであり、天井到達低確率高ベース遊技状態（天井時短）の終了条件は、大当たり当選することなく特図可変表示が1000回実行されることである。なお、以下において低確率高ベース遊技状態の終了条件に係る特図可変表示の実行回数のことを「時短規定回数」と称する。よって、大当たり時短に係る時短規定回数（大当たり時短規定回数）は100回、特別ハズレ時短に係る時短規定回数（特別ハズレ時短規定回数）は700回、天井時短に係る時短規定回数（天井時短規定回数）は1000回ということになる。

30

## 【0399】

次に、第1実施形態に係る大当たり図柄について説明する。基本的な実施形態では、6種類の大当たり図柄が設けられていたが、第1実施形態では4種類の大当たり図柄が設けられている。図48（A）は、第1実施形態に係る大当たり図柄種別判定テーブルの構成例を示す図である。図48（A）に示すように、特図1の大当たり図柄として、大当たり図柄A、および大当たり図柄Bの2種類の大当たり図柄が設けられ、特図2の大当たり図柄として、大当たり図柄D、および大当たり図柄Eの2種類の大当たり図柄が設けられている。

40

## 【0400】

なお、図48（A）に示すように、第1実施形態では、特図1に係る大当たり図柄種別判定では、大当たり図柄Aは65%（ $= 65 / 100$ ）の確率で選択され、大当たり図柄Bは35%（ $= 35 / 100$ ）の確率で選択される。一方、特図2に係る大当たり図柄種別判定では、大当たり図柄Dは65%（ $= 65 / 100$ ）の確率で選択され、大当たり図柄Eは35%（ $= 35 / 100$ ）の確率で選択される。

50

## 【0401】

次に、第1実施形態に係るハズレ図柄について説明する。基本的な実施形態では、特図1に係るハズレ図柄と特図2に係るハズレ図柄の2種類のハズレ図柄が設けられていたが、第1実施形態では3種類のハズレ図柄が設けられている。具体的には、特図1に係るハズレ図柄として、ハズレ図柄Aの1種類のハズレ図柄が設けられ、特図2に係るハズレ図柄として、ハズレ図柄B、およびハズレ図柄Cの2種類のハズレ図柄が設けられている。ハズレ図柄A、およびハズレ図柄Bは、時短状態の発生契機となり得ない通常のハズレ図柄（通常ハズレ図柄）であり、ハズレ図柄Cは、時短状態の発生契機となり得る特別なハズレ図柄（特別ハズレ図柄）である。

## 【0402】

後述するように、パチンコ遊技機PY1の遊技制御用マイコン101は、大当たり判定で「ハズレ」と判定すると、ハズレ図柄種別判定テーブルに基づいて、ハズレ図柄の種別（ハズレ図柄種別）を決定するためのハズレ図柄種別判定を行う。図48（B）は、第1実施形態に係るハズレ図柄種別判定テーブルの構成例を示す図である。図48（B）に示すように、ハズレ図柄種別判定テーブルには、第1始動口11への入賞に基づいて特図1の可変表示を行うときに用いられるハズレ図柄種別判定テーブル（第1ハズレ図柄種別判定テーブル）と、第2始動口12への入賞に基づいて特図2の可変表示を行うときに用いられるハズレ図柄種別判定テーブル（第2ハズレ図柄種別判定テーブル）とがある。

## 【0403】

また、第1実施形態では、特図関連判定情報に、役割として大当たり図柄種別乱数と同様なハズレ図柄種別乱数（乱数名：ラベル—RANDOM—HZS、数値範囲：0～255）も含まれている。そして、各ハズレ図柄種別判定テーブルでは、ハズレ図柄種別判定の結果であるハズレ図柄種別に、ハズレ図柄種別乱数の判定値（ハズレ図柄種別乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機PY1は、大当たり図柄種別判定の場合と同様に、取得したハズレ図柄種別乱数をハズレ図柄種別判定テーブルに照合して、ハズレ図柄種別を判定する。

## 【0404】

なお、図48（B）に示すように、第1実施形態では、特図1に係るハズレ図柄種別判定では、ハズレ図柄Aは100%（ $=100/100$ ）の確率で選択される。一方、特図2に係るハズレ図柄種別判定では、ハズレ図柄Bは98%（ $=98/100$ ）の確率で選択され、ハズレ図柄Cは2%（ $=2/100$ ）の確率で選択される。

## 【0405】

次に、第1実施形態における特図2変動パターン判定テーブルについて説明する。第1実施形態では、特図2変動パターン判定テーブルは遊技状態に対応付けられている。具体的に、特図2変動パターン判定テーブルには、通常遊技状態に対応付けられた特図2変動パターン判定テーブル（通常特図2変動パターン判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態に対応付けられた特図2変動パターン判定テーブル（確変特図2変動パターン判定テーブル）と低確率高ベース遊技状態に対応付けられた特図2変動パターン判定テーブル（時短特図2変動パターン判定テーブル）とがある。

## 【0406】

時短特図2変動パターン判定テーブルはさらに、発生契機と、当該低確率高ベース遊技状態における特図可変表示の実行順序にも対応付けられている。具体的には、時短特図2変動パターン判定テーブルには、非特定時短特図2変動パターン判定テーブルと、特定時短特図2変動パターン判定テーブルとがある。非特定時短特図2変動パターン判定テーブルは、発生契機が大当たり当選、且つ当該低確率高ベース遊技状態における特図可変表示の実行順序が1～99回目、ならびに発生契機が特別ハズレ、および天井到達に対応付けられている。特定時短特図2変動パターン判定テーブルは、発生契機が大当たり当選、且つ当該低確率高ベース遊技状態における特図可変表示の実行順序が100回目に対応付けられている。

## 【0407】

また、遊技状態、発生契機、および当該遊技状態における特図可変表示の実行順序に対応付けられた特図2変動パターン判定テーブルは、さらに大当たり判定結果にも対応付けられている。そして、その中でハズレに対応付けられた特図2変動パターン判定テーブルは、ハズレ図柄種別にも対応付けられている。さらに、ハズレ図柄Bに対応付けられた特図2変動パターン判定テーブルは、特図保留数に対応付けられている。

#### 【0408】

次に、第1実施形態に係る主な特図2変動パターン、および特図2変動パターンに対応付けられた特図変動演出の演出フローを構成する演出（変動構成演出）について説明する。図49（A）は、通常特図2変動パターン判定テーブルの構成例を示す図、図49（B）は、確変特図2変動パターン判定テーブルの構成例を示す図、図50（A）は、非特定時短特図2変動パターン判定テーブルの構成例を示す図、図50（B）は、特定時短特図2変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

10

#### 【0409】

図49（A）に示すように、通常遊技状態の特図2変動パターンとしては、大当たり判定結果が大当たりの場合は、チャレンジ大当たり変動が選択され、大当たり判定結果がハズレでハズレ図柄種別がハズレ図柄Bである場合は、特図2保留数に関わらず、チャレンジハズレ変動が選択され、大当たり判定結果がハズレでハズレ図柄種別がハズレ図柄Cである場合は、チャレンジ突時変動が選択される。

#### 【0410】

チャレンジ大当たり変動、チャレンジハズレ変動、およびチャレンジ突時変動の何れに係る特図変動演出でも時短復活チャレンジ演出が実行される。時短復活チャレンジ演出の演出内容は後述するが、時短復活チャレンジ演出は、低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態に移行したにも関わらず、当該低確率高ベース遊技状態のときに発生した特図2保留に基づく当該特図2可変表示が実行される場合に、ハズレ図柄Cの停止表示が行われて低確率高ベース遊技状態に戻ることを期待させる演出である。

20

#### 【0411】

なお、チャレンジ大当たり変動に係る特図2変動時間は「30000ms（＝30秒）」に設定され、チャレンジハズレ変動に係る特図2変動時間は「20000ms（＝20秒）」に設定され、チャレンジ突時変動に係る特図2変動時間は「25000ms（＝25秒）」に設定されている。また、以下において、チャレンジ大当たり変動、チャレンジハズレ変動、およびチャレンジ突時変動のことを「チャレンジ変動」と総称する。

30

#### 【0412】

また、図50（B）に示すように、発生契機が大当たり当選である低確率高ベース遊技状態になってから100回目の特図可変表示（以下、「特定時短特図可変表示」ともいう）に係る特図2変動パターンについては、大当たり判定結果が大当たりの場合は、時短終了煽り大当たり変動が選択され、大当たり判定結果がハズレでハズレ図柄種別がハズレ図柄Bである場合は、特図2保留数に関わらず、時短終了煽りハズレ変動が選択され、大当たり判定結果がハズレでハズレ図柄種別がハズレ図柄Cである場合は、時短終了煽り突時変動が選択される。

#### 【0413】

時短終了煽り大当たり変動、時短終了煽りハズレ変動、および時短終了煽り突時変動の何れに係る特図変動演出でも時短終了煽り演出が実行される。時短終了煽り演出の詳細は後述するが、時短終了煽り演出は、大当たり低確率高ベース遊技状態における最後の特図可変表示において、遊技者に有利な時短状態が終了してしまうか否か煽る演出である。

40

#### 【0414】

なお、時短終了煽り大当たり変動に係る特図2変動時間は「30000ms（＝30秒）」に設定され、時短終了煽りハズレ変動に係る特図2変動時間は「25000ms（＝25秒）」に設定され、時短終了煽り突時変動に係る特図2変動時間は「25000ms（＝25秒）」に設定されている。また、以下において、時短終了煽り大当たり変動、時短終了煽りハズレ変動、および時短終了煽り突時変動のことを「時短終了煽り変動」と総称

50

する。

【0415】

また、図50(A)に示すように、発生契機が大当たり当選である低確率高ベース遊技状態における100回目以外の特図可変表示、ならび発生契機が特別ハズレ、および天井到達である低確率高ベース遊技状態、言い換えると発生契機が大当たり当選である低確率高ベース遊技状態になってから100回目の特図可変表示以外の低確率高ベース遊技状態における特図可変表示（以下、「非特定時短特図可変表示」ともいう）に係る特図2変動パターンについて、大当たり判定結果が大当たりである場合は、所定リーチ大当たり変動に決定される。所定リーチ大当たり変動では、最初に通常変動が行われた後、リーチが成立してから、演出モードに応じたリーチ演出が実行される。

10

【0416】

非特定時短特図可変表示に係る特図2変動パターンについて、大当たり判定結果がハズレでハズレ図柄種別がハズレ図柄Bである場合は、所定リーチハズレ変動、リーチガセハズレ変動、短縮Aハズレ変動、および短縮Bハズレ変動の何れかに決定される。

【0417】

短縮Aハズレ変動、および短縮Bハズレ変動は、通常Aハズレ変動、および通常Bハズレ変動に対応しており、通常Aハズレ変動、および通常Bハズレ変動の特図変動時間を短縮して構成されている。よって、短縮Aハズレ変動に係る特図変動演出、および短縮Bハズレ変動に係る特図変動演出では、通常変動が行われる。ただし、短縮Aハズレ変動、および短縮Bハズレ変動で行われる通常変動の演出時間は、特図変動時間が短縮されている分、通常Aハズレ変動、および通常Bハズレ変動に係る通常変動に比べて短い。なお、短縮Aハズレ変動、および短縮Bハズレ変動を合わせて「短縮ハズレ変動」と称することもある。

20

【0418】

また、所定リーチハズレ変動は、演出の内容上、所定リーチ大当たり変動に対応している。所定リーチハズレ変動に係る特図変動演出では、最初に通常変動が行われた後、リーチが成立してから、演出モードに応じたリーチ演出が実行される。さらに、リーチガセハズレ変動に係る特図変動演出では、最初に通常変動が行われた後、リーチが成立するか否かを煽るリーチ煽り演出の結果、リーチが成立せずにリーチハズレを示す態様の演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われて当該特図変動演出が終了する。

30

【0419】

さらに、非特定時短特図可変表示に係る特図2変動パターンについて、大当たり判定結果がハズレでハズレ図柄種別がハズレ図柄Cである場合は、大当たり判定結果がハズレでハズレ図柄種別がハズレ図柄Bの場合でも決定され得る短縮Aハズレ変動、または短縮Bハズレ変動に決定される。なお、詳細は後述するが、低確率高ベース遊技状態の終了条件を構成する特図可変表示以外の特図可変表示で、ハズレ図柄Cが停止表示しても新たに時短状態は設定されないため、この終了条件を構成する特図可変表示以外の特図可変表示に係る特図変動演出では、ハズレ図柄Bの場合と同様に通常変動が行われる。

【0420】

次に、第1実施形態に係る大当たり遊技状態について説明する。第1実施形態では、大当たり遊技構成要素は、大当たり図柄種別に対応付けられている。図51(A)は、第1実施形態に係る大当たり遊技制御テーブルの構成例を示す図である。

40

【0421】

図51(A)に示すように、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）、および大当たり図柄Bに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第2大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから10Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。

【0422】

また、大当たり図柄Dに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第4大当たり遊技」とも

50

いう)、および大当たり図柄 E に対応付けられた大当たり遊技(以下、「第 5 大当たり遊技」ともいう)では、ラウンド遊技が 15 回行われる。そして、1 R から 15 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 29.5 秒にわたって大入賞口 14 が開放する。

#### 【0423】

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が、大当たり遊技の終了に伴って新たに設定する特定遊技状態、および各特定遊技状態に係る終了条件について説明する。第 1 実施形態では、大当たり遊技の終了に伴って新たに設定される特定遊技状態、および各特定遊技状態に係る終了条件は、大当たり図柄種別に対応付けられている。図 51 (B) は、第 1 実施形態に係る大当たり図柄種別と特定遊技状態、および特定遊技状態に係る終了条件との関係を表した遊技状態設定テーブルの構成例を示す図である。

10

#### 【0424】

図 51 (B) に示すように、大当たり図柄 A、および大当たり図柄 D に係る大当たり遊技の終了に伴って、高確率高ベース遊技状態が設定される。この高確率高ベース遊技状態は、高確率状態、且つ時短状態で構成される。また、この高確率高ベース遊技状態を構成する高確率状態、および時短状態の何れについても終了条件が設定されていない。よって、大当たり図柄 A、および大当たり図柄 D の停止表示に基づいて設定される高確率高ベース遊技状態は、次回の大当たり当選まで継続可能である。

#### 【0425】

また、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 E に係る大当たり遊技の終了に伴って、低確率高ベース遊技状態が設定される。この低確率高ベース遊技状態は、通常確率状態、且つ時短状態で構成される。また、この低確率高ベース遊技状態を構成する時短状態の終了条件は、特図可変表示の実行回数「100 回」である。すなわち、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 E に係る時短状態の時短規定回数は「100 回」である。よって、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 E の停止表示に基づいて設定される低確率高ベース遊技状態は、大当たり当選することなく特図可変表示が 100 回実行されるまで継続可能である。

20

#### 【0426】

次に、第 1 実施形態に係る特別図柄待機処理における特図 2 判定処理、および特図 2 変動パターン判定処理について説明する。最初に、特図 2 判定処理について説明する。図 52 に特図 2 判定処理のフローチャートを示す。図 52 に示すように、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 判定処理において、まずは、ステップ S 1621 として、現在、大当たり確率に係る遊技状態が通常確率状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、通常確率状態であると判定すると、ステップ S 1622 において、通常確率状態用の大当たり判定テーブルを選択してステップ S 1624 に進む一方、通常確率状態ではない、すなわち高確率状態であると判定すると、ステップ S 1623 において、高確率状態用の大当たり判定テーブルを選択してステップ S 1624 に進む。

30

#### 【0427】

遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 1624 において、ステップ S 1622、またはステップ S 1623 で選択した大当たり判定テーブルに基づいて大当たり判定を行う。遊技制御用マイコン 101 は、大当たり判定において、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、選択した大当たり判定テーブルに照合し、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。

40

#### 【0428】

遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 1625 において、大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 101 は、大当たりであると判定すると、ステップ S 1626 において、特図 2 に係る大当たり図柄種別判定テーブルを選択し、ステップ S 1627 において、大当たり図柄種別判定を行う。

#### 【0429】

遊技制御用マイコン 101 は、大当たり図柄種別判定では、特図 2 保留記憶部 105b に

50

記憶されている大当たり図柄種別乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、大当たり図柄種別判定テーブルに照合し、何れの大当たり図柄種別であるかを判定する。遊技制御用マイコン101は、大当たり図柄種別判定を行うと、ステップS1628において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄種別フラグを遊技用RAM104の所定領域にセットし、ステップS1629において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットし、当該特図2判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【0430】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1625において大当たりでないと判定すると、ステップS1630において、特図2に係るハズレ図柄種別判定テーブルを選択し、ステップS1631において、ハズレ図柄種別判定を行う。

10

【0431】

遊技制御用マイコン101は、ハズレ図柄種別判定では、特図2保留記憶部105bに記憶されているハズレ図柄種別乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、ハズレ図柄種別判定テーブルに照合し、何れの大当たり図柄種別であるかを判定する。遊技制御用マイコン101は、ハズレ図柄種別判定を行うと、ステップS1632において、その判定結果であるハズレ図柄種別を示す図柄種別フラグを遊技用RAM104の所定領域にセットし、ステップS1633において、その判定結果であるハズレ図柄種別を示す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットし、当該特図2判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

20

【0432】

次に、第1実施形態に係る特図2変動パターン判定処理について説明する。図53に第1実施形態に係る特図2変動パターン判定処理のフローチャートを示す。図53に示すように、遊技制御用マイコン101は、特図2パターン判定処理において、まずは、ステップS1641として、通常遊技状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、通常遊技状態であると判定すると、ステップS1672において、前述の通常特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1678に進む一方、通常遊技状態ではないと判定すると、ステップS1673において、高確率高ベース状態であるか否かを判定する。

【0433】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1673で高確率高ベース遊技状態であると判定すると、ステップS1674において、前述の確変特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1678に進む一方、高確率高ベース遊技状態ではないと判定すると、ステップS1675において、これから開始される特図2可変表示は大当たり低確率高ベース状態になってから100回目の特図可変表示であるか否かを判定する。

30

【0434】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1675で100回目の特図可変表示ではないと判定すると、ステップS1676において、前述の非特定時短特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1678に進む一方、100回目の特図可変表示であると判定すると、ステップS1677において、前述の特定時短特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1678に進む。

40

【0435】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1678において、図柄種別フラグなどを確認して、特図2抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、特図2抽選結果が大当たりであると判定すると、ステップS1679において、ステップS1672、ステップS1674、ステップS1676、またはステップS1677の何れかで選択した特図2変動パターン判定テーブルの中で、大当たりに対応付けられた特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1685に進む。一方、遊技制御用マイコン101は、特図2抽選結果が大当たりではないと判定すると、ステップS1680において、図柄種別フラグなどを確認して、特図2抽選結果がハズレ図柄Cであるか

50

否かを判定する。

【0436】

遊技制御用マイコン101は、特図2抽選結果がハズレ図柄Cであると判定すると、ステップS1681において、ステップS1672、ステップS1674、ステップS1676、またはステップS1677の何れかで選択した特図2変動パターン判定テーブルの中で、ハズレ図柄Cに対応付けられた特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1685に進む。一方、遊技制御用マイコン101は、特図2抽選結果がハズレ図柄Cではないと判定すると、ステップS1682において、特図2保留数カウンタなどを確認して、特図2保留数が3～4であるか否かを判定する。

【0437】

遊技制御用マイコン101は、特図2保留数が3～4ではないと判定すると、ステップS1683において、ステップS1672、ステップS1674、ステップS1676、またはステップS1677の何れかで選択した特図2変動パターン判定テーブルの中で、ハズレ図柄Bで特図2保留数が0～2に対応付けられた特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1685に進む。一方、遊技制御用マイコン101は、特図2保留数が3～4であると判定すると、ステップS1684において、ステップS1672、ステップS1674、ステップS1676、またはステップS1677の何れかで選択した特図2変動パターン判定テーブルの中で、ハズレ図柄Bで特図2保留数が3～4に対応付けられた特図2変動パターン判定テーブルを選択して、ステップS1685に進む。

【0438】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1679、ステップS1681、ステップS1683、またはステップS1684で特図2変動パターン判定テーブルを選択すると、ステップS1685において、選択した特図2変動パターン判定テーブルに基づいて特図2変動パターン判定を行う。

【0439】

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

【0440】

続けて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1686において、決定された特図2変動パターンを示す特図2変動開始コマンドを出力バッファにセットし、ステップS1687において、決定された特図2変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作タイマにセットして、特図2変動パターン判定処理を終了し、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【0441】

次に、第1実施形態に係る特別図柄確定処理について説明する。図54は、第1実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートを表す図である。この特別図柄確定処理によって、ハズレ図柄Cの停止表示を発生契機とする時短状態の設定（低確率高ベース遊技状態への移行）、天井到達が行われるか否かの判断、および天井到達を発生契機とする時短状態の設定（低確率高ベース遊技状態への移行）に関する制御が行われる。

【0442】

遊技制御用マイコン101は、特別図柄確定処理（S1504）ではまず、ステップS1751において、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、即ち、ステップS1703で特別動作タイマにセットした特図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。遊技制御用マイコン101は、特別図柄の停止表示を終了させない場合、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、ステップS1752において、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄か否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、大当たり図柄であれば、ステップS1768に進み、大当たり図柄でなければ、ステップS1753において、現在、通常確率状態（高確率フラグがOFF）であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

## 【0443】

遊技制御用マイコン101は、通常確率状態でなければ、ステップS1763に進み、通常確率状態であれば、ステップS1754において、時短状態（時短フラグがON）であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、時短状態でなければ、ステップS1758に進み、時短状態であれば、ステップS1755において、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、ステップS1756において、時短残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

## 【0444】

遊技制御用マイコン101は、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」でなければ、ステップS1758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、ステップS1757において、非時短状態を設定して（時短フラグをOFFにして）、ステップS1758に進む。

10

## 【0445】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1758において、天井到達まで実行可能な特別図可変表示の残りの回数（天井残り回数）を計測する天井残り回数カウンタの値が「0」より大きいか否かを判定する。

## 【0446】

遊技制御用マイコン101は、天井残り回数が「0」より大きくなければ、ステップS1765に進み、天井残り回数が「0」より大きければ、天井残り回数カウンタの値を「1」減算し（S1759）、天井残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1760）。

20

## 【0447】

遊技制御用マイコン101は、天井残り回数が「0」でなければ、ステップS1765に進み、天井残り回数が「0」であれば、ステップS1761において、非時短状態から時短状態に移行させる（時短フラグをONにする）と共に、天井到達低確率高ベース遊技状態の終了条件に係る時短規定回数「1000」回を時短残り回数カウンタにセットすることで時短状態を設定し（S1761）、ステップS1762において、天井到達したことを示すコマンド（天井到達指定コマンド）を遊技用RAM104の出力バッファにセットし、ステップS1763に進む。

30

## 【0448】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1763において、高確率フラグのON/OFF、および時短フラグのON/OFFを確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットし、ステップS1764において特別動作ステータスを「1」に変更し、特別図柄確定処理を終了する。

## 【0449】

また、遊技制御用マイコン101は、ステップS1765において、現在停止表示している特別図柄がハズレ図柄Cであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、ハズレ図柄Cでなければ、ステップS1763に進み、ハズレ図柄Cであれば、ステップS1766において、非時短状態（時短フラグがOFF）であるか否かを判定する。

40

## 【0450】

遊技制御用マイコン101は、非時短状態でなければ、ステップS1763に進み、非時短状態であれば、ステップS1767において、非時短状態から時短状態に移行させる（時短フラグをONにする）と共に、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の終了条件に係る時短規定回数「700」回を時短残り回数カウンタにセットすることで時短状態を設定し、ステップS1763に進む。

## 【0451】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1768において、天井残り回数カウンタの値をリセットする。続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1769において、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する）。具体的には、遊技制御用マイコン

50

101は、高確率フラグおよび時短フラグをOFFし、時短残り回数カウンタの値を「0」にする。

【0452】

さらに、遊技制御用マイコン101は、ステップS1770において、大当たり遊技準備処理を行い、ステップS1771において、特別動作ステータスを「4」に変更し、特別図柄確定処理を終了する。

【0453】

遊技制御用マイコン101は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用RAM104の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用RAM104の所定領域にONし、大当たり図柄種別に応じて、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、大当たり図柄種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

【0454】

また、遊技制御用マイコン101は、遊技状態設定処理（S1506）において、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定するが、ここで、低確率高ベース遊技状態を設定する場合には、天井残り回数カウンタに、天井に係る特定回数（第1実施形態では、800回）をセットする。この処理によって、新たに通常確率状態が設定されてから、天井到達に係る特図可変表示の実行回数がカウントされることになる。

【0455】

また、遊技制御用マイコン101は、遊技状態設定処理（S1506）において、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定するが、ここで、低確率高ベース遊技状態を設定する場合には、遊技用RAM104の所定領域に、当該大当たり低確率高ベース遊技状態における特図可変表示の実行回数の計数を指定する変動回数計数指定フラグをONする。

【0456】

そして、遊技制御用マイコン101は、特図1変動パターン判定処理、および特図2変動パターン判定処理を行う直前に、変動回数計数指定フラグがONされている場合は、大当たり低確率高ベース遊技状態における特図可変表示の実行回数（大当たり時短変動回数）を計数するカウンタ（大当たり時短変動回数計数カウンタ）のカウンタ値を「1」加算する（図示なし）。その上で、遊技制御用マイコン101は、例えば、ステップS1675で大当たり低確率高ベース遊技状態になってから100回目の特図可変表示であるか否かを判定する場合は、大当たり時短変動回数計数カウンタのカウンタ値を参照する。

【0457】

なお、大当たり時短変動回数計数カウンタは、例えば、遊技用RAM104の所定領域に設けられている。また、遊技制御用マイコン101は、ステップS1757で非時短状態を設定するとき、およびステップS1769の遊技状態をリセットするときにおいて、変動回数計数指定フラグをOFFにし、大当たり時短変動回数計数カウンタをリセットする処理も行うものとする。

【0458】

次に、第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の遊技フローについて説明する。図55は、パチンコ遊技機PY1の主要な遊技フローを模式的に表した図である。パチンコ遊技機PY1に電力が供給されると、遊技状態として通常遊技状態が設定されると共に、演出モードとして通常遊技状態であることを示唆する通常演出モードが設定される。そして、パチンコ遊技機PY1では、この通常遊技状態で遊技が進行して、通常遊技状態において通常演出モードによる演出が実行される状況がパチンコ遊技機PY1に係る遊技フローの起点となる。

【0459】

10

20

30

40

50

非時短状態で構成される通常遊技状態では、左打ちによって第1始動口11に入賞させて特図1抽選で大当たり当選を狙う遊技が中心に行われる。特図1抽選が実行されると特図1可変表示が実行される。特図1抽選で大当たりに当選すると、特図1可変表示で大当たり図柄の停止表示が行われるが、特図1に係る大当たり図柄には、大当たり図柄Aと大当たり図柄Bがある。

【0460】

大当たり図柄Aの停止表示が行われると、第1大当たり遊技が実行され、第1大当たり遊技の終了に応じて、高確率高ベース遊技状態になると共に、確変演出モードになる。すなわち、通常遊技状態において大当たり図柄Aの停止表示が実行されることに基づいて、第1大当たり遊技を介して、通常遊技状態から高確率高ベース遊技状態に移行すると共に、通常演出モードから確変演出モードに移行する。なお、この場合の高確率高ベース遊技状態には終了条件が設定されておらず、それに応じて確変演出モードにも終了条件が設定されていない。よって、大当たり図柄Aの停止表示によって、高確率高ベース遊技状態、且つ確変演出モードになると、次回大当たり当選するまで、当該高確率高ベース遊技状態、且つ確変演出モードが継続する。

10

【0461】

一方、大当たり図柄Bの停止表示が行われると、第2大当たり遊技が実行され、第2大当たり遊技の終了に応じて、低確率高ベース遊技状態になると共に、時短演出モードになる。すなわち、通常遊技状態において大当たり図柄Bの停止表示が実行されることに基づいて、第2大当たり遊技を介して、通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、通常演出モードから時短演出モードに移行する。なお、この場合の低確率高ベース遊技状態（大当たり低確率高ベース遊技状態）の終了条件は、当該低確率高ベース遊技状態で大当たり当選することなく特図可変表示が100回実行されることであり、それに応じて時短演出モードの終了条件も当該時短演出モードで大当たり当選することなく特図可変表示が100回実行されることに設定されている。よって、大当たり図柄Bの停止表示によって、低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードになると、当該低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードで特図可変表示が100回実行されるまで、当該低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードが継続する。

20

【0462】

また、時短状態で構成される高確率高ベース遊技状態では、右打ちによって第2始動口12に入賞させて特図2抽選で大当たり当選を狙う遊技が中心に行われる。特図2抽選が実行されると特図2可変表示が実行される。特図2抽選で大当たりに当選すると、特図2可変表示で大当たり図柄の停止表示が行われるが、特図2に係る大当たり図柄には、大当たり図柄Dと大当たり図柄Eがある。

30

【0463】

高確率高ベース遊技状態において大当たり図柄Dの停止表示が行われると、第3大当たり遊技が実行され、第3大当たり遊技の終了に応じて、高確率高ベース遊技状態になると共に、確変演出モードになる。すなわち、高確率高ベース遊技状態において大当たり図柄Dの停止表示が実行されることに基づいて、第3大当たり遊技を介して、高確率高ベース遊技状態が新たに設定されると共に、確変演出モードが新たに設定される。

40

【0464】

一方、高確率高ベース遊技状態において大当たり図柄Eの停止表示が行われると、第4大当たり遊技が実行され、第4大当たり遊技の終了に応じて、低確率高ベース遊技状態になると共に、時短演出モードになる。すなわち、低確率高ベース遊技状態において大当たり図柄Eの停止表示が実行されることに基づいて、第4大当たり遊技を介して、高確率高ベース遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、確変演出モードから時短演出モードに移行する。

【0465】

また、時短状態で構成される低確率高ベース遊技状態でも、右打ちによって第2始動口12に入賞させて特図2抽選で大当たり当選を狙う遊技が中心に行われる。よって、低確率

50

高ベース遊技状態において大当たり図柄 D の停止表示が行われると、第 3 大当たり遊技が実行され、第 3 大当たり遊技の終了に応じて、高確率高ベース遊技状態になると共に、確変演出モードになる。すなわち、低確率高ベース遊技状態において大当たり図柄 D の停止表示が実行されることに基づいて、第 3 大当たり遊技を介して、低確率高ベース遊技状態から高確率高ベース遊技状態に移行すると共に、時短演出モードから確変演出モードに移行する。

【0466】

一方、低確率高ベース遊技状態において大当たり図柄 E の停止表示が行われると、第 4 大当たり遊技が実行され、第 4 大当たり遊技の終了に応じて、低確率高ベース遊技状態になると共に、時短演出モードになる。すなわち、低確率高ベース遊技状態において大当たり図柄 E の停止表示が実行されることに基づいて、第 4 大当たり遊技を介して、低確率高ベース遊技状態が新たに設定されると共に、時短演出モードが新たに設定される。

10

【0467】

なお、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における大当たり図柄 D の停止表示に基づく高確率高ベース遊技状態に終了条件は設定されておらず、それに応じて確変演出モードにも終了条件が設定されていない。よって、大当たり図柄 D の停止表示によって、高確率高ベース遊技状態、且つ確変演出モードになると、次回大当たり当選するまで、当該高確率高ベース遊技状態、且つ確変演出モードが継続する。

【0468】

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における大当たり図柄 E の停止表示に基づく低確率高ベース遊技状態（大当たり低確率高ベース遊技状態）の終了条件は、当該低確率高ベース遊技状態で大当たり当選することなく特図可変表示が 100 回実行されることであり、それに応じて時短演出モードの終了条件も当該時短演出モードで大当たり当選することなく特図可変表示が 100 回実行されることに設定されている。よって、大当たり図柄 E の停止表示によって、低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードになると、当該低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードで特図可変表示が 100 回実行されるまで、当該低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードが継続する。

20

【0469】

ここで、ハズレ図柄 C の停止表示について説明する。前述の通り、ハズレ図柄 C の停止表示は時短状態の発生契機となり得る。しかしながら、ハズレ図柄 C の停止表示が時短状態の発生契機となるのは、原則的には、ハズレ図柄 C の停止表示が非時短状態で行われた場合であり、ハズレ図柄 C の停止表示が時短状態で行われた場合は、ハズレ図柄 C の停止表示は新たな時短状態の発生契機にはならない。よって、高確率高ベース遊技状態、且つ確変演出モードや低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードにおいて、ハズレ図柄 C の停止表示が行われても新たに時短状態が発生することはない。

30

【0470】

しかしながら、例外的に、大当たり図柄 B、または大当たり図柄 E の停止表示に基づく低確率高ベース遊技状態（大当たり低確率高ベース遊技状態）における 100 回目の特図可変表示、言い換えると最後の特図可変表示（以下、「大当たり時短最終変動」とも言う）でハズレ図柄 C の停止表示が行われた場合には、時短状態が発生する。これは、前述の特別図柄確定処理において、停止表示した特図がハズレ図柄 C であるか否かを判定する（S1765）前に、大当たり低確率高ベース遊技状態において大当たり当選することなく特図可変表示が 100 回実行された（100 回目の特図可変表示で停止表示したハズレ図柄 C が確定した）ことによって非時短状態になる（S1753～S1756）からである。その結果、内部的には一瞬非時短状態（通常遊技状態）になるが、ハズレ図柄 C が停止表示されたことに基づいて次の特図可変表示が開始される前に時短状態が設定されることになる。したがって、この場合は、実質的には、非時短状態（通常遊技状態）になることなく時短状態（低確率高ベース遊技状態）が継続されるようになる。さらに、詳細は後述するが、この場合は時短演出モードも継続される。

40

【0471】

50

したがって、結果的に、大当たり図柄 B、または大当たり図柄 E の停止表示（大当たり当選）に基づく低確率高ベース遊技状態で特図可変表示が 100 回実行され、当該 100 回目の特図可変表示で大当たり図柄、またはハズレ図柄 C の停止表示が行われない場合は、言い換えるとハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合は、大当たり低確率高ベース遊技状態に係る終了条件の成立によって通常遊技状態になる。しかしながら、この通常遊技状態になる際に、その直前に滞在していた低確率高ベース遊技状態において発生した特図 2 保留が残っている場合は、第 1 実施形態では、特図 2 可変表示が特図 1 可変表示よりも優先的に実行されることから、通常遊技状態でまずは特図 2 可変表示が実行される。そこで、通常遊技状態であっても、特図 2 可変表示が実行されている間は、通常演出モード、および時短演出モードと異なる特殊演出モードによる演出、特に特図変動演出が実行される。なお、特図 2 保留数の上限値は 4 個に設定されているので、第 1 実施形態では、特殊演出モードにおいて、最大で 4 回の特図変動演出（特図 2 可変表示）が実行される。

10

【0472】

また、特殊演出モードでは、通常遊技状態であるが特図 2 保留に基づく特図 2 可変表示が実行されるので、特殊演出モードで大当たり当選すると、特図 2 可変表示で大当たり図柄 D、または大当たり図柄 E の停止表示が行われる。

【0473】

よって、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいて大当たり図柄 D の停止表示が行われると、第 3 大当たり遊技が実行され、第 3 大当たり遊技の終了に応じて、高確率高ベース遊技状態になると共に、確変演出モードになる。すなわち、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいて大当たり図柄 D の停止表示が実行されることに基づいて、第 3 大当たり遊技を介して、通常遊技状態から高確率高ベース遊技状態に移行すると共に、特殊演出モードから確変演出モードに移行する。

20

【0474】

一方、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいて大当たり図柄 E の停止表示が行われると、第 4 大当たり遊技が実行され、第 4 大当たり遊技の終了に応じて、低確率高ベース遊技状態になると共に、時短演出モードになる。すなわち、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいて大当たり図柄 E の停止表示が実行されることに基づいて、第 4 大当たり遊技を介して、通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、特殊演出モードから時短演出モードに移行する。

30

【0475】

また、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいてハズレ図柄 C の停止表示が行われると、大当たり遊技が実行されることなく、通常確率状態が維持されたまま時短状態が設定されることによって低確率高ベース遊技状態になると共に、時短演出モードになる。すなわち、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいてハズレ図柄 C の停止表示が実行されることに基づいて、大当たり遊技を介さずに、通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、特殊演出モードから時短演出モードに移行する。

【0476】

また、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいて、当該通常遊技状態が発生する際に残っていた全ての特図 2 保留に基づく特図 2 可変表示が実行され、最後の特図 2 可変表示で大当たり図柄、またはハズレ図柄 C の停止表示が行われなかった場合は、言い換えるとハズレ図柄 B の停止表示が行われた場合は、当該最後の特図 2 可変表示に係る特図 2 停止表示に応じて、遊技状態が変更されることなく通常遊技状態のまま特殊演出モードから通常演出モードになる。

40

【0477】

なお、ハズレ図柄 C の停止表示に基づいて時短状態が設定されて低確率高ベース遊技状態になるが、前述の通り、当該低確率高ベース遊技状態（特別ハズレ低確率高ベース遊技状態）の終了条件は、当該低確率高ベース遊技状態で大当たり当選することなく特図可変表示が 700 回実行されることであり、それに応じて時短演出モードの終了条件も当該時短演出モードで大当たり当選することなく特図可変表示が 700 回実行されることに設定さ

50

れている。よって、ハズレ図柄Cの停止表示によって、低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードになると、当該低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードで特図可変表示が700回実行されるまで、当該低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードが継続する。

#### 【0478】

また、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態においても、大当たり低確率高ベース遊技状態の場合と同様に、右打ちによって第2始動口12に入賞させて特図2抽選で大当たり当選を狙う遊技が中心に行われる。よって、特図2可変表示で大当たり図柄Dの停止表示が行われると、第3大当たり遊技を介して、高確率高ベース遊技状態に移行すると共に、確変演出モードに移行する。一方、特図2可変表示で大当たり図柄Eの停止表示が行われると、第4大当たり遊技を介して、低確率高ベース遊技状態が新たに設定されると共に、時短演出モードが新たに設定される。

10

#### 【0479】

ここで、遊技フローに関する説明を、遊技フローの起点となる通常遊技状態、且つ通常演出モードに戻す。前述の通り、通常確率状態において大当たり当選することなく特図可変表示が特定回数(800回)実行されると、天井到達によって時短状態が設定される。よって、パチンコ遊技機PY1に電力が供給されて通常遊技状態が設定されてから、大当たりに当選することなく特図可変表示が特定回数(800回)実行されると、時短状態が設定される。この場合、通常遊技状態を構成する通常確率状態は維持されるので、天井到達によって通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行することになる。

20

#### 【0480】

天井到達する場合は、特定回数に係る特図可変表示(以下、「天井到達変動」とも言う)が終了(特図可変表示において停止表示したハズレ図柄が確定)したことに応じて低確率高ベース遊技状態になると共に、通常演出モード、時短演出モード、または特殊演出モードとは異なる天井演出モードになる。すなわち、通常遊技状態、且つ通常演出モードにおいて天井到達することに基づいて、大当たり遊技を介さずに、通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、通常演出モードから天井演出モードに移行する。なお、天井演出モードによる演出、特に特図変動演出の詳細は後述するが、天井演出モードは、天井到達低確率高ベース遊技状態に対応付けられた演出モードであり、天井到達によって発生した低確率高ベース遊技状態であることを示唆する。

30

#### 【0481】

天井到達に基づいて時短状態が設定されて低確率高ベース遊技状態になるが、前述の通り、当該低確率高ベース遊技状態(天井到達低確率高ベース遊技状態)の終了条件は、当該低確率高ベース遊技状態で大当たり当選することなく特図可変表示が1000回実行されることであり、それに応じて天井演出モードの終了条件も当該天井演出モードで大当たり当選することなく特図可変表示が1000回実行されることに設定されている。よって、天井到達によって、低確率高ベース遊技状態、且つ天井演出モードになると、当該低確率高ベース遊技状態、且つ天井演出モードで特図可変表示が1000回実行されるまで、当該低確率高ベース遊技状態、且つ天井演出モードが継続する。

#### 【0482】

天井到達低確率高ベース遊技状態においても、大当たり低確率高ベース遊技状態の場合と同様に、右打ちによって第2始動口12に入賞させて特図2抽選で大当たり当選を狙う遊技が中心に行われる。よって、特図2可変表示で大当たり図柄Dの停止表示が行われると、第3大当たり遊技を介して、高確率高ベース遊技状態に移行すると共に、確変演出モードに移行する。一方、特図2可変表示で大当たり図柄Eの停止表示が行われると、第4大当たり遊技を介して、低確率高ベース遊技状態が新たに設定されると共に、時短演出モードに移行する。

40

#### 【0483】

また、通常確率状態で大当たりと判定される確率は、 $220/65536$ ( $1/298$ )であることを鑑みると、天井到達に係る特定回数が800回であり、さらに天井到達低

50

確率高ベース遊技状態に係る時短規定回数が1000回であるので、天井到達低確率高ベース遊技状態で最後の1000回目の特図可変表示が実行されることは想定し難いが、仮に天井到達低確率高ベース遊技状態、且つ天井演出モードで大当たり当選することなく特図可変表示が1000回実行され、当該1000回目の特図可変表示（以下、「天井時短最終変動」とも言う）でハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合は、大当たり時短最終変動でハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合と同様に、新たに時短状態が設定されて低確率高ベース遊技状態になって実質的に低確率高ベース遊技状態が継続すると共に、天井演出モードから時短演出モードに移行する。

【0484】

あるいは、天井到達低確率高ベース遊技状態、且つ天井演出モードで特図可変表示が1000回実行され、当該天井時短最終変動で大当たり図柄、またはハズレ図柄Cの停止表示が行われない場合は、言い換えるとハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合は、天井時短最終変動の終了に応じて、通常遊技状態になる。そして、このときに、特図2保留が残っていれば、天井演出モードから特殊演出モードに移行する。そして、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおいて、特図2可変表示が実行される。なお、これ以降の遊技フローは前述の通りである。よって、例えば、特図2可変表示においてハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合は、通常確率状態が維持されたまま時短状態が設定されて、通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、通常演出モードから時短演出モードになる。

10

【0485】

また、通常確率状態が設定されてから特図可変表示が特定回数（800回）実行されることによって天井到達するが、この通常確率状態の設定には、大当たり図柄B、および大当たり図柄Eの停止表示に基づく大当たり遊技の終了によって低確率高ベース遊技状態が設定されることも含まれている。通常確率状態は、低確率高ベース遊技状態を構成しているからである。

20

【0486】

したがって、大当たり低確率高ベース遊技状態の終了条件が成立して、その後に前述したように通常遊技状態、且つ通常演出モードになった場合、当該大当たり低確率高ベース遊技状態が設定されてから大当たり当選することなく800回の特図可変表示が実行されると天井到達する。この場合は、当該大当たり低確率高ベース遊技状態において100回の特図可変表示が実行されているので、通常遊技状態、且つ通常演出モードで大当たり当選することなく700回の特図可変表示が実行されたときに天井到達することになる。

30

【0487】

また、前述の通り、大当たり低確率高ベース遊技状態の終了条件が成立しても、当該大当たり低確率高ベース遊技状態の大当たり時短最終変動でハズレ図柄Cの停止表示が行われると、実質的に低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードが継続する。この場合、当該ハズレ図柄Cの停止表示に基づく低確率高ベース遊技状態に係る特図可変表示の時短規定回数は700回であるので、当該特別ハズレ低確率高ベース遊技状態において大当たり当選することなく700回の特図可変表示が実行されると、終了条件の成立により通常遊技状態になる。しかしながら、その前の大当たり低確率高ベース遊技状態が設定されてから大当たり当選することなく800回の特図可変表示が実行されたことにもなるので、その特図可変表示で大当たり当選していなければ、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の終了条件が成立したときに天井到達することになる。その結果、天井到達によって通常確率状態が維持されたまま新たに時短状態が設定されて再度、低確率高ベース遊技状態になると共に、時短演出モードから天井演出モードになる。

40

【0488】

なお、第1実施形態では、大当たり低確率高ベース遊技状態が設定されてから800回目の特図可変表示が、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の終了条件の成立を構成する最後の特図可変表示（以下、「特別ハズレ時短最終変動」とも言う）であるときに、ハズレ図柄Cが停止表示した場合、言い換えると、天井到達の条件と特別ハズレの条件の双方が成

50

立した場合は、天井到達の成立が優先される。よって、特別ハズレ時短最終変動で、ハズレ図柄Cが停止表示したが、天井到達した場合は、時短規定回数が1000回の低確率高ベース遊技状態になると共に、時短演出モードから天井演出モードになる。

#### 【0489】

また、大当たり低確率高ベース遊技状態から通常遊技状態になったが、特殊演出モードでハズレ図柄Cが停止表示された場合、そこから特別ハズレによって低確率高ベース遊技状態になる。ここで、当該低確率高ベース遊技状態に係る時短規定回数は700回であるので、例えば、特殊演出モードにおける4回目の特図2可変表示でハズレ図柄Cが停止表示された場合は、その前の大当たり低確率高ベース遊技状態になってから804回目の特図2可変表示が実行されるまで特別ハズレ低確率高ベース遊技状態が継続可能である。しかしながら、この場合は、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態において特図2可変表示が時短規定回数(700回)実行されていない状況であっても、その前の大当たり低確率高ベース遊技状態になってから800回目の特図2可変表示が終了するときに天井到達し、天井到達による時短状態が新たに設定されて時短演出モードから天井演出モードに移行することになる。

10

#### 【0490】

ここで、大当たり低確率高ベース遊技状態、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態、および天井到達低確率高ベース遊技状態の各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態から通常遊技状態になった場合の特別ハズレのなり易さ(特別ハズレになる可能性)について説明する。なお、以下において、各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態において大当たり当選や特別ハズレになることなくそのまま通常遊技状態になることを「時短抜け」と称することもある。

20

#### 【0491】

前述の通り、時短抜けするということは、各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態に係る時短最終変動でハズレ図柄Bが停止表示されている。そして、各時短最終変動に係る特図2変動時間としては、大当たり時短最終変動でハズレ図柄Bが停止表示される場合は必ず25秒が設定される。一方、特別ハズレ時短最終変動、および天井時短時短最終変動でハズレ図柄Bが停止表示される場合は、特図2保留数が0~2個であれば、5%の確率で50秒に決定され、10%の確率で10秒に決定され、65%の確率で6秒に決定され、15%の確率で3秒に決定され、特図2保留数が3~4個であれば、5%の確率で50秒に決定され、10%の確率で10秒に決定され、15%の確率で6秒に決定され、65%の確率で3秒に決定される。よって、ハズレ図柄Bが停止表示される場合は、特図2保留数に関わらず、特別ハズレ時短最終変動、および天井時短時短最終変動よりも、大当たり時短最終変動の方が、長くなる可能性が極めて高い。

30

#### 【0492】

ここで、時短抜け直後の通常遊技状態で行われる特図2抽選では、その直前の低確率高ベース遊技状態に係る発生契機に関わらず、ハズレ図柄Cに決定される確率は同一であるので、時短抜けするときに特図2保留数が多いほど、時短抜け直後の通常遊技状態で特別ハズレになる可能性も高くなる。そして、時短最終変動の特図2変動時間が長い方が時短最終変動で時短抜けするまでの特図2保留を溜めやすいことを鑑みると、特別ハズレ時短最終変動、および天井時短時短最終変動よりも、大当たり時短最終変動の方が、時短抜け直後の通常遊技状態で特別ハズレになる可能性も高くなる。

40

#### 【0493】

また、大当たり時短最終変動、および天井時短最終変動が終了するときに特図2保留が残っていない場合は、通常遊技状態になると共に、通常演出モードになる。

#### 【0494】

次に、各種演出モードに対応付けられた背景画像について説明する。基本的な実施形態で説明したように、各種演出モードには基本的な背景画像が設定されており、主に特図2変動演出の前段部分が実行されているときには、表示部50aの全体に、基本的な背景画像が表示され、基本的な背景画像に重畳的に演出図柄EZ1~EZ3や小図柄KZ1~KZ3

50

が表示される。

【0495】

図56は、各種演出モードにおける基本的な背景画像を示す図である。図56(A)～図56(E)は、基本的な実施形態に係る図18(A)～図18(E)と同じである。図56(A)は第1通常演出モードにおける基本的な背景画像である第1通常用背景画像G111を表し、図56(B)は第2通常演出モードにおける基本的な背景画像である第2通常用背景画像G112を表し、図56(C)は第3通常演出モードにおける基本的な背景画像である第3通常用背景画像G113を表し、図56(D)は確変演出モードにおける基本的な背景画像である確変用背景画像G120を表し、図56(E)は時短演出モードにおける基本的な背景画像である時短用背景画像G130を表している。また、図56(F)は特殊演出モードにおける基本的な背景画像である特殊用背景画像G140を表し、図56(G)は天井演出モードにおける基本的な背景画像である天井用背景画像G150を表している。なお、各種背景画像G111, G112, G113, G120, G130, G140, G150の具体的な表示内容は適宜に変更可能である。

10

【0496】

次に、時短演出モード、特殊演出モード、および天井演出モードにおいて、特図停止表示に応じて停止表示される演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3の組み合わせについて説明する。パチンコ遊技機PY1では、基本的には特図停止表示が行われることに応じて、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、ハズレ図柄種別判定結果）を示す態様で演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3（サブ図柄SZ）の停止表示が行われる。そして、第1実施形態では、大体において、停止表示される演出図柄EZ1～EZ3に係る識別情報を構成する数字部分と、停止表示される小図柄KZ1～KZ3に係る識別情報を構成する数字部分とは同一になる。しかしながら、時短演出モードにおいて、特図2可变表示でハズレ図柄Cの停止表示が行われる場合には、停止表示される演出図柄EZ1～EZ3に係る識別情報を構成する数字部分と、停止表示される小図柄KZ1～KZ3に係る識別情報を構成する数字部分とが異なる。

20

【0497】

停止表示する演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3（サブ図柄SZ）の組み合わせは演出制御用マイコン121によって決定される。演出制御用マイコン121は、サブ図柄判定テーブルを用いて、停止表示する演出図柄EZ1～EZ3が示す識別情報の組み合わせ、および停止表示する小図柄KZ1～KZ3が示す識別情報の組み合わせ（数字）を決定する。なお、以下において、停止表示する演出図柄EZ1～EZ3が示す識別情報の組み合わせ、および停止表示する小図柄KZ1～KZ3が示す識別情報の組み合わせ（数字）を単に「サブ図柄組み合わせ」と称することもある。

30

【0498】

サブ図柄判定テーブルは、演出用ROM123に格納されており、停止表示される特別図柄の種別に対応付けられている。また、特別図柄の種別に対応付けられた一部のサブ図柄判定テーブルは、特図変動パターンにも対応付けられている。

【0499】

図57(A)は、大当たり図柄A、および大当たり図柄Dに対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例を表す図、図57(B)は、大当たり図柄B、および大当たり図柄Eに対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例を表す図、図57(C)は、リーチハズレ変動のハズレ図柄A、およびハズレ図柄Bに対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例を表す図である。また、図58(A)は、リーチハズレ変動以外のハズレ変動のハズレ図柄A、およびハズレ図柄Bに対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例を表す図、図58(B)は、短縮ハズレ変動、および超短縮ハズレ変動のハズレ図柄Cに対応付けられたサブ図柄判定テーブルの構成例を表す図、図58(C)は、チャレンジ突時変動、および時短終了煽り突時変動のハズレ図柄Cに対応付けられた演出用図柄判定テーブルの構成例を表す図である。

40

【0500】

50

図57(A)、および図57(B)に示すように、大当たり図柄が停止表示される場合は、演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3のそれぞれは、同一の数字(所謂「ゾロ目」)で停止表示され、全体として演出図柄EZ1～EZ3と小図柄KZ1～KZ3とが同一の組み合わせ(表示態様)で停止表示されることになる。また、図57(C)に示すように、リーチハズレ変動でハズレ図柄A、およびハズレ図柄Bが停止表示される場合は、演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3のそれぞれは、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3、および左小図柄KZ1と右小図柄KZ3が同一の数字、且つ、中演出図柄EZ2、および中小図柄KZ2が、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3、および左小図柄KZ1と右小図柄KZ3と異なる数字で停止表示され、全体として演出図柄EZ1～EZ3と小図柄KZ1～KZ3とが同一の組み合わせ(表示態様)で停止表示されることになる。

10

#### 【0501】

また、図58(A)に示すように、リーチハズレ変動以外のハズレ変動、具体的には通常ハズレ変動、短縮ハズレ変動、超短縮ハズレ変動、時短終了煽りハズレ変動、およびチャレンジハズレ変動でハズレ図柄A、およびハズレ図柄Bが停止表示される場合は、演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3のそれぞれは、演出図柄EZ1～EZ3の全て、および小図柄KZ1～KZ3の全てが異なる数字(所謂「バラケ目」)で停止表示され、全体として演出図柄EZ1～EZ3と小図柄KZ1～KZ3とが同一の組み合わせ(表示態様)で停止表示されることになる。

#### 【0502】

一方、図58(B)に示すように、短縮ハズレ変動、および超短縮ハズレ変動でハズレ図柄Cが停止表示される場合は、演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3のそれぞれは、演出図柄EZ1～EZ3の全て、および小図柄KZ1～KZ3の全てが異なる数字(所謂「バラケ目」)で停止表示されるが、全体として演出図柄EZ1～EZ3と小図柄KZ1～KZ3とが異なる組み合わせ(表示態様)で停止表示されることになる。

20

#### 【0503】

また、短縮ハズレ変動や超短縮ハズレ変動でハズレ図柄Cが停止表示される場合の演出図柄EZ1～EZ3の組み合わせは、短縮ハズレ変動や超短縮ハズレ変動などのリーチハズレ変動以外のハズレ変動でハズレ図柄A、およびハズレ図柄Bが停止表示される場合に停止表示される演出図柄EZ1～EZ3の組み合わせの1つである。しかし、小図柄KZ1～KZ3の組み合わせについては、ハズレ図柄A、およびハズレ図柄Bが停止表示される場合には停止表示されない小図柄KZ1～KZ3の組み合わせである。よって、短縮ハズレ変動や超短縮ハズレ変動でハズレ図柄Cが停止表示される場合の小図柄KZ1～KZ3の組み合わせは、短縮ハズレ変動や超短縮ハズレ変動でのハズレ図柄C専用のものである。したがって、少なくとも、停止表示した小図柄KZ1～KZ3の組み合わせが、演出図柄EZ1～EZ3と異なっている場合は、ハズレ図柄Cが停止表示したことを認識することができる。

30

#### 【0504】

なお、ハズレ図柄Cについて短縮ハズレ変動や超短縮ハズレ変動となるのは、大当たり時短最終変動以外の時短状態(低確率高ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態)における特図2可変表示である。よって、大当たり時短最終変動以外の時短状態(低確率高ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態)における全ての特図2可変表示でハズレ図柄Cが停止表示される場合は、図58(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の組み合わせと小図柄KZ1～KZ3の組み合わせが異なるようにサブ図柄SZの停止表示が行われる。さらに、特に各種低確率高ベース遊技状態における時短最終変動以外の特図可変表示でハズレ図柄Cが停止表示される場合は、特図変動パターンとして短縮ハズレ変動に決定され、この場合は時短状態にならないことから、各種低確率高ベース遊技状態における時短最終変動以外の特図可変表示に応じた特図変動演出で、演出図柄EZ1～EZ3の組み合わせとは異なるハズレ図柄C専用の組み合わせ(表示態様)で小図柄KZ1～KZ3が停止表示することは、ハズレ図柄Cが停止表示されたが新たに時短状態(低確率高ベース

40

50

遊技状態)にならないことを示唆する演出(ハズレ図柄C導出時短状態非実行演出)を構成している。また、各種低確率高ベース遊技状態における時短最終変動以外の特図可変表示でハズレ図柄Cが停止表示される場合に停止表示される演出図柄EZ1~EZ3の組み合わせは、元々は(基本的には)ハズレ図柄Bが停止表示される場合に出現され得る組み合わせである。したがって、その組み合わせ(6・3・1)で演出図柄EZ1~EZ3が停止表示することは、ハズレ図柄であって大当たり遊技が実行されることも時短状態になることもないことを示唆する演出(ハズレ図柄導出演出)を構成している。

【0505】

また、図58(C)に示すように、時短終了煽り突時変動、およびチャレンジ突時変動でハズレ図柄Cが停止表示される場合は、演出図柄EZ1~EZ3、および小図柄KZ1~KZ3のそれぞれは、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3、および左小図柄KZ1と右小図柄KZ3が異なる数字で停止表示され、中演出図柄EZ2、および中小図柄KZ2が、時短終了煽り突時変動、およびチャレンジ突時変動でのハズレ図柄Cに専用の図柄(後述する特別ハズレ専用図柄G37)で停止表示され、全体として演出図柄EZ1~EZ3と小図柄KZ1~KZ3とが同一の組み合わせ(表示態様)で停止表示されることになる。なお、図58(C)における「演出図柄」、および「小図柄」に表記されている「専」は、時短終了煽り突時変動、およびチャレンジ突時変動でのハズレ図柄Cに専用の図柄のことである。

【0506】

ここで、大当たり時短最終変動、および通常遊技状態でハズレ図柄Cが停止表示される場合は、特図変動パターンとして時短終了煽り突時変動、およびチャレンジ突時変動に決定され、この場合は時短状態になることから、大当たり時短最終変動、および通常遊技状態での特図2可変表示に応じた特図変動演出で、ハズレ図柄Cに専用の図柄(後述する特別ハズレ専用図柄G37)を含んだ組み合わせ(表示態様)で演出図柄EZ1~EZ3が停止表示されること、および小図柄KZ1~KZ3が停止表示されることのそれぞれは、ハズレ図柄Cが停止表示されて新たに時短状態(低確率高ベース遊技状態)になることを示唆する演出(ハズレ図柄C導出時短状態実行演出)を構成している。

【0507】

なお、演出制御用マイコン121は、例えば、ステップS4306の特図変動演出開始処理において、特図変動演出パターンを決定した後に、受信して記憶した図柄指定コマンドが示す図柄種別(大当たり図柄種別、ハズレ図柄種別)、および特図変動開始コマンドが示す特図変動パターン、ならびにセットしている遊技状態フラグが示す遊技状態に基づいて、サブ図柄判定を行う。そして、演出制御用マイコン121は、サブ図柄判定結果を示すサブ図柄組み合わせ指定コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0508】

演出用RAM124の出力バッファにセットされたサブ図柄組み合わせ指定コマンドが、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にて適宜に演出図柄EZ1~EZ3の停止表示、および小図柄KZ1~KZ3の停止表示を行う。

【0509】

次に、図59乃至図75を用いて表示部50aで実行される演出の具体例について説明する。図59、および図60は、大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短演出モード全般で実行される演出の具体例を表す図、図61は、大当たり時短最終変動の特図変動演出で大当たりになる場合に実行される演出の具体例を表す図、図62は、大当たり時短最終変動の特図変動演出で通常ハズレになる場合に実行される演出の具体例を表す図、図63は、大当たり時短最終変動の特図変動演出で特別ハズレになる場合に実行される演出の具体例を表す図である。なお、以下において、大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短演出モードのことを「大当たり時短演出モード」と称することもある。また、保留アイコンや当該アイコンの表示は省略する。

## 【0510】

時短演出モードにおいては、基本的には表示部50aの全体に時短用背景画像G130が表示される。そして、時短用背景画像G130に重畳的に演出図柄EZ1～EZ3の可変表示、および小図柄KZ1～KZ3の可変表示が実行される。また、低確率高ベース遊技状態では、基本的には右打ちで遊技が進行される方が遊技者に有利であるので、時短演出モードにおいて、「右打ち」を促すための画像G30（右打ち促進画像G30）が時短用背景画像G130に重畳的に表示される。右打ち促進画像G30の表示内容は特に限定されないが、第1実施形態では、右打ち促進画像G30は、右矢印の中に「右打ち」という文字が含まれている画像で構成されている。

## 【0511】

また、大当たり時短演出モードにおいては、時短用背景画像G130に重畳的に、低確率高ベース遊技状態が終了するまでに実行することが可能な特図可変表示の回数、言い換えると、低確率高ベース遊技状態における特図可変表示の残り回数（時短残り回数）を表す画像G31（時短残り回数画像G31）が表示される。時短残り回数画像G31の表示態様は、遊技者が時短残り回数を把握することが可能な範囲で適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、「残り〇〇回」という文字で構成されている。この「〇〇」の部分に時短残り回数が表示される。

## 【0512】

大当たり低確率高ベース遊技状態に係る時短規定回数は100回であるので、大当たり遊技の終了に応じて大当たり時短演出モードが設定されるとき、時短残り回数画像G31における時短残り回数を表す部分は、「100」から開始される。そして、その後は、特図変動演出が開始される度に時短残り回数画像G31における時短残り回数を表す部分が「1」ずつ減少していく。

## 【0513】

ここで、現在、大当たり時短演出モードにおいて、ハズレ図柄Bが停止表示される短縮ハズレ変動の特図2可変表示が実行されている状況であるとする。よって、この場合は、図59（A）に示すように、表示部50aでは、時短用背景画像G130に重畳的に演出図柄EZ1～EZ3の変動表示、および小図柄KZ1～KZ3の変動表示が行われている。また、この実行中の特図2可変表示は、当該大当たり時短演出モードにおける50回目の特図可変表示であるとする。すなわち、実行中の特図2可変表示を含めずに時短残り回数は50回である状況とする。よって、図59（A）に示すように、時短残り回数画像G31における時短残り回数を示す部分（数字部分）は「50」を表している。

## 【0514】

そして、ハズレ図柄Bの停止表示が行われると、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示、および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われるが、前述の通り、演出制御用マイコン121は、特図変動演出が開始されるときに、短縮ハズレ変動（リーチハズレ変動以外）のハズレ図柄Bに対応付けられたサブ図柄判定テーブルに基づいてサブ図柄判定を行って、停止表示させる演出図柄EZ1～EZ3の組み合わせ、および小図柄KZ1～KZ3の組み合わせを決定する。ここでは、演出制御用マイコン121は、停止表示させる演出図柄EZ1～EZ3の組み合わせ、および小図柄KZ1～KZ3の組み合わせとして「6・3・1」に決定されていたとする（図58（A）参照）。そうすると、図59（B）に示すように、ハズレ図柄Bの停止表示に応じて、演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3が組み合わせ「6・3・1」で停止表示する。

## 【0515】

続いて、ハズレ図柄Cで停止表示する短縮ハズレ変動の特図2可変表示が開始されたとすると、図59（C）に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示、および小図柄KZ1～KZ3の変動表示が開始される。また、新たに特図可変表示が実行されて時短残り回数が1回減るので、特図2可変表示が開始されたことに応じて、時短残り回数画像G31における時短残り回数を示す部分（数字部分）は「1」減少して「49」になる。

## 【0516】

そして、ハズレ図柄 C の停止表示が行われると、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われるが、前述の通り、演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出が開始されるときに、短縮ハズレ変動のハズレ図柄 C に対応付けられたサブ図柄判定テーブルに基づいてサブ図柄判定を行って、停止表示させる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の組み合わせ、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせを決定する。ここで、短縮ハズレ変動のハズレ図柄 C に対応付けられたサブ図柄判定テーブルによれば、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の組み合わせ「6・3・1」、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせ（6・1・3）に決定される（図 58（C）参照）。よって、図 59（D）に示すように、ハズレ図柄 C の停止表示に応じて、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が組み合わせ「6・3・1」で停止表示し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が組み合わせ「6・1・3」で停止表示する。

10

【0517】

その後、大当たり時短演出モードにおいて大当たり当選することなく特図可変表示が実行され続け、当該大当たり時短演出モードにおいて 99 回目の特図可変表示が開始されたとする。この場合、図 60（A）に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図可変表示は、ハズレ図柄 B が停止表示される短縮ハズレ変動で実行されたとすると、ハズレ図柄 B の停止表示に応じて、図 60（B）に示すように、所定の短縮ハズレ変動（リーチハズレ変動以外）のハズレ図柄 B に対応付けられたサブ図柄組み合わせで演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

20

【0518】

続いて、大当たり時短演出モードにおける最後の特図可変表示として、特図 2 可変表示が開始されたとすると、図 60（C）に示すように、特図 2 可変表示が開始されたことに応じて、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が開始される。また、時短残り回数画像 G 3 1 における時短残り回数を示す部分（数字部分）は「1」減少して「0」になる。

30

【0519】

前述の通り、大当たり時短最終変動の特図変動時間は、大当たりに係る時短終了煽り大当たり変動の場合は 30 秒であり、ハズレ図柄 B に係る時短終了煽りハズレ変動の場合は 25 秒であり、ハズレ図柄 C に係る時短終了煽り突時変動の場合は 25 秒である。そして、この大当たり時短最終変動（時短終了煽り変動）では、低確率高ベース遊技状態が終了することを煽る演出（時短終了煽り演出）が実行される。

30

【0520】

なお、時短終了煽り演出の詳細な演出内容の説明は省略するが、時短終了煽り演出は動画で構成され、表示部 50a の全体で行われる。したがって、1 大当たり時短最終変動が開始されると、時短用背景画像 G 1 3 0 から時短終了煽り演出画像 G 1 3 1 に切り替えられる。そして、時短終了煽り演出画像 G 1 3 1 に切り替わると、変動表示していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は非表示にされる。

40

【0521】

時短終了煽り演出は、大当たりに係る時短終了煽り大当たり変動である場合、ハズレ図柄 B に係る時短終了煽りハズレ変動である場合、およびハズレ図柄 C に係る時短終了煽り突時変動である場合の何れの場合でも、終盤まで同一の演出内容で進行する。そして、時短終了煽り演出の終盤で、特図抽選結果を含んだ特図変動パターンに応じて、特図抽選結果が大当たりであることを示唆する演出内容、特図抽選結果がハズレ図柄 B であるので時短演出モード（低確率高ベース遊技状態）が終了することを示唆する演出内容、および特図抽選結果がハズレ図柄 C であるので時短演出モード（低確率高ベース遊技状態）が継続することを示唆する演出内容に分岐する。

40

【0522】

時短終了煽り大当たり変動である場合の時短終了煽り演出では、演出内容の分岐点以降、図 61（A）に示すように、図 28（B）に示すような可動体演出が実行された後に、大当たりを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している状態の演出図柄 E Z 1 ~ E Z

50

3 が出現し、図 6 1 (B) に示すように、そのまま演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が大当たりを示す組み合わせ (表示態様) で完全に且つ確定的に停止表示すると共に、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 も演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同じ組み合わせ (表示態様) で停止表示する。

【0523】

時短終了煽りハズレ変動である場合の時短終了煽り演出では、演出内容の分岐点以降、まずは図 6 2 (A) に示すように、時短演出モードが終了することを示唆する演出 (時短演出モード終了示唆演出) が実行される。時短演出モード終了示唆演出の演出内容は、遊技者が時短演出モードが終了することを把握できる範囲で適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では、「時短演出モード終了」という時短演出モードが終了することを示唆するフレーズを表す画像 G 3 3 (時短演出モード終了示唆演出画像 G 3 3) の表示で構成される。

10

【0524】

続いて、時短演出モード終了示唆演出が実行されているときに、図 6 2 (B) に示すように、遊技に関する所定の結果を報知する演出 (結果報知演出) が実行される。結果報知演出は、所定の結果を報知する画像 G 3 4 (結果報知演出画像 G 3 4) の表示で構成される。なお、結果報知演出に係る所定の結果は、適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では、この前に通常遊技状態であったときからこの直後に通常遊技状態になるまでの間の大当たり遊技で獲得した遊技球の個数の総数と、大当たりの当選回数で構成される。

【0525】

そして、図 6 2 (C) に示すように、表示部 5 0 a において、左右一対となった襖を表す画像 G 3 5 (襖画像 G 3 5) が襖が閉じられるように出現して、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3、および右打ち促進画像 G 3 0 を除き、時短演出モード終了示唆演出画像 G 3 3 や結果報知演出画像 G 3 4 などの表示部 5 0 a 全体を隠す。この表示部 5 0 a の全体を隠した状態が所定時間 (例えば、2 秒) 続いた後に、襖画像 G 3 5 に係る襖が開くようにして襖画像 G 3 5 が消えると共に、表示部 5 0 a の全体が現れる。このとき、ハズレを示す組み合わせ (表示態様) で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。また、特殊用背景画像 G 1 4 0 が背景画像として表示される。

20

【0526】

そして、図 6 2 (D) に示すように、ハズレ図柄 B の停止表示に応じて、ハズレを示す組み合わせ (表示態様) で仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がそのまま完全に且つ確定的に停止表示し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 も演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同じ組み合わせで停止表示すると共に、右打ち促進画像 G 3 0 が消える。この後は、特図 2 可変表示に応じて特殊演出モードによる特図変動演出が実行される。特殊演出モードによる特図変動演出については後述する。

30

【0527】

また、時短終了煽り突時変動である場合の時短終了煽り演出では、演出内容の分岐点以降、まずは図 6 3 (A) に示すように、時短終了煽りハズレ変動である場合の時短終了煽り演出と同様に、時短演出モード終了示唆演出が実行される。続いて、時短演出モード終了示唆演出が実行されているときに、さらに図 6 3 (B) に示すように、時短演出モードが終了しないことを示唆、言い換えると時短演出モードが終了することを否定 (撤回) する演出 (時短演出モード終了否定演出) が実行される。

40

【0528】

時短演出モード終了否定演出の演出内容は、遊技者が時短演出モードが終了しないこと、言い換えると時短演出モードが終了することを否定されたことを把握することができる範囲で適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では、「しない」というフレーズを表す画像 G 3 6 (時短演出モード終了否定演出画像 G 3 6) の表示で構成される。時短演出モード終了否定演出画像 G 3 6 に係るフレーズ「しない」を時短演出モード終了示唆演出画像 G 3 3 に係るフレーズ「時短演出モード終了」に続けると、「時短演出モード終了しない」という時短演出モードが終了することを否定 (撤回) するフレーズが完成されることになる。

50

## 【0529】

時短演出モード終了否定演出が実行された後には、図63(C)に示すように、時短終了煽りハズレ変動である場合の時短終了煽り演出と同様に、襖画像G35が襖が閉じられるように出現して、小図柄KZ1～KZ3、および右打ち促進画像G30を除き時短演出モード終了示唆演出画像G33や時短演出モード終了否定演出画像G36などの表示部50a全体を隠す。この表示部50aの全体を隠した状態が所定時間（例えば、2秒）続いた後に、襖画像G35に係る襖が開いて表示部50aの全体が現れる。このとき、特別ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄EZ1～EZ3が出現する。また、この場合は、以降も時短演出モードが継続するので、時短用背景画像G130が背景画像として表示される。

10

## 【0530】

そして、図63(D)に示すように、ハズレ図柄Cの停止表示に応じて、特別ハズレを示す組み合わせ（表示態様）仮停止表示していた演出図柄EZ1～EZ3がそのまま完全に且つ確定的に停止表示し、小図柄KZ1～KZ3も演出図柄EZ1～EZ3と同じ組み合わせで停止表示する。なお、この場合は、以降も時短状態が継続するので、右打ち促進画像G30は、そのまま表示される。そして、その後は特別ハズレ低確率高ベース遊技状態にて遊技が進行すると共に、時短演出モードによる演出が実行される。

## 【0531】

なお、前述の通り、大当たり時短最終変動で、ハズレ図柄Cの停止表示が行われる場合は、特別ハズレを示す特別ハズレ専用の画像G37（特別ハズレ専用図柄G37）が中演出図柄EZ2、および中小図柄KZ2として停止表示される。この特別ハズレ専用図柄G37の具体的な表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、楕円の内部に「突時」という文字が含まれた画像で構成されている。また、大当たり時短最終変動でハズレ図柄Cの停止表示が行われる場合は、ハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合のような結果報知演出は実行されない。

20

## 【0532】

次に、図64乃至図67を用いて特殊演出モードにおける演出について説明する。図64は、特殊演出モードにおける最初の特図変動演出で実行される時短復活チャレンジ演出の具体例を示す図、図65は、特殊演出モードにおける最後以外の特図変動演出で通常ハズレになる場合に実行される時短復活チャレンジ演出の具体例を示す図、図66は、特殊演出モードにおける最後の特図変動演出で通常ハズレになる場合に実行される時短復活チャレンジ演出の具体例を示す図、図67は、特殊演出モードの特図変動演出で特別ハズレになる場合に実行される時短復活チャレンジ演出の具体例を示す図である。なお、図64乃至図67において保留アイコンや当該アイコンの表示は省略する。

30

## 【0533】

前述の通り、大当たり低確率高ベース遊技状態に係る終了条件が成立すると通常遊技状態になる。詳細には、大当たり時短最終変動でハズレ図柄Bが停止表示すると、通常遊技状態で特図可変表示が実行可能になる。そして、通常遊技状態になるとときに特図2保留があると特殊演出モードになり、そのときに存在していた（残っていた）特図2保留に応じた特図2可変表示が通常遊技状態で実行されるときに、特殊演出モードによる特図変動演出が実行される。

40

## 【0534】

前述のとおり、通常遊技状態における特図2可変表示に係る特図変動時間は、大当たりに係るチャレンジ大当たり変動の場合は30秒であり、ハズレ図柄Bに係るチャレンジハズレ変動の場合は20秒であり、ハズレ図柄Cに係るチャレンジ突時変動の場合は25秒である（図49(A)参照）。そして、通常遊技状態における特図2可変表示（チャレンジ変動）では、低確率高ベース遊技状態に戻る（復活できる）かもしれないことを煽る演出（時短復活チャレンジ演出）が実行される。なお、特図2保留数の上限値は4個に設定されているので、特殊演出モードにおいては最大で4回の時短復活チャレンジ演出が実行されることになる。

50

## 【0535】

図64(A)に示すように、時短演出モードにおける最後の特図変動演出で、特殊用背景画像G140に重畳的にハズレを示す組み合わせ(表示態様)で演出図柄EZ1～EZ3の停止表示、および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われてから、特図2可変表示が開始されると、特殊演出モードによる特図変動演出(時短復活チャレンジ演出)が開始される。そして、特殊演出モードによる特図変動演出(時短復活チャレンジ演出)が開始されると、図64(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示、および小図柄KZ1～KZ3の変動表示が開始される。

## 【0536】

また、特殊演出モードによる最初の特図変動演出(時短復活チャレンジ演出)では最初に、特殊演出モードが開始されたことを示唆する演出(特殊演出モード開始示唆演出)が実行される。特殊演出モード開始示唆演出の具体的な演出内容は、遊技者が特殊演出モードが開始されたことを把握できる範囲で適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、特殊演出モードにおける特図変動演出の名称(時短復活チャレンジ演出)を表す画像G38(特殊演出モード開始示唆演出画像G38)の表示で構成されている。なお、2回目以降の時短復活チャレンジ演出では、特殊演出モード開始示唆演出は実行されない。

10

## 【0537】

また、時短復活チャレンジ演出の詳細な演出内容の説明は省略するが、時短復活チャレンジ演出は動画で構成され、図64(C)に示すように、特殊用背景画像G140として表示部50aの全体で行われる。そして、演出図柄EZ1～EZ3は変動表示の開始後直ぐに自然と非表示になる。

20

## 【0538】

時短復活チャレンジ演出は、大当たりに係るチャレンジ大当たり変動である場合、ハズレ図柄Bに係るチャレンジハズレ変動である場合、およびハズレ図柄Cに係るチャレンジ突時変動である場合の何れの場合でも、終盤まで同一の演出内容で進行していく。そして、時短復活チャレンジ演出の終盤で、特図抽選結果を含んだ特図変動パターンに応じて、特図抽選結果が大当たりであることを示唆する演出内容、特図抽選結果がハズレ図柄Bであるので時短演出モード(低確率高ベース遊技状態)に戻らない(復活しない)ことを示唆する演出内容、および特図抽選結果がハズレ図柄Cであるので時短演出モード(低確率高ベース遊技状態)に戻る(復活する)ことを示唆する演出内容に分岐する。

30

## 【0539】

チャレンジ大当たり変動である場合の時短復活チャレンジ演出では、演出内容の分岐点以降、図61(A)に示すように、図28(B)に示すような可動体演出が実行された後に、大当たりを示す組み合わせ(表示態様)で仮停止表示している状態の演出図柄EZ1～EZ3が出現し、図61(B)に示すように、そのまま演出図柄EZ1～EZ3が完全に且つ確定的に停止表示すると共に、小図柄KZ1～KZ3も演出図柄EZ1～EZ3と同じ組み合わせ(表示態様)で停止表示する。

## 【0540】

チャレンジハズレ変動である場合の時短復活チャレンジ演出では、演出内容の分岐点以降、まずは図65(A)に示すように、時短演出モード(低確率高ベース遊技状態)に戻らない(復活しない)ことを示唆する演出(時短演出モード復活失敗示唆演出)が実行される。時短演出モード復活失敗示唆演出の演出内容は、遊技者が時短演出モード(低確率高ベース遊技状態)に戻らない(復活しない)ことを把握することができる範囲で適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、「時短復活チャレンジ失敗」というフレーズを表す画像G39(時短演出モード復活失敗示唆演出画像G39)の表示で構成される。

40

## 【0541】

続いて、時短演出モード復活失敗示唆演出が実行されているときに、図65(B)に示すように、表示部50aにおいて、襖画像G35が襖が閉じられるように出現して、小図柄KZ1～KZ3を除き時短演出モード復活失敗示唆演出画像G39などの表示部50a全体を隠す。この表示部50aの全体を隠した状態が所定時間(例えば、2秒)続いた後に

50

、襖画像 G 3 5 に係る襖が開いて表示部 5 0 a の全体が現れる。このとき、ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が出現する。また、このときに特図 2 保留が残っていれば、特殊用背景画像 G 1 4 0 が背景画像として表示される。

【 0 5 4 2 】

そして、図 6 5 (C) に示すように、ハズレ図柄 B の停止表示に応じて、ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 がそのまま完全に且つ確定的に停止表示すると共に、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 も演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 と同じ組み合わせ（表示態様）で停止表示する。この後は、図 6 5 (D) に示すように、特図 2 可変表示の開始に応じて、再度特殊演出モードによる特図変動演出（時短復活チャレンジ演出）が実行される。

10

【 0 5 4 3 】

一方、図 6 6 (A) に示すように、時短演出モード復活失敗示唆演出が実行された後、図 6 6 (B) に示すように、襖画像 G 3 5 によって表示部 5 0 a の全体が隠された状態が所定時間（例えば、2 秒）経過したときに特図 2 保留が残っていない場合は、襖画像 G 3 5 に係る襖が開いて表示部 5 0 a の全体が現れるときに、特図 2 保留が残っている場合と同様に、ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が出現するが、背景画像として第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 が表示される。そして、ハズレ図柄 B の停止表示に応じて、図 6 6 (C) に示すように、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に重疊的に、ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 がそのまま完全に且つ確定的に停止表示すると共に、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 も演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 と同じ組み合わせ（表示態様）で停止表示する。この第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に重疊的に演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 がハズレを示す組み合わせ（表示態様）で停止表示することをもって特殊演出モードが終了して通常演出モードになる。この後は、図 6 6 (D) に示すように、特図 1 可変表示の開始に応じて通常演出モードによる特図変動演出が開始される。

20

【 0 5 4 4 】

また、チャレンジ突時変動である場合の時短復活チャレンジ演出では、演出内容の分岐点以降、まずは図 6 7 (A) に示すように、時短演出モード（低確率高ベース遊技状態）に戻る（復活する）ことを示唆する演出（時短演出モード復活成功示唆演出）が実行される。時短演出モード復活成功示唆演出の演出内容は、遊技者が時短演出モード（低確率高ベース遊技状態）に戻る（復活する）ことを把握することができる範囲で適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では、「時短復活チャレンジ成功」というフレーズを表す画像 G 4 0（時短演出モード復活成功示唆演出画像 G 4 0）の表示で構成される。

30

【 0 5 4 5 】

続いて、時短演出モード復活成功示唆演出が実行されているときに、図 6 7 (B) に示すように、表示部 5 0 a において、襖画像 G 3 5 が襖が閉じられるように出現して、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 を除き時短演出モード復活成功示唆演出画像 G 4 0 などの表示部 5 0 a 全体を隠す。この表示部 5 0 a の全体を隠した状態が所定時間（例えば、2 秒）続いた後に、襖画像 G 3 5 に係る襖が開いて表示部 5 0 a の全体が現れる。このとき、特別ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が出現する。また、特別ハズレにより低確率高ベース遊技状態になり、時短演出モードになるので、時短用背景画像 G 1 3 0 が背景画像として表示される。

40

【 0 5 4 6 】

そして、図 6 7 (C) に示すように、ハズレ図柄 C の停止表示に応じて、特別ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 がそのまま完全に且つ確定的に停止表示すると共に、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 も演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 と同じ組み合わせで停止表示する。この後は、図 6 7 (D) に示すように、特図 2 可変表示の開始に応じて、時短演出モードによる特図変動演出が実行される。また、右打ち促進画像 G 3 0 も表示される。

50

## 【0547】

次に、図68乃至図73を用いて、通常遊技状態において天井到達して低確率高ベース遊技状態になる場合に実行される演出の具体例について説明する。図68、および図69は、通常演出モード全般で実行される演出の具体例を表す図、図70は、天井到達して通常遊技状態（通常演出モード）から低確率高ベース遊技状態（天井演出モード）になる場合に実行される演出の具体例を表す図である。

## 【0548】

ここで、現在、通常遊技状態において通常ハズレ変動の特図1可変表示が実行されており、通常演出モードにおいて、特図1可変表示に基づいて、第1通常用背景画像G111に重疊的に特図変動演出が実行されている状況であるとする。また、この実行中の特図1可変表示は、当該通常遊技状態（通常確率状態）における789回目の特図可変表示であるとする。すなわち、現在実行されている特図1可変表示を含めてあと11回、ハズレ変動の特図1可変表示が実行されると天井到達となって低確率高ベース遊技状態が設定されるという状況であるとする。

10

## 【0549】

図68（A）に示すように、表示部50aの全体に第1通常用背景画像G111が表示され、そこに重疊的に演出図柄EZ1～EZ3の変動表示、および小図柄KZ1～KZ3の変動表示が行われている。ここで、当該通常遊技状態における789回目の特図可変表示でハズレ図柄Aの停止表示が行われると、図68（B）に示すように、所定のハズレを示す組み合わせ（表示態様）の演出図柄EZ1～EZ3の停止表示、および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われる。

20

## 【0550】

続いて、その次の790回目、言い換えると天井到達残り回数が10回に該当する特図可変表示が開始されると、図68（C）に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示、および小図柄KZ1～KZ3の変動表示が開始される。

## 【0551】

また、天井到達残り回数が10回に該当する特図可変表示が開始されたときに、天井到達残り回数を示唆する演出（天井到達残り回数示唆演出）が行われる。天井到達残り回数示唆演出の実行タイミングは適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、天井到達残り回数が100回、50回、10回、5回、1回、および0回（通常確率状態での最後）の特図可変表示の開始時に設定されている。

30

## 【0552】

天井到達残り回数示唆演出の具体的な演出内容は、遊技者が天井到達残り回数を把握できる範囲で適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、天井到達残り回数を示唆する画像G41（天井到達残り回数示唆演出画像G41）の表示で構成されている。なお、第1実施形態では、天井到達残り回数示唆演出画像G41は、「天井到達まであと〇〇回」という文字で構成されている。この「〇〇」の部分に天井到達残り回数が表示される。

## 【0553】

天井到達残り回数示唆演出の演出時間も適宜に設定可能であるが、第1実施形態では2秒に設定されている。よって、天井到達残り回数示唆演出が開始されてから2秒が経過すると、図68（D）に示すように、天井到達残り回数示唆演出画像G41が消える。

40

## 【0554】

その後、特図可変表示が繰り返し実行されて、天井到達残り回数が1回に係る特図可変表示において、ハズレ図柄Aが停止表示が実行され、次の特図可変表示、すなわち、当該通常確率状態での最後の特図1可変表示（天井到達変動）が開始されたとする。この場合、図69（A）に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示、および小図柄KZ1～KZ3の変動表示が開始されると共に、天井到達残り回数が0回であることを示唆する天井到達残り回数示唆演出が実行される。なお、天井到達変動は、特図1可変表示であり、当該特図1可変表示に係る特図変動パターンは、通常ハズレ変動であるとする。

## 【0555】

50

そして、天井到達残り回数示唆演出が終了して、図 69 (B) に示すように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が行われているときに、当該特図 1 可変表示が終了しようとする場合は、ハズレ図柄 A の停止表示が行われる所定時間前 (例えば、2 秒前) に、図 70 (A) に示すように表示部 50 a 全体がホワイトアウトしてそれまで表示されていた背景画像 (第 1 実施形態では、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1) や演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が非表示になる。なお、表示部 50 a 全体がホワイトアウトしているときでも小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は視認可能に実行されている。

【0556】

表示部 50 a でのホワイトアウトは、ハズレ図柄 A の停止表示が行われる直前に解消される。ホワイトアウトが解消されるときには、図 70 (B) に示すように、表示部 50 a の全体に、天井用背景画像 G 1 5 0 が表示されると共に、天井用背景画像 G 1 5 0 に重疊的にハズレを示す組み合わせ (表示態様) で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。そして、ハズレ図柄 A の停止表示に応じて、図 70 (C) に示すように、ハズレを示す組み合わせ (表示態様) で仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が完全に停止すると共に、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一の組み合わせ (表示態様) で小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が停止表示する。

10

【0557】

さらに、天井到達変動でハズレ図柄 A の停止表示が行われたことに応じて、天井演出モードになることを示唆する演出 (天井演出モード移行示唆演出) が行われる。天井演出モード移行示唆演出の具体的な演出内容は、遊技者が天井演出モードになることを把握できる範囲で適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では、天井演出モードに移行することを示唆する画像 G 4 2 (天井演出モード移行示唆演出画像 G 4 2) の表示で構成されている。

20

【0558】

なお、第 1 実施形態では、天井演出モード移行示唆演出画像 G 4 2 は、「天井演出モード突入」というフレーズで構成されている。天井演出モード移行示唆演出の演出時間も適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では 3 秒に設定されている。よって、天井演出モード移行示唆演出が開始されてから 3 秒が経過すると、天井演出モード移行示唆演出画像 G 4 2 が消える。

【0559】

前述のとおり、ハズレ図柄 A が停止表示されてから特図確定時間が経過すると、天井到達によって通常確率状態が維持されたまま時短状態が設定されて通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態になる。そして、天井到達低確率高ベース遊技状態で特図可変表示が開始されると、図 70 (A) に示すように、天井用背景画像 G 1 5 0 に重疊的に、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が開始される。そして、その後は、天井到達低確率高ベース遊技状態において、天井演出モードによる演出、特に特図変動演出が実行される。

30

【0560】

また、天井到達変動でハズレ図柄 A の停止表示が行われてから特図確定時間が経過すると、それ以降は時短状態となり、右打ちで遊技を行う方が遊技者に有利であるので、図 70 (D) に示すように、右打ち促進画像 G 3 0 が表示される。

40

【0561】

このように、天井到達の特定回数に係る特図可変表示でハズレを示す特図停止表示が行われた際に、通常確率状態が維持されたまま時短状態が設定されることによって通常遊技状態から低確率高ベース遊技状態に移行すると共に、通常演出モードから天井演出モードに移行する。

【0562】

また、図 70 の具体例では、天井到達変動の特図変動パターンは、通常ハズレ変動であるが、リーチハズレ変動である場合は、当該大当たり判定結果がハズレであるので天井到達することにはかわりはないが、当該リーチハズレ変動に係る特図変動演出の演出フローが示す演出内容で特図変動演出が展開されて最終的に、リーチハズレ変動に係る所定の組み合

50

わせ（表示態様）で演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の停止表示が行われると共に、天井演出モード移行示唆演出が行われて天井演出モードに移行する。

【0563】

例えば、天井到達変動の特図変動パターンが、SPハズレ変動である場合、図71（A）に示すように、SPリーチ演出のハズレ示唆演出が実行された後に、図71（B）に示すように、リーチハズレに係る所定の組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が出現すると共に、SPリーチ用背景画像 G 1 1 5 から天井用背景画像 G 1 5 0 に切り替わる。続いて、図71（C）に示すように、仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 がそのまま完全に停止すると共に、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 と同一の組み合わせ（表示態様）で小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 が停止表示する。さらにこのとき、通常ハズレ変動の場合と同様に、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 に重疊的に天井演出モード移行示唆演出が実行される。

10

【0564】

また、図70の具体例で実行中の天井到達変動の特図変動パターンが、大当たり変動である場合は、当該大当たり変動に係る特図変動演出の演出フローが示す演出内容で特図変動演出が展開されて最終的に、大当たり図柄に係る所定の組み合わせ（表示態様）で演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の停止表示が行われる。ここで、前述の通り、天井到達変動で大当たり図柄の停止表示が行われた場合は、大当たり当選が優先される。したがって、この場合は、大当たり図柄の停止表示に応じて、天井到達を発生契機とした時短状態が設定されることなく、そのまま大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技の終了に応じて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（時短状態）になると共に、確変演出モード、または時短演出モードになる。

20

【0565】

例えば、天井到達変動の特図変動パターンが、SP大当たり変動である場合、図72（A）に示すように、SPリーチ演出の大当たり示唆演出が実行された後に、図72（B）に示すように、大当たり図柄に係る所定の組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が出現する。続いて、図72（C）に示すように、仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 がそのまま完全に停止すると共に、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 と同一の組み合わせで小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 が停止表示する。そして、図72（D）に示すように、大当たり遊技の開始に応じて大当たり遊技演出が開始される。なお、天井到達による時短状態が設定されないため、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の停止表示の際に天井演出モード移行示唆演出は実行されず、また天井演出モードにも移行しない。

30

【0566】

次に、図73を用いて、天井到達低確率高ベース遊技状態において終了条件が成立することによって通常遊技状態になることに伴って天井演出モードから特殊演出モードになる場合に実行される演出の具体例について説明する。

【0567】

ここで、現在、天井到達低確率高ベース遊技状態において、短縮ハズレ変動でハズレ図柄 B が停止表示する特図2可変表示が実行されており、天井演出モードにおいて、特図2可変表示に基づいて特図変動演出が実行されている状況であるとする。また、この実行中の特図2可変表示は、当該天井到達低確率高ベース遊技状態に係る終了条件を構成する1000回目の特図可変表示であるとする。すなわち、現在実行されている特図2可変表示が終了すると当該天井到達低確率高ベース遊技状態の終了条件が成立して通常遊技状態になるという状況であるとする。

40

【0568】

図73（A）に示すように、表示部50aの全体に天井用背景画像 G 1 5 0 が表示され、そこに重疊的に演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示が行われている。ここで、当該特図2可変表示が終了しようとする場合は、ハズレ図柄 B の停止表示が行われる所定時間前（例えば、2秒前）に、図73（B）に示すように

50

表示部 50 a 全体がホワイトアウトしてそれまで表示されていた背景画像（図 73（A）では、天井用背景画像 G150）や演出図柄 EZ1～EZ3 が非表示になる。なお、表示部 50 a 全体がホワイトアウトしているときでも小図柄 KZ1～KZ3 の変動表示は視認可能に実行されている。

#### 【0569】

表示部 50 a でのホワイトアウトは、ハズレ図柄 B の停止表示が行われる直前に解消される。ホワイトアウトが解消されるときには、表示部 50 a の全体に、第 1 通常用背景画像 G111 が表示されると共に、特殊用背景画像 G140 に重疊的にハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄 EZ1～EZ3 が出現する。そして、ハズレ図柄 B の停止表示に応じて、図 73（C）に示すように、ハズレを示す組み合わせ（表示態様）で仮停止表示していた演出図柄 EZ1～EZ3 が完全に停止すると共に、演出図柄 EZ1～EZ3 と同一の組み合わせで小図柄 KZ1～KZ3 が停止表示する。なお、ハズレ図柄 B の停止表示が行われると、その直後に通常遊技状態になり、通常遊技状態では左打ちで遊技を行う方が遊技者に有利であるので、右打ち促進画像 G30 が消える。

10

#### 【0570】

このように、天井時短最終変動でハズレ図柄 B の停止表示が行われて通常遊技状態になる場合は、ハズレ図柄 B の停止表示が行われるときに、天井用背景画像 G150 から特殊用背景画像 G140 に切り替わるなどして天井演出モードから特殊演出モードに移行する。そして、図 73（C）に示すように、演出図柄 EZ1～EZ3 の停止表示、および小図柄 KZ1～KZ3 の停止表示が行われた後に、通常遊技状態、且つ特殊演出モードにおける最初の特図 2 可変表示が開始されると、その開始に応じて、特殊用背景画像 G140 に重疊的に演出図柄 EZ1～EZ3 の変動表示、および小図柄 KZ1～KZ3 の変動表示が行われると共に、特殊演出モード開始示唆演出画像 G38 が表示される。そして、それ以降は、前述の通り、特図 2 保留がなくなるまで、特殊演出モードによる時短復活チャレンジ演出が行われる。なお、天井時短最終変動でハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合は、大当たり時短最終変動でハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合のような結果報知演出は実行されない。

20

#### 【0571】

次に、図 74 を用いて、天井時短最終変動においてハズレ図柄 C の停止表示が行われて、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態になることに応じて天井演出モードから時短演出モードになる場合の表示部 50 a における演出例について説明する。前述の通り、基本的には低確率高ベース遊技状態においてハズレ図柄 C の停止表示が行われても新たに時短状態が設定されることはないが、低確率高ベース遊技状態の終了条件に係る最後の特図可変表示でハズレ図柄 C の停止表示が行われると、瞬間的に通常確率状態になっていることから新たに時短状態が設定されて、実質的には低確率高ベース遊技状態が継続することになる。

30

#### 【0572】

ここで、現在、天井時短最終変動において、短縮ハズレ変動でハズレ図柄 C が停止表示する特図 2 可変表示が実行されており、天井演出モードにおいて、特図 2 可変表示に基づいて特図変動演出が実行されている状況であるとする。

#### 【0573】

図 74（A）に示すように、表示部 50 a の全体に天井用背景画像 G150 が表示され、そこに重疊的に演出図柄 EZ1～EZ3 の変動表示、および小図柄 KZ1～KZ3 の変動表示が行われている。ここで、当該特図 2 可変表示が終了しようとする場合は、ハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合と同様に、ハズレ図柄 C の停止表示が行われる所定時間前（例えば、2 秒前）に、図 74（B）に示すように表示部 50 a 全体がホワイトアウトして、それまで表示されていた背景画像（図 74（A）では、天井用背景画像 G150）や演出図柄 EZ1～EZ3 が非表示になる。なお、表示部 50 a 全体がホワイトアウトしているときでも小図柄 KZ1～KZ3 の変動表示は視認可能に実行されている。

40

#### 【0574】

表示部 50 a でのホワイトアウトは、ハズレ図柄 C の停止表示が行われる直前に解消され

50

る。ホワイトアウトが解消されるときには、図 7 4 (C) に示すように、表示部 5 0 a の全体に、時短用背景画像 G 1 3 0 が表示されると共に、時短用背景画像 G 1 3 0 に重疊的に、短縮ハズレ変動のハズレ図柄 C に対応付けられた組み合わせ（表示態様）で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。そして、ハズレ図柄 C の停止表示に応じて、図 7 4 (D) に示すように、仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がそのまま完全に停止すると共に、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と異なり特別ハズレに専用の組み合わせ（表示態様）で小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が停止表示する。なお、ハズレ図柄 C の停止表示が行われても、時短状態が継続するので、右打ち促進画像 G 3 0 はそのまま継続して表示される。

【0575】

また、ハズレ図柄 C の停止表示に応じて、低確率高ベース遊技状態が継続して時短演出モードになることを示唆する演出（時短演出モード移行示唆演出）が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示に重疊的に実行される。時短演出モード移行示唆演出の具体的な演出内容は、遊技者が低確率高ベース遊技状態が継続して時短演出モードになることを把握できる範囲で適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では、低確率高ベース遊技状態が継続して時短演出モードになることを示唆する画像 G 4 3（時短演出モード移行示唆演出画像 G 4 3）の表示で構成されている。なお、第 1 実施形態では、時短演出モード移行示唆演出画像 G 4 3 は、「時短演出モード突入」というフレーズで構成されている。

【0576】

このように、天井時短最終変動でハズレ図柄 C の停止表示が行われて特別ハズレになる場合は、ハズレ図柄 C の停止表示が行われるときに、天井用背景画像 G 1 5 0 から時短用背景画像 G 1 3 0 に切り替わるなどして天井演出モードから時短演出モードに移行する。なお、図 7 4 (D) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われた後に、特図可変表示が開始されると、その開始に応じて、時短用背景画像 G 1 3 0 に重疊的に演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が行われる。そして、それ以降は、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態において時短演出モードによる演出が行われる。なお、天井時短最終変動でハズレ図柄 C の停止表示が行われる場合は、大当たり時短最終変動でハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合のような結果報知演出は実行されない。

【0577】

次に、図 7 5 を用いて、特別ハズレ最終変動でハズレ図柄 C が停止表示したが、天井到達することによって、時短演出モードから天井演出モードになる場合に実行される演出の具体例について説明する。前述の通り、特別ハズレ最終変動でハズレ図柄 C の停止表示が行われると、瞬間的に通常確率状態になっていることから特別ハズレを発生契機として新たに時短状態が設定される。しかしながら、この特別ハズレ最終変動が大当たり低確率高ベース遊技状態が設定されてから 8 0 0 回目、言い換えると天井到達変動にも該当する場合は、天井到達が優先されて特別ハズレではなく天井到達によって新たに時短状態が設定される。

【0578】

ここで、現在、特別ハズレ時短最終変動として、短縮ハズレ変動でハズレ図柄 C が停止表示する特図 2 可変表示が実行されており、時短演出モードにおいて、特図 2 可変表示に基づいて特図変動演出が実行されている状況であるとする。また、この実行中の特図 2 可変表示は、その前の大当たり低確率高ベース遊技状態になってから 8 0 0 回目の特図可変表示であり、天井到達変動に該当するとする。

【0579】

図 7 5 (A) に示すように、表示部 5 0 a の全体に時短用背景画像 G 1 3 0 が表示され、そこに重疊的に演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が行われている。ここで、当該特図 2 可変表示が終了しようとする場合は、ハズレ図柄 C の停止表示が行われる所定時間前（例えば、2 秒前）に、図 7 5 (B) に示すように表示部 5 0 a 全体がホワイトアウトしてそれまで表示されていた背景画像（図 7 5 (A)）

10

20

30

40

50

では、時短用背景画像 G 1 3 0) や演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が非表示になる。なお、表示部 5 0 a 全体がホワイトアウトしているときでも小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は視認可能に実行されている。

【 0 5 8 0 】

表示部 5 0 a でのホワイトアウトは、ハズレ図柄 C の停止表示が行われる直前に解消される。ホワイトアウトが解消されるときには、図 7 5 ( C ) に示すように、表示部 5 0 a の全体に、天井用背景画像 G 1 5 0 が表示されると共に、天井用背景画像 G 1 5 0 に重疊的に、短縮ハズレ変動でのハズレ図柄 C に対応付けられた組み合わせ ( 表示態様 ) で仮停止表示している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。そして、ハズレ図柄 C の停止表示に応じて、図 7 5 ( D ) に示すように、仮停止表示していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がそのまま完全に停止すると共に、短縮ハズレ変動でのハズレ図柄 C に対応付けられた組み合わせ ( 表示態様 ) で小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が停止表示する。

10

【 0 5 8 1 】

さらに、天井到達変動で特図停止表示が行われたことに応じて、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示に重疊的に天井演出モード移行示唆演出が行われる。なお、ハズレ図柄 C の停止表示が行われても、時短状態が継続するので、右打ち促進画像 G 3 0 はそのまま継続して表示される。

【 0 5 8 2 】

このように、特別ハズレ時短最終変動でハズレ図柄 C の停止表示が行われるが、天井到達することによって、実質的に低確率高ベース遊技状態が継続する場合は、ハズレ図柄 C の停止表示が行われるときに、時短用背景画像 G 1 3 0 から天井用背景画像 G 1 5 0 に切り替わるなどして時短演出モードから天井演出モードに移行する。なお、図 7 5 ( D ) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われた後に、特図可変表示が開始されると、その開始に応じて、天井用背景画像 G 1 5 0 に重疊的に演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が行われる。そして、それ以降は、天井到達低確率高ベース遊技状態において天井演出モードによる演出が行われる。なお、特別ハズレ時短最終変動でハズレ図柄 C の停止表示が行われる場合は、大当たり時短最終変動でハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合のような結果報知演出は実行されない。

20

【 0 5 8 3 】

なお、大当たり時短最終変動でハズレ図柄 C の停止表示が行われると、そのまま特別ハズレによって実質的に低確率高ベース遊技状態が継続されるので、ハズレ図柄 C の停止表示に応じて、特別ハズレ専用図柄 G 3 7 を含んだ演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われた。しかしながら、特別ハズレ時短最終変動でハズレ図柄 C の停止表示が行われると、特別ハズレではなく天井到達によってそのまま低確率高ベース遊技状態が継続されるので、ハズレ図柄 C の停止表示に応じて、特別ハズレ専用図柄 G 3 7 を含んだ演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われずに、短縮ハズレ変動でハズレ図柄 C を示す組み合わせ ( 表示態様 ) で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

30

【 0 5 8 4 】

また、図 7 5 の具体例では、実行中の特図 2 可変表示は、ハズレ図柄 C が停止表示する特図 2 可変表示であるので、その特図変動パターンは必ず短縮ハズレ変動になるが、ハズレ図柄 B が停止表示する特図 2 可変表示である場合は、その特図変動パターンは、所定リーチハズレ変動が短縮ハズレ変動となる。そして、所定リーチハズレ変動である場合は、その後に天井到達することにはかわりはないが、当該所定リーチハズレ変動に係る特図変動演出の演出フローが示す演出内容 ( 通常変動 → リーチ → 演出モードに応じたリーチ演出 ) で特図変動演出が展開されて最終的に、リーチハズレに係る所定の組み合わせ ( 表示態様 ) で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われると共に、天井演出モード移行示唆演出が行われて天井演出モードに移行する。一方、短縮ハズレ変動である場合も、その後に天井到達することにはかわりはないが、当該短縮ハズレ変動に係

40

50

る特図変動演出の演出フローが示す演出内容（通常変動）で特図変動演出が展開されて最終的に、通常ハズレに係る所定の組み合わせ（表示態様）で演出図柄 E Z 1～E Z 3、および小図柄 K Z 1～K Z 3 の停止表示が行われると共に、天井演出モード移行示唆演出が行われて天井演出モードに移行する。なお、特別ハズレ時短最終変動でハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合は、大当たり時短最終変動でハズレ図柄 B の停止表示が行われる場合のような結果報知演出は実行されない。

#### 【0585】

さらに、図 75 の具体例で実行中の特図 2 可変表示が、大当たり図柄が停止表示する特図 2 可変表示である場合は、当該特図 2 可変表示の特図変動パターンは、所定リーチ大当たりとなる。所定リーチ大当たり変動である場合は、当該所定リーチ大当たり変動に係る特図変動演出の演出フローが示す演出内容（通常変動→リーチ→演出モードに応じたリーチ演出）で特図変動演出が展開されて最終的に、大当たり図柄種別に係る所定の組み合わせ（表示態様）で演出図柄 E Z 1～E Z 3、および小図柄 K Z 1～K Z 3 の停止表示が行われる。そして、前述の通り、天井到達に係る特定回数の特図可変表示で大当たり図柄の停止表示が行われた場合は、大当たり当選が優先される。したがって、この場合は、大当たり図柄の停止表示に応じて、天井到達を発生契機とした時短状態が設定されることなく、そのまま大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技の終了に応じて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（時短状態）になると共に、確変演出モード、または時短演出モードになる。なお、演出図柄 E Z 1～E Z 3、および小図柄 K Z 1～K Z 3 の停止表示の際に天井演出モード移行示唆演出は実行されず、また天井演出モードにも移行しない。

#### 【0586】

以上のように、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、時短状態、詳細には低下率高ベース遊技状態における時短最終変動（大当たり時短最終変動、特別ハズレ時短最終変動、天井時短最終変動）以外の特図可変表示で、時短状態の発生契機となり得るハズレ図柄 C が停止表示されたが、時短状態にならない場合は、サブ図柄（演出図柄 E Z 1～E Z 3 および小図柄 K Z 1～K Z 3）の停止表示によって、ハズレ図柄 C が停止表示されたが時短状態にならないことが示唆されるので、遊技者が遊技性を理解できずに遊技興趣が低下することを防止することができる。また、大当たり時短最終変動で、時短状態の発生契機となり得るハズレ図柄 C が停止表示されて、時短状態になる場合は、サブ図柄（演出図柄 E Z 1～E Z 3 および小図柄 K Z 1～K Z 3）の停止表示によって、ハズレ図柄 C が停止表示されて時短状態になることが示唆されるので、遊技者が遊技性を理解できずに遊技興趣が低下することを防止することができる。

#### 【0587】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、低下率高ベース遊技状態における時短最終変動（大当たり時短最終変動、特別ハズレ時短最終変動、天井時短最終変動）以外の特図可変表示で、時短状態の発生契機となり得ないハズレ図柄 B が停止表示されて、時短状態にならない場合は、ハズレ図柄 C の場合と異なる組み合わせ（表示態様）でサブ図柄（演出図柄 E Z 1～E Z 3 および小図柄 K Z 1～K Z 3）を停止表示させることによって、ハズレ図柄 B が停止表示されて時短状態にならないことが示唆されるので、遊技者が遊技性を理解できずに遊技興趣が低下することを防止することができる。

#### 【0588】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、小図柄 K Z 1～K Z 3 を用いて、ハズレ図柄 C が停止表示されたが時短状態にならないことの示唆（6・1・3）、ハズレ図柄 C が停止表示されて時短状態になることの示唆（6・専・3）、およびハズレ図柄 B が停止表示されて時短状態にならないことの示唆（「6・3・1」など）を行う。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、ハズレ図柄 B が停止表示される場合、演出図柄 E Z 1～E Z 3 を所定の組み合わせ（6・3・1）で停止表示させて、大当たり遊技が実行されずに時短状態にならないことを示唆することがあり、ハズレ図柄 C が停止表示されたが大当たり遊技が実行されずに時短状態にならない場合、演出図柄 E Z 1～E Z 3 をハズレ図柄 B が停止表示された場合にも

停止表示し得る所定の組み合わせ（６・３・１）で停止表示させて、大当たり遊技が実行されずに時短状態にならないことを示唆する。したがって、遊技者が遊技性を理解できずに遊技興趣が低下することを防止することができる。

【０５８９】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１によれば、大当たり低確率高ベース遊技状態に係る終了条件が成立して、通常遊技状態の特図可変表示を実行可能になった場合は、結果報知演出を実行する一方、大当たり低確率高ベース遊技状態に係る終了条件が成立したが、特別ハズレ、または天井到達によって、低確率高ベース遊技状態の特図可変表示を実行可能になった場合は、結果報知演出を実行しない。したがって、ある意味、大当たり低確率高ベース遊技状態が終了することの区切りとなる結果報知演出の演出効果の低下を防ぐことができる。さらに、大当たり低確率高ベース遊技状態から通常遊技状態への移行が分かり易くなるので、遊技者が遊技性を理解できずに遊技興趣が低下することを防止することができる。また、パチンコ遊技機ＰＹ１によれば、天井到達低確率高ベース遊技状態、または特別ハズレ低確率高ベース遊技状態に係る終了条件が成立して、通常遊技状態の特図可変表示を実行可能になった場合も、結果報知演出を実行しない。したがって、大当たり低確率高ベース遊技状態については、遊技者が自力で引き当てた感が強調されて、遊技全体にメリハリをつけることができる。

【０５９０】

さらに、パチンコ遊技機ＰＹ１によれば、特別ハズレ時短最終変動、および天井時短時短最終変動よりも、大当たり時短最終変動の方が、時短抜け直後の通常遊技状態の特図可変表示になる可能性も高いので、同じ低確率高ベース遊技状態であっても、その発生契機によってその直後に移行する通常遊技状態の特図可変表示が停止表示されて低確率高ベース遊技状態になる（時短を引き戻す）可能性が異なるため、遊技の単調化を防いで遊技興趣を向上させることができる。

【０５９１】

（第１実施形態の変更例）

次に、第１実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、以下に説明する変更例同士を適宜に組み合わせることも可能である。

【０５９２】

各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態に係る終了条件の成立を構成する特図可変表示の実行回数（時短規定回数）は第１実施形態に限られず適宜に変更しても良い。さらには、各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態に係る終了条件の成立は、経過時間、遊技球の発射回数、リーチなどの特定の演出の出現回数など特図可変表示の実行回数以外の事項に基づいて設定しても良い。

【０５９３】

また、第１実施形態において、各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態に係る終了条件の成立を構成する特図可変表示の実行回数は、天井到達低確率高ベース遊技状態＞特別ハズレ低確率高ベース遊技状態＞大当たり低確率高ベース遊技状態の順番で設定されているが、この大小関係（遊技者にとって有利不利の関係）を適宜に変更しても良い。さらには、各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態に係る終了条件の成立を構成する特図可変表示の実行回数（時短規定回数）の一部、または全てを同一にしても良い。

【０５９４】

さらに、第１実施形態では、各種発生契機に基づく低確率高ベース遊技状態に係る時短規定回数は１種類設定されているが、発生契機によっては複数種類設けられても良い。例えば、大当たり低確率高ベース遊技状態については、大当たり遊技後に低確率高ベース遊技状態になる大当たり図柄を複数種類設け、大当たり図柄種別に応じて、低確率高ベース遊技状態に係る時短規定回数が異なるようにしても良い。また、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態については、低確率高ベース遊技状態の発生契機になり得るハズレ図柄を複数種類設け、ハズレ図柄種別に応じて、低確率高ベース遊技状態に係る時短規定回数が異なるようにしても良い。さらに、天井到達低確率高ベース遊技状態については、天井到達した

際に、所定の判定などによって低確率高ベース遊技状態に係る時短規定回数を複数の中から1つに決定するようにしても良い。あるいは、通常確率状態が新たに設定される際に、天井到達に係る特定回数を複数の中から1つに決定するようにし、その特定回数に応じて時短規定回数が設けられるようにしても良い。

【0595】

また、第1実施形態では、天井到達に係る特定回数は800回に設定されているが、この回数は第1実施形態に限られず適宜に変更しても良い。さらに、特定回数を、通常確率状態が設定されてから大当たり当選することなく特図可変表示が実行された回数ではなく、非時短状態が設定されてから大当たり当選することなく特図可変表示が実行された回数に  
10

【0596】

さらに、第1実施形態では、天井到達に係る特定回数は1種類のみ設定されているが、複数種類設定されていても良い。例えば、通常確率状態が新たに設定される際に、天井到達に係る特定回数を複数の中から1つに決定するようにしても良い。

【0597】

また、第1実施形態では、時短状態に係る発生契機にかかわらず、時短状態に係る第2始動口12の開放容易性を構成する要素（時短状態構成要素）、具体的には、当たり当選確率、普図変動時間、および1回の補助遊技における第2始動口12の開放時間は全て同一  
20

であるが、発生契機に応じてこれらの一部または全てが異なるようにしても良い。言い換えると、時短状態に係る第2始動口12の開放容易性が、時短状態に係る発生契機に応じて異なるようにしても良い。この場合、全ての発生契機の間で時短状態に係る第2始動口12の開放容易性の大小関係（遊技者にとって有利不利の関係）が成立するようにしても良く、また一部の発生契機の間で大小関係が成立するようにしても良い。

【0598】

また、第1実施形態では、大当たり低確率高ベース遊技状態と特別ハズレ低確率高ベース遊技状態では同一の演出モード（時短演出モード）による演出が実行され、天井到達低確率高ベース遊技状態ではそれとは異なる演出モード（天井演出モード）による演出が実行  
30

されているが、全ての低確率高ベース遊技状態で同一の演出モードによる演出が実行されるようにしても、異なる演出モードによる演出が実行されるようにしても良い。あるいは、大当たり低確率高ベース遊技状態と天井到達低確率高ベース遊技状態では同一の演出モードによる演出が実行され、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態ではそれとは異なる演出モードによる演出が実行されるようにしても良い。また、天井到達低確率高ベース遊技状態と特別ハズレ低確率高ベース遊技状態では同一の演出モードによる演出が実行され、大当たり低確率高ベース遊技状態ではそれとは異なる演出モードによる演出が実行されるようにしても良い。

【0599】

さらに、第1実施形態では、大当たり低確率高ベース遊技状態においては、時短残り回数画像G31が表示されることによって、時短残り回数を容易に認識可能に構成されている  
40

一方、天井到達低確率高ベース遊技状態、および特別ハズレ低確率高ベース遊技状態では、時短残り回数画像G31が表示されておらず、時短残り回数を容易に認識可能に構成されていない。しかしながら、天井到達低確率高ベース遊技状態、および特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の双方もしくは何れか一方でも、時短残り回数画像G31と同一の画像または異なる画像が表示されることなどによって、当該低確率高ベース遊技状態における時短残り回数を容易に把握できるように構成しても良い。

【0600】

また、第1実施形態では、大当たり低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態になる際、結果報知演出が実行され、結果報知演出では、この前に通常遊技状態であったとき  
50

からこの直後に通常遊技状態になるまでの間の大当たり遊技で獲得した遊技球の個数の総

数と、大当たりの当選回数が報知されるが、結果報知演出で報知される内容は適宜に変更しても良い。例えば、結果報知演出で報知される内容は、大当たり遊技で獲得した遊技球の個数の総数、および大当たりの当選回数の何れか一方のみであっても良い。

#### 【0601】

さらに、第1実施形態では、天井到達低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態になる際、および特別ハズレ低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態になる際に、結果報知演出が実行されないが、何れの場合も、または何れか一方の場合は結果報知演出が実行されるようにしても良い。この場合、大当たり低確率高ベース遊技状態に係る結果報知演出で報知される内容と、天井到達低確率高ベース遊技状態や特別ハズレ低確率高ベース遊技状態に係る結果報知演出で報知される内容とを同一にしても異なるようにしても良い。あるいは、大当たり時短最終変動での特別ハズレによる特別ハズレ低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態になる際に、および大当たり時短最終変動での天井到達による天井到達低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態になる際には、結果報知演出を実行し、それ以外の特別ハズレ低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態になる際に、および天井到達低確率高ベース遊技状態が終了して通常遊技状態になる際には、結果報知演出を実行しないようにしても良い。

10

#### 【0602】

また、第1実施形態では、低確率高ベース遊技状態（時短状態）において、時短状態の発生契機となり得るハズレ図柄Cが停止表示されたが、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）にならない場合は、時短状態の発生契機となり得ないハズレ図柄Bの停止表示と異なる組み合わせ（表示態様）で小図柄KZ1～KZ3が停止表示することによって、ハズレ図柄Cが停止表示されたが時短状態にならないことが示唆されるが、この場合の停止表示した小図柄KZ1～KZ3の組み合わせ（表示態様）は、ハズレ図柄Bの停止表示の場合に出現し得る組み合わせ（表示態様）と異なることを条件に適宜に変更しても良い。あるいは、第1実施形態においては、この場合の停止表示した小図柄KZ1～KZ3の組み合わせは、ハズレ図柄Cが停止表示されて、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）になる場合の小図柄KZ1～KZ3の組み合わせ（表示態様）と異なるが同一になるようにしても良い。さらには、この場合の停止表示した小図柄KZ1～KZ3の組み合わせ（表示態様）を、ハズレ図柄Cが停止表示されて、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）になる場合の小図柄KZ1～KZ3の組み合わせ（表示態様）に合わせて、ハズレ図柄Cに専用の図柄が含まれるようにしても良い。

20

30

#### 【0603】

また、低確率高ベース遊技状態（時短状態）において、時短状態の発生契機となり得るハズレ図柄Cが停止表示されたが、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）にならない場合は、時短状態の発生契機となり得ないハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合に出現し得る組み合わせ（表示態様）で演出図柄EZ1～EZ3が停止表示されるが、演出図柄EZ1～EZ3は小図柄KZ1～KZ3と同じ組み合わせ（表示態様）で停止表示するようにしても良い。この場合、演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3の組み合わせで用いられる図柄は全て、ハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合に出現し得る図柄で構成されても良いし、一部又は全ては、ハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合に出現し得ない専用の図柄で構成されても良い。

40

#### 【0604】

また、低確率高ベース遊技状態（時短状態）において、時短状態の発生契機となり得るハズレ図柄Cが停止表示されて、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）になる場合は、ハズレ図柄Cに専用の図柄（特別ハズレ専用図柄G37）を用いて演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3の停止表示を行うことによって、ハズレ図柄Cが停止表示されて、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）になることが示唆されているが、ハズレ図柄Cが停止表示されたが、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）にならない場合と同様に、ハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合に出現し得ない組み合わせ（表示態様）であるが、全て出現し得る図柄で構成させて停止表示するようにしても良い。

50

また、この場合は、ハズレ図柄 C が停止表示されたが、新たに低確率高ベース遊技状態（時短状態）にならない場合の演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の組み合わせ（表示態様）、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の組み合わせ（表示態様）に合わせて、停止表示させるようにしても良い。

【0605】

さらに、第 1 実施形態では、ハズレ図柄 C 導出時短状態実行演出では、特別ハズレ専用図柄 G 3 7 は、中演出図柄 E Z 2、および中小図柄 K Z 2 として表示されているが、左演出図柄 E Z 1、および左小図柄 K Z 1、または右演出図柄 E Z 3、および右小図柄 K Z 3 として表示されても良い。あるいは、ハズレ図柄 C 導出時短状態実行演出では、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の全て、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の全ての双方、もしくは一方が、ハズレ図柄 C が停止表示されて時短状態になること専用の図柄で構成されても良い。

10

【0606】

また、第 1 実施形態では、ハズレ図柄 C 導出時短状態実行演出、ハズレ図柄 C 導出時短状態非実行演出、およびハズレ図柄導出演出は、小図柄 K Z で構成されているが、演出図柄 E Z や、サブ図柄 S Z とは異なる特定画像で構成させても良い。あるいは、ハズレ図柄 C 導出時短状態非実行演出、およびハズレ図柄導出演出を、スピーカー 5 2、枠ランプ 5 3、および盤可動装置 5 6 などの画像表示装置 5 0 とは異なる演出装置を用いて実行しても良い。

【0607】

さらに、第 1 実施形態では、特別ハズレ時短最終変動が天井到達変動に該当する場合に、ハズレ図柄 C が停止表示されると、天井到達が優先されて天井到達低確率高ベース遊技状態になるが、特別ハズレが優先されて特別ハズレ低確率高ベース遊技状態になるようにしても良い。さらに、第 1 実施形態では、特別ハズレ時短最終変動が天井到達変動に該当する場合に、大当たり図柄 B や大当たり図柄 E が停止表示されると、大当たり当選が優先されて、大当たり遊技を介して低確率高ベース遊技状態になるが、天井到達が優先されて天井到達低確率高ベース遊技状態になるようにしても良い。

20

【0608】

さらに、第 1 実施形態では、時短最終変動においてハズレ図柄 B が停止表示されて通常遊技状態になる場合の特図変動時間については、大当たり低確率高ベース遊技状態の場合と、天井到達低確率高ベース遊技状態、および特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の場合とで異なる条件（特図変動パターン判定テーブル）によって決定され、前者の場合の方が長くなり易いように設定されているが、後者の場合の方が長くなり易いように設定されても良い。

30

【0609】

また、第 1 実施形態では、時短最終変動でハズレ図柄 B が停止表示して通常遊技状態になる場合に当該通常遊技状態で行われる特図 2 可変表示でハズレ図柄 C が停止表示して低確率高ベース遊技状態になる可能性は、天井到達低確率高ベース遊技状態、および特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の場合よりも大当たり低確率高ベース遊技状態の場合の方が高いが、大当たり低確率高ベース遊技状態の場合よりも天井到達低確率高ベース遊技状態、および特別ハズレ低確率高ベース遊技状態の場合の方が高くなるようにしても良い。また、この可能性の順序として、大当たり低確率高ベース遊技状態＝特別ハズレ低確率高ベース遊技状態＜天井到達低確率高ベース遊技状態となるようにしたり、特別ハズレ低確率高ベース遊技状態＞天井到達低確率高ベース遊技状態＞大当たり低確率高ベース遊技状態となるようにしたりなど、適宜に変更しても良い。

40

【0610】

さらに、時短最終変動でハズレ図柄 B が停止表示して通常遊技状態になる場合に当該通常遊技状態で行われる特図 2 可変表示でハズレ図柄 C が停止表示して低確率高ベース遊技状態になる可能性が起因する当該通常遊技状態になる際の特図 2 保留数は、最後の特図可変表示の特図変動時間の他に、例えば、特定の発生契機については、当該時短最終変動が実行されているときに特図 2 保留数の上限値が増減できるようにして、その結果、低確率高

50

ベース遊技状態になる可能性の大小関係（遊技者にとって有利不利の関係）が成立するようにしても良い。

【0611】

また、第1実施形態では、天井時短最終変動、および特別ハズレ時短最終変動でハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合は、大当たり低確率高ベース遊技状態における大当たり時短最終変動以外の特図可変表示でハズレ図柄Cの停止表示が行われた場合と同様に、ハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合でも出現され得る組み合わせ（表示態様）で演出図柄EZ1～EZ3が停止表示し、ハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合には出現され得ない組み合わせであるが、全てハズレ図柄Bの停止表示が行われた場合にも用いられる通常の数字によるハズレ図柄C専用の組み合わせ（表示態様）で小図柄KZ1～KZ3が停止表示する。しかしながら、天井時短最終変動、および特別ハズレ時短最終変動の双方、または何れか一方については、大当たり時短最終変動でハズレ図柄Cが停止表示される場合と同様に、特別ハズレ専用図柄G37を含んだ組み合わせの演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3の停止表示を行っても良い。

10

【0612】

7. その他の変更例

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

【0613】

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

20

【0614】

また、パチンコ遊技機PYなどでは、大当たり遊技で大入賞口14が開放可能であるが、大入賞口14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。

【0615】

また、パチンコ遊技機PYなどでは、特定の大当たり図柄種別に判定されると、必ず大当たり遊技後に高確率状態にて遊技が進行する。すなわち、高確率状態の設定が大当たり図柄種別に対応付けられている。しかしながら、高確率状態の設定条件を変更してもよい。例えば、大入賞装置14D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。

30

【0616】

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

40

【0617】

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

50

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。

【0618】

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。

【0619】

8. 前述した実施形態に開示されている発明

この「発明を実施するための形態」における前段落までには、以下の発明 A ～ 発明 B が開示されている。発明 A ～ 発明 D の説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明 A は、以下の発明 A 1 ～ A 6 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ～ B 3 の総称であり、発明 C は、以下の発明 C 1 ～ C 5 の総称であり、発明 D は、以下の発明 D 1 ～ D 6 の総称である。

10

【0620】

8-1-1. 発明 A 1

発明 A 1 に係る遊技機は、

所定の判定結果（大当たり判定結果など）を報知する識別情報（特別図柄）の可変表示で第 1 特定結果が導出（大当たり図柄が停止表示）されると大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）と、

20

表示手段（画像表示装置 50）を含む所定の演出手段を用いて所定の演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の後に、遊技に関する所定事項（第 2 始動口 12 の開放容易性）について通常の特定期間（非時短状態）よりも遊技者に有利な特定状態（時短状態）にすることがある遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記識別情報の可変表示で、前記第 1 特定結果と異なる第 2 特定結果が導出（ハズレ図柄 C が停止表示）された場合、前記大当たり遊技を実行せずに前記特定状態にすると、前記大当たり遊技を実行せずに前記特定状態にしないときとがあり、

前記演出制御手段は、前記識別情報の可変表示で前記第 2 特定結果が導出されたが、前記大当たり遊技が実行されずに前記特定状態にならない場合、前記第 2 特定結果が導出されたが前記特定状態にならないことを示唆する第 2 特定結果導出特定状態非実行演出（ハズレ図柄 C 専用の組み合わせで小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 が停止表示する演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機。

30

【0621】

8-1-2. 発明 A 2

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記識別情報の可変表示で前記第 2 特定結果が導出されて、前記大当たり遊技が実行されずに前記特定状態になる場合、前記第 2 特定結果が導出されて前記特定状態になることを示唆する第 2 特定結果導出特定状態実行演出（特別ハズレ専用図柄 G 37 を含んだ組み合わせで小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 が停止表示する演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機。

40

【0622】

8-1-3. 発明 A 3

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記表示手段に特定画像（小図柄 K Z 1 ～ K Z 3）を表示可能であり、

前記特定画像の表示態様には、第 1 表示態様（ハズレ図柄 C 専用の組み合わせ）、および第 2 表示態様（特別ハズレ専用図柄 G 37 を含んだ組み合わせ）があり、

50

前記第 2 特定結果導出特定状態非実行演出は、前記第 1 表示態様の前記特定画像の表示で構成され、前記第 2 特定結果導出特定状態実行演出は、前記第 2 表示態様の前記特定画像の表示で構成されることを特徴とする遊技機。

【0623】

8-1-4. 発明 A 4

発明 A 4 に係る遊技機は、

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記識別情報の可変表示で、前記第 1 特定結果、および前記第 2 特定結果と異なる第 3 特定結果が導出（ハズレ図柄 B が停止表示）された場合、前記大当たり遊技を実行することも、前記特定状態にすることもなく、

10

前記演出制御手段は、前記識別情報の可変表示で前記第 3 特定結果が導出された場合、当該第 3 特定結果が導出されたことを示唆する第 3 特定結果導演出（ハズレ図柄 A、およびハズレ図柄 B に対応付けられた組み合わせで小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が停止表示する演出）を実行可能であり、

前記特定画像の表示態様には、前記第 1 表示態様、および前記第 2 表示態様と異なる第 3 表示態様（ハズレ図柄 A、およびハズレ図柄 B に対応付けられた組み合わせ）もあり、前記第 3 特定結果導演出は、前記第 3 表示態様の前記特定画像の表示で構成されていることを特徴とする遊技機。

【0624】

8-1-5. 発明 A 5

発明 A 5 に係る遊技機は、

発明 A 1 乃至発明 A 4 の何れか 1 つに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記表手段において、前記識別情報の可変表示に応じて、図柄（小図柄）の可変表示を実行可能であり、

20

前記特定画像は、前記図柄で構成されていることを特徴とする遊技機。

【0625】

8-1-6. 発明 A 6

発明 A 6 に係る遊技機は、

発明 A 1 乃至発明 A 5 の何れか 1 つに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記識別情報の可変表示で前記第 2 特定結果が導出されたとき、そのときの遊技状態が前記非特定状態である場合は前記大当たり遊技を実行せずに前記特定状態にし、そのときの遊技状態が前記特定状態である場合は前記大当たり遊技を実行せずに前記特定状態にしないことを特徴とする遊技機。

30

【0626】

8-2-1. 発明 B 1

発明 B 1 に係る遊技機は、

所定の判定結果を報知する識別情報（特別図柄）の可変表示で特定結果が導出（大当たり図柄が停止表示）されると大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）と、

所定の演出手段（画像表示装置 50 など）を用いて所定の演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

40

前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の後に、遊技に関する所定事項について非特定状態（非時短状態）よりも遊技者に有利な特定状態（時短状態）にすることがある遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記大当たり遊技の後に前記特定状態にした場合、当該特定状態に係る終了条件（特図可変表示を大当たり時短規定回数実行すること）が成立したことに応じて、前記非特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にすることがあり、

前記終了条件が成立したが、前記特定結果の導出とは異なる特定条件が成立（特別ハズレ、天井到達）したことに応じて、前記非特定状態で前記識別情報の可変表示をさせること

50

なく前記特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にし、  
前記演出制御手段は、  
前記終了条件が成立したことに応じて、前記非特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にする場合は、所定の結果を報知する結果報知演出（結果報知表示）を実行し、  
当該特定状態に係る終了条件が成立したが、前記特定条件が成立したことに応じて、前記非特定状態で前記識別情報の可変表示をさせることなく前記特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にする場合は、前記結果報知演出を実行しないことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 7 】

8 - 2 - 2 . 発明 B 2

発明 B 2 に係る遊技機は、

発明 B 1 に係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記識別情報の可変表示で、前記特定結果と異なる所定結果が導出（ハズレ図柄 C が停止表示）されると、前記大当たり遊技を実行することなく、当該識別情報の可変表示の後から前記特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にし、  
前記特定条件は、前記識別情報の可変表示で前記所定結果が導出されることであることを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 8 】

8 - 2 - 3 . 発明 B 3

発明 B 3 に係る遊技機は、

発明 B 1 または発明 B 2 に係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記特定条件が成立したことに応じて、前記特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にし、当該特定状態で前記識別情報の可変表示を実行した結果、当該特定状態に係る終了条件（特図可変表示が特別ハズレ時短規定回数実行されること、特図可変表示が天井時短規定回数実行されること）が成立し、当該終了条件の成立に応じて、前記非特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にすることがあり、  
前記演出制御手段は、前記特定条件の成立に係る前記特定状態で前記識別情報の可変表示が実行された結果、当該特定状態に係る終了条件が成立し、当該終了条件の成立に応じて、前記非特定状態で前記識別情報の可変表示を実行可能にされる場合、前記結果報知演出を実行しないことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 9 】

8 - 3 - 1 . 発明 C 1

発明 C 1 に係る遊技機は、

識別情報（特別図柄）の可変表示で特定結果が導出（大当たり図柄が停止表示）されることに応じて大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）を備え、  
前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の終了に応じて、遊技に係る所定事項について通常の非特定状態（非時短状態）よりも遊技者に有利な特定状態（時短状態）にすることがある遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記識別情報の可変表示の実行を保留することが可能であり、

前記特定結果の導出とは異なる所定条件（天井到達、特別ハズレ）が成立することによって、前記大当たり遊技を実行することなく、前記特定状態にすることがあり、  
前記大当たり遊技の終了に応じた前記特定状態において所定の終了条件（特図可変表示が大当たり時短規定回数実行されること）が成立したことによって前記非特定状態にすることがあり、

前記所定条件の成立に応じた前記特定状態において所定の終了条件（特図可変表示が天井時短規定回数実行されること、特図可変表示が特別ハズレ時短規定回数実行されること）が成立したことによって前記非特定状態にすることがあり、

前記大当たり遊技の終了に応じた前記特定状態の場合と、前記所定条件の成立に応じた前記特定状態の場合とで、前記非特定状態になる際に保留されていた前記識別情報の可変表

10

20

30

40

50

示が実行されて前記特定結果と異なる所定結果が導出されて、前記大当たり遊技が実行されることなく前記特定状態になる可能性が異なることを特徴とする遊技機。

【0630】

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、

前記所定条件に、前記識別情報の可変表示で前記所定結果が導出されることが含まれることを特徴とする遊技機。

【0631】

8-3-3. 発明C3

発明C3に係る遊技機は、

発明C1に係る遊技機であって、

前記所定条件に、前記識別情報の可変表示で前記所定結果が導出されることが含まれないことを特徴とする遊技機。

【0632】

8-3-4. 発明C4

発明C4に係る遊技機は、

発明C1乃至発明C3の何れか1つに係る遊技機であって、

発射された遊技球が流下可能な遊技領域に遊技球が進入可能な始動領域（第2始動口12）が設けられ、

前記始動領域は開閉可能に構成され、

前記遊技に係る所定事項は、前記始動領域の開閉容易性であることを特徴とする遊技機。

【0633】

8-3-5. 発明C5

発明C5に係る遊技機は、

発明C1乃至発明C4の何れか1つに係る遊技機であって、

前記大当たり遊技の終了に応じた前記特定状態の場合と、前記所定条件の成立に応じた前記特定状態の場合とで、前記通常遊技状態になる際に保留されている前記識別情報の可変表示の個数に対する期待度が異なることを特徴とする遊技機。

【0634】

8-4-1. 発明D1

発明D1に係る遊技機は、

識別情報（特別図柄）の可変表示で特定結果が導出（大当たり図柄が停止表示）されることに応じて大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）を備え、

前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技の終了に応じて、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（低確率高ベース遊技状態）にすることがある遊技機であって、

前記遊技制御手段は、特定条件が成立することに応じて、前記大当たり遊技を実行することなく前記特定遊技状態にすることが可能であり、

前記特定条件には、第1特定条件と、前記第1特定条件と異なる第2特定条件とがあることを特徴とする遊技機。

【0635】

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、

前記遊技制御手段は、前記第1特定条件と前記第2特定条件の双方が成立した場合、前記第1特定条件の成立を優先して、当該第1特定条件の成立に応じて前記特定遊技状態にすることを特徴とする遊技機。

【0636】

8-4-3. 発明D3

発明D3に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

発明 D 1 または発明 D 2 に係る遊技機であって、  
 前記第 1 特定条件には、前記通常遊技状態において前記特定結果が導出されることなく前記識別情報の可変表示が特定回数（800 回）実行されることが含まれ、  
 前記第 2 特定条件には、前記識別情報の可変表示で、前記特定結果と異なる所定結果が導出（ハズレ図柄 C が停止表示）されることが含まれることを特徴とする遊技機。

【0637】

8-4-4. 発明 D 4

発明 D 4 に係る遊技機は、  
 発明 D 3 に係る遊技機であって、  
 前記遊技制御手段は、前記第 1 特定条件の成立に係る前記識別情報の可変表示で前記特定結果が導出された場合、当該特定結果の導出を優先して、前記大当たり遊技を実行し、当該大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることを特徴とする遊技機。

10

【0638】

8-4-5. 発明 D 5

発明 D 5 に係る遊技機は、  
 発明 D 1 または発明 D 2 に係る遊技機であって、  
 前記第 1 特定条件には、前記識別情報の可変表示で、前記特定結果と異なる所定結果が導出（ハズレ図柄 C が停止表示）されることが含まれ、  
 前記第 2 特定条件には、前記通常遊技状態において前記特定結果が導出されることなく前記識別情報の可変表示が特定回数（800 回）実行されることが含まれることを特徴とする遊技機。

20

【0639】

8-4-6. 発明 D 6

発明 D 6 に係る遊技機は、  
 発明 D 5 に係る遊技機であって、  
 前記遊技制御手段は、前記第 2 特定条件の成立に係る前記識別情報の可変表示で前記特定結果が導出された場合、当該特定結果の導出を優先して、前記大当たり遊技を実行し、当該大当たり遊技の終了に応じて前記特定遊技状態にすることを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【0640】

30

PY, PY1…パチンコ遊技機

1…遊技盤

6…遊技領域

6A…左遊技領域

6B…右遊技領域

11…第 1 始動口

11a…第 1 始動口センサ

12…第 2 始動口

12a…第 2 始動口センサ

14…大入賞口

14a…大入賞口センサ

50…画像表示装置

50a…表示部

52…スピーカー

53…枠ランプ

100…遊技制御基板

101…遊技制御用マイコン

120…演出制御基板

121…演出制御用マイコン

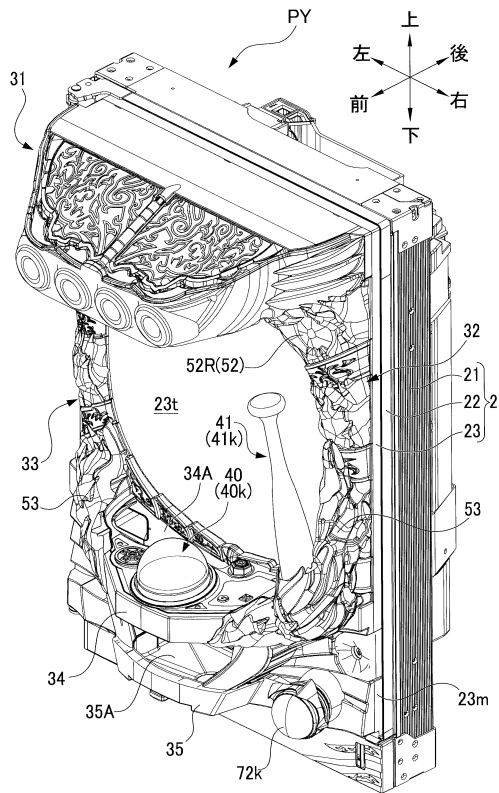
140…画像制御基板

40

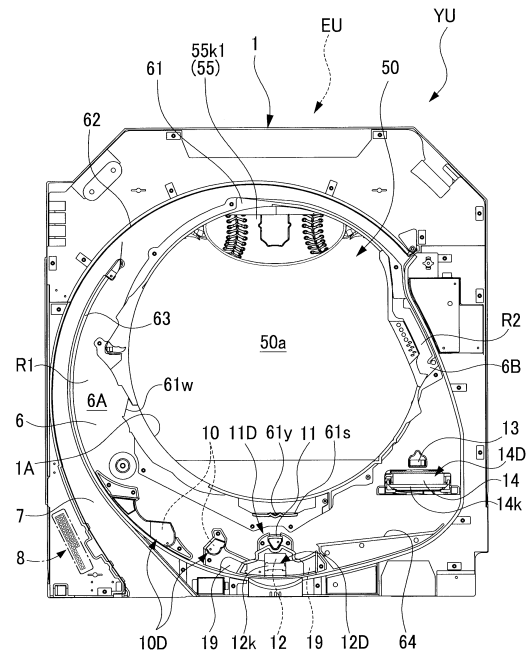
50

【図面】

【図 1】



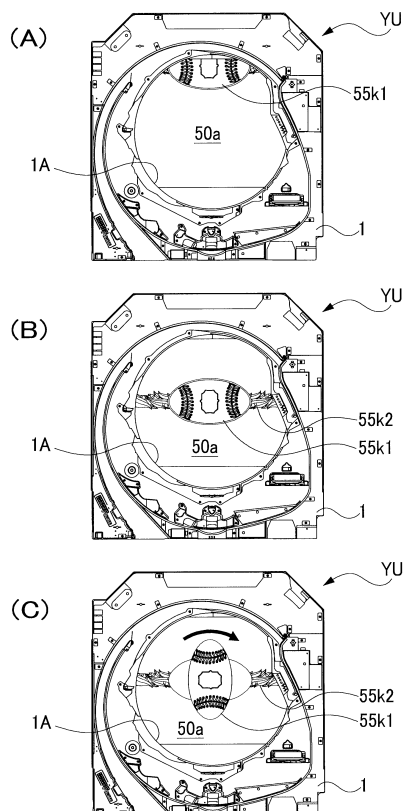
【図 2】



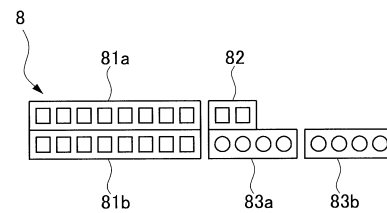
10

20

【図 3】



【図 4】

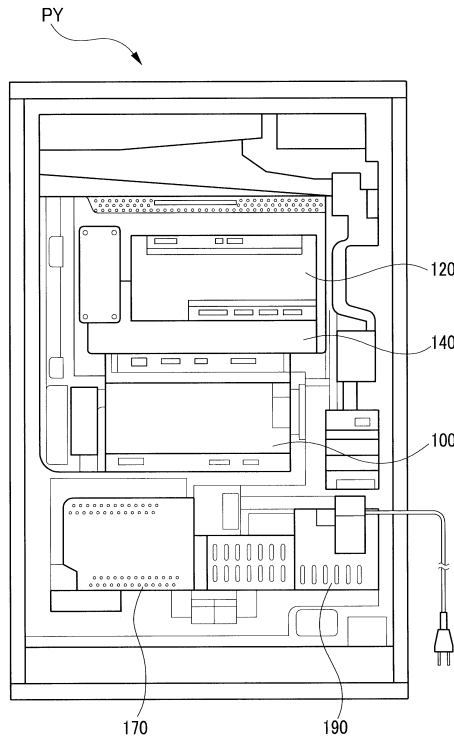


30

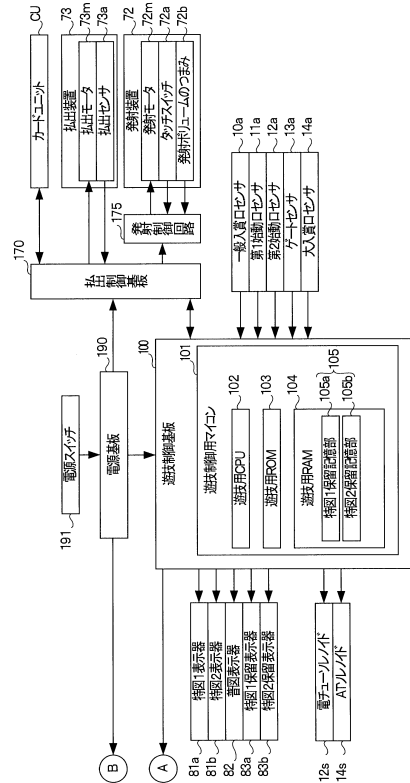
40

50

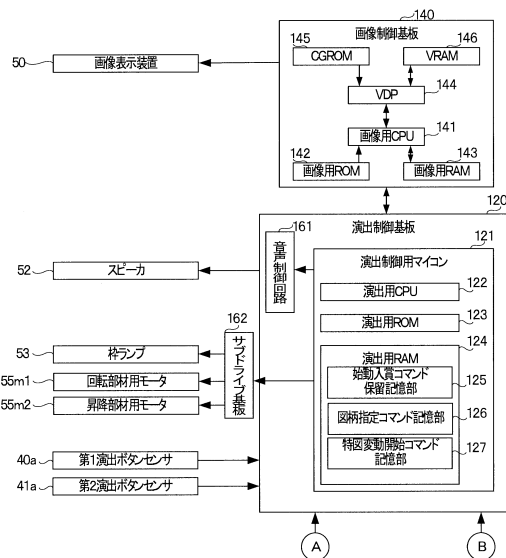
【図 5】



【図 6】



【圖 7】



【圖 8】

(A)普図関連判定情報

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

(B)特凶関連判定情報

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

## 【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

## 【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

10

20

30

40

50

## 【図 11】

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 | リーチ判定結果 | 特別図柄保留数 (U1) | 特別図柄乱数判定値 | 抽分率 (%) | 特別図柄ハターン | 特別変動時間 (ms) | *備考                 |          | TBL No. |
|-------|----------|---------|--------------|-----------|---------|----------|-------------|---------------------|----------|---------|
|       |          |         |              |           |         |          |             | 特別変動演出の演出フロー        | 特別変動パターン |         |
| 非時短状態 | 大当たり     | —       | —            | 0～69      | 70      | THP01    | 10000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-1-1   |
|       |          |         |              | 70～99     | 30      | THP02    | 60000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-1-1   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | —            | 0～14      | 15      | THP03    | 90000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-1-2   |
|       |          |         |              | 15～49     | 35      | THP04    | 50000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-1-2   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 50～99     | 50      | THP05    | 20000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-1-3   |
|       |          |         |              | 0～79      | 80      | THP06    | 13000       | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-3   |
|       | ハズレ      | リーチ無し   | 0～2          | 80～94     | 15      | THP07    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-3   |
|       |          |         |              | 95～99     | 5       | THP08    | 4000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-3   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 0～4       | 5       | THP09    | 13000       | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-4   |
|       |          |         |              | 5～14      | 10      | THP10    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-4   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | —            | 15～99     | 85      | THP11    | 4000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-5   |
|       |          |         |              | 0～99      | 100     | THP12    | 35000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-1-5   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 0～24      | 25      | THP13    | 25000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-1-6   |
|       |          |         |              | 25～99     | 75      | THP14    | 10000       | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-6   |
|       | ハズレ      | リーチ無し   | 0～2          | 0～64      | 85      | THP15    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-7   |
|       |          |         |              | 65～99     | 15      | THP16    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-7   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 0～14      | 15      | THP17    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-8   |
|       |          |         |              | 15～99     | 85      | THP18    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-8   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | 0～2          | 0～64      | 85      | THP19    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-9   |
|       |          |         |              | 65～99     | 15      | THP20    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-1-9   |

## 【図 12】

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 | リーチ判定結果 | 特別図柄保留数 (U2) | 特別図柄乱数判定値 | 抽分率 (%) | 特別図柄ハターン | 特別変動時間 (ms) | *備考                 |          | TBL No. |
|-------|----------|---------|--------------|-----------|---------|----------|-------------|---------------------|----------|---------|
|       |          |         |              |           |         |          |             | 特別変動演出の演出フロー        | 特別変動パターン |         |
| 非時短状態 | 大当たり     | —       | —            | 0～69      | 70      | THP51    | 10000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-2-1   |
|       |          |         |              | 70～99     | 30      | THP52    | 60000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-2-1   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | —            | 0～14      | 15      | THP53    | 90000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-2-2   |
|       |          |         |              | 15～49     | 35      | THP54    | 50000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-2-2   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 50～99     | 50      | THP55    | 20000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-2-3   |
|       |          |         |              | 0～79      | 80      | THP56    | 13000       | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-3   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | 0～2          | 80～94     | 15      | THP57    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-4   |
|       |          |         |              | 95～99     | 5       | THP58    | 4000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-4   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 0～4       | 5       | THP59    | 13000       | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-5   |
|       |          |         |              | 5～14      | 10      | THP60    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-5   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | 0～2          | 15～99     | 85      | THP61    | 4000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-6   |
|       |          |         |              | 0～99      | 100     | THP62    | 35000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-2-6   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 0～24      | 25      | THP63    | 25000       | 通常変動→リーチ→Nリール→SPリール | SP大当たり変動 | 8-2-7   |
|       |          |         |              | 25～99     | 75      | THP64    | 10000       | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-7   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | 0～2          | 0～64      | 85      | THP65    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-8   |
|       |          |         |              | 65～99     | 15      | THP66    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-8   |
| 時短状態  | 大当たり     | —       | —            | 0～14      | 15      | THP67    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-9   |
|       |          |         |              | 15～99     | 85      | THP68    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-2-9   |
|       | ハズレ      | リーチ有り   | 0～2          | 0～64      | 85      | THP69    | 3000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-3-1   |
|       |          |         |              | 65～99     | 15      | THP70    | 8000        | 通常変動                | 通常ハズレ変動  | 8-3-1   |

【図 1 3】

第1先読み判定テーブル

| 遊技状態                | 特別図柄<br>乱数                    | リーチ乱数 | 特別変動<br>パターン乱数 | 始動入賞コマンド     | *備考            |           |          | TBL No. |
|---------------------|-------------------------------|-------|----------------|--------------|----------------|-----------|----------|---------|
|                     |                               |       |                |              | 特図変動<br>時間(ms) | 始動口<br>情報 | 当否<br>情報 |         |
| 非時短状<br>態           | 1000~1219                     | -     | 0~69           | 第1始動入賞コマンド01 | 70000          | 第1始動口     | 大当たり     | 11-1    |
|                     | 0~6535<br>のうちの<br>上記以外の<br>数値 | 0~29  | 70~99          | 第1始動入賞コマンド02 | 45000          | 第1始動口     | 大当たり     |         |
|                     |                               |       | 0~14           | 第1始動入賞コマンド03 | 60000          | 第1始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 15~49          | 第1始動入賞コマンド04 | 40000          | 第1始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 50~99          | 第1始動入賞コマンド05 | 20000          | 第1始動口     | ハズレ      |         |
| 低確率<br>高ベース<br>遊技状態 | 1000~2499                     | -     | 0~99           | 第1始動入賞コマンド06 | 13000          | 第1始動口     | ハズレ      | 11-2    |
|                     | 0~6535<br>のうちの<br>上記以外の<br>数値 | 0~9   | 0~24           | 第1始動入賞コマンド21 | 35000          | 第1始動口     | 大当たり     |         |
|                     |                               |       | 25~99          | 第1始動入賞コマンド22 | 25000          | 第1始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 0~99           | 第1始動入賞コマンド23 | 10000          | 第1始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 10~255         | 第1始動入賞コマンド24 | 6000           | 第1始動口     | ハズレ      |         |
| 高確率<br>高ベース<br>遊技状態 | 1000~2499                     | -     | 0~99           | 第1始動入賞コマンド41 | 35000          | 第1始動口     | 大当たり     | 11-3    |
|                     | 0~6535<br>のうちの<br>上記以外の<br>数値 | 0~9   | 0~24           | 第1始動入賞コマンド42 | 25000          | 第1始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 25~99          | 第1始動入賞コマンド43 | 10000          | 第1始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 10~255         | 第1始動入賞コマンド44 | 6000           | 第1始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       |                |              |                |           |          |         |

【図 1 4】

第2先読み判定テーブル

| 遊技状態                | 特別図柄<br>乱数                    | リーチ乱数 | 特別変動<br>パターン乱数 | 始動入賞コマンド     | *備考            |           |          | TBL No. |
|---------------------|-------------------------------|-------|----------------|--------------|----------------|-----------|----------|---------|
|                     |                               |       |                |              | 特図変動<br>時間(ms) | 始動口<br>情報 | 当否<br>情報 |         |
| 非時短状<br>態           | 1000~1219                     | -     | 0~69           | 第2始動入賞コマンド01 | 70000          | 第2始動口     | 大当たり     | 11-4    |
|                     | 0~6535<br>のうちの<br>上記以外の<br>数値 | 0~29  | 70~99          | 第2始動入賞コマンド02 | 45000          | 第2始動口     | 大当たり     |         |
|                     |                               |       | 0~14           | 第2始動入賞コマンド03 | 60000          | 第2始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 15~49          | 第2始動入賞コマンド04 | 40000          | 第2始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 50~99          | 第2始動入賞コマンド05 | 20000          | 第2始動口     | ハズレ      |         |
| 低確率<br>高ベース<br>遊技状態 | 1000~2499                     | -     | 0~99           | 第2始動入賞コマンド06 | 13000          | 第2始動口     | ハズレ      | 11-5    |
|                     | 0~6535<br>のうちの<br>上記以外の<br>数値 | 0~9   | 0~24           | 第2始動入賞コマンド21 | 35000          | 第2始動口     | 大当たり     |         |
|                     |                               |       | 25~99          | 第2始動入賞コマンド22 | 25000          | 第2始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 0~99           | 第2始動入賞コマンド23 | 10000          | 第2始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 10~255         | 第2始動入賞コマンド24 | 6000           | 第2始動口     | ハズレ      |         |
| 高確率<br>高ベース<br>遊技状態 | 1000~2499                     | -     | 0~99           | 第2始動入賞コマンド41 | 35000          | 第2始動口     | 大当たり     | 11-6    |
|                     | 0~6535<br>のうちの<br>上記以外の<br>数値 | 0~9   | 0~24           | 第2始動入賞コマンド42 | 25000          | 第2始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 25~99          | 第2始動入賞コマンド43 | 10000          | 第2始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       | 10~255         | 第2始動入賞コマンド44 | 6000           | 第2始動口     | ハズレ      |         |
|                     |                               |       |                |              |                |           |          |         |

【図 1 5】

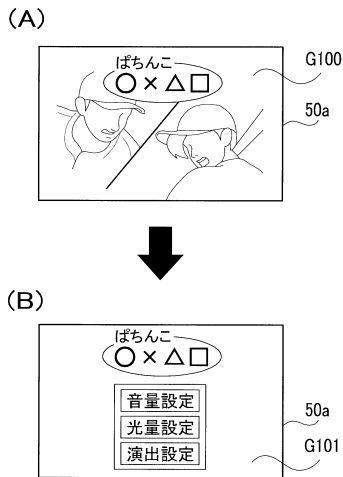
(A) 大当たり遊技制御テーブル

| 大当たり図柄<br>の連列 | ラウンド<br>の回数 | 大入賞口の開放パターン                |          |          | OP<br>時間 | ED<br>時間 | TBL No. |
|---------------|-------------|----------------------------|----------|----------|----------|----------|---------|
|               |             | 1回のラウンド<br>遊技当たりの<br>開放の回数 | 開放<br>時間 | 閉鎖<br>時間 |          |          |         |
| 大当たり図柄A       | 10回         | 1~10R                      | 1回       | 29.5秒    | 2.0秒     | 10.0秒    | 12-1    |
| 大当たり図柄B       | 5回          | 1~5R                       | 1回       | 29.5秒    | 2.0秒     | 10.0秒    | 12-2    |
| 大当たり図柄C       | 5回          | 1~5R                       | 1回       | 29.5秒    | 2.0秒     | 10.0秒    | 12-3    |
| 大当たり図柄D       | 10回         | 1~10R                      | 1回       | 29.5秒    | 2.0秒     | 10.0秒    | 12-4    |
| 大当たり図柄E       | 6回          | 1~6R                       | 1回       | 29.5秒    | 2.0秒     | 10.0秒    | 12-5    |
| 大当たり図柄F       | 6回          | 1~6R                       | 1回       | 29.5秒    | 2.0秒     | 10.0秒    | 12-6    |

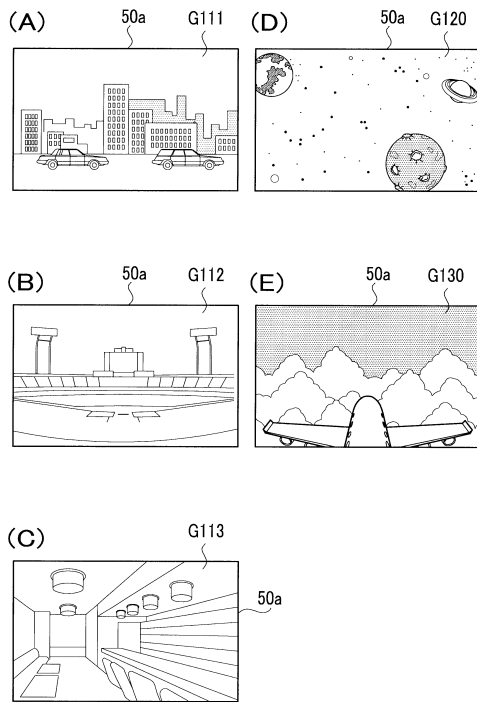
(B) 遊技状態設定テーブル

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

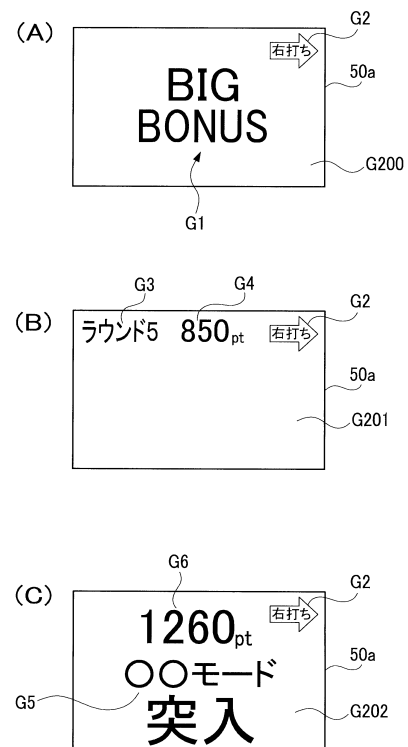
【図 1 6】



【図 17】



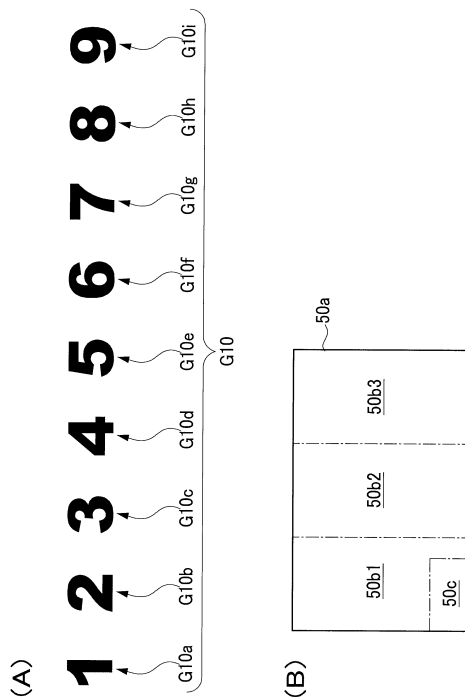
【図 18】



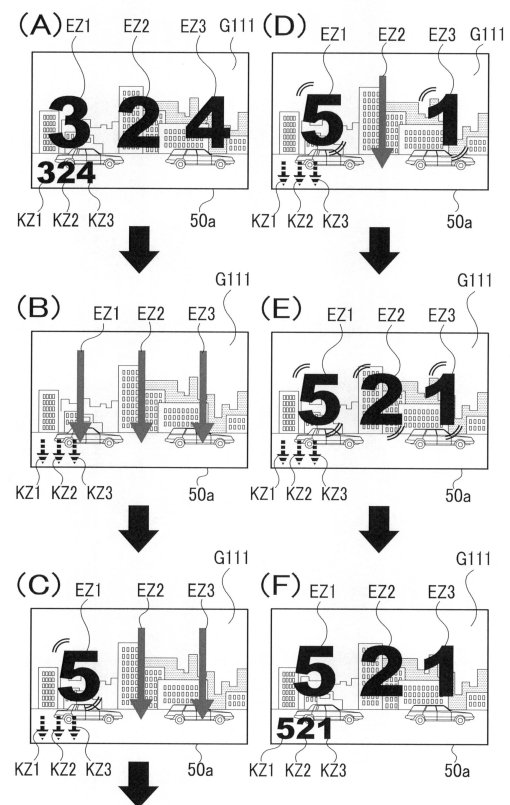
10

20

【図 19】



【図 20】

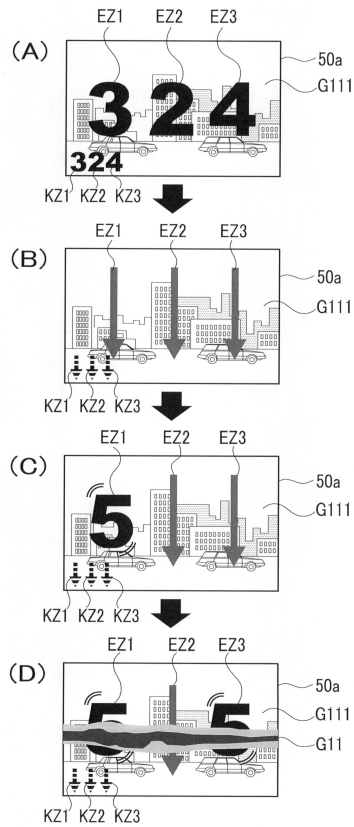


30

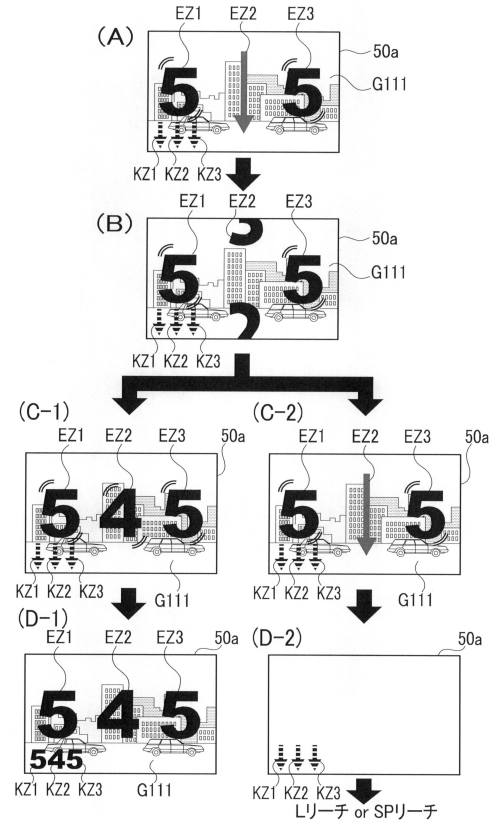
40

50

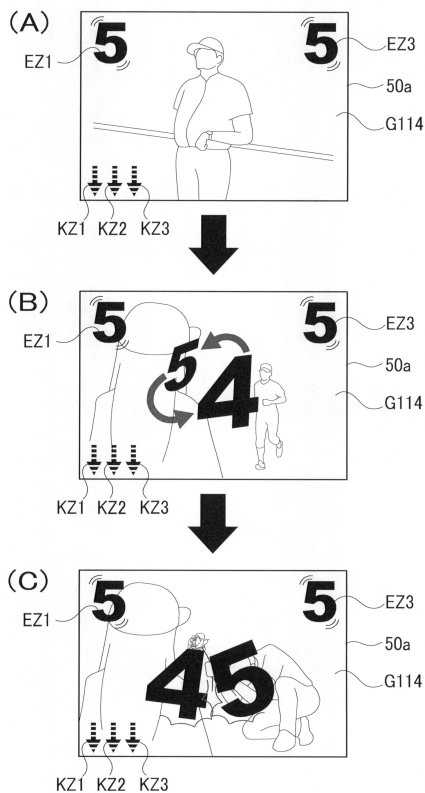
【図 2 1】



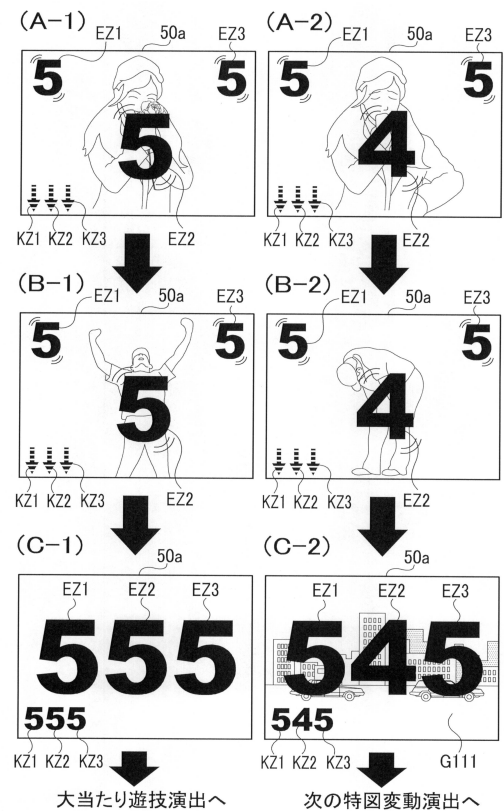
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

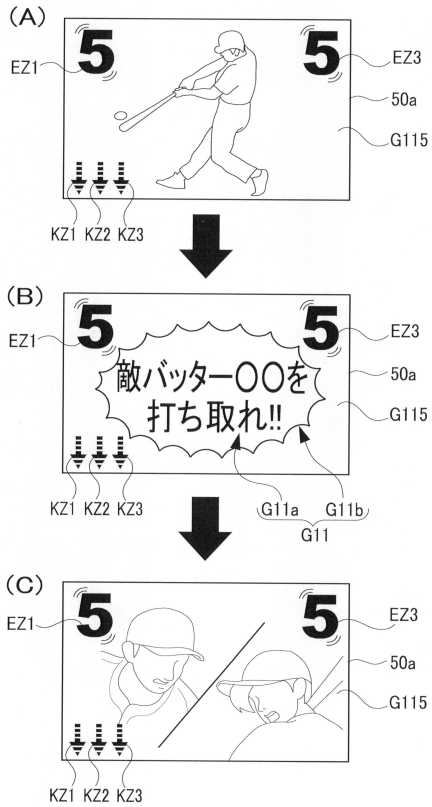
20

30

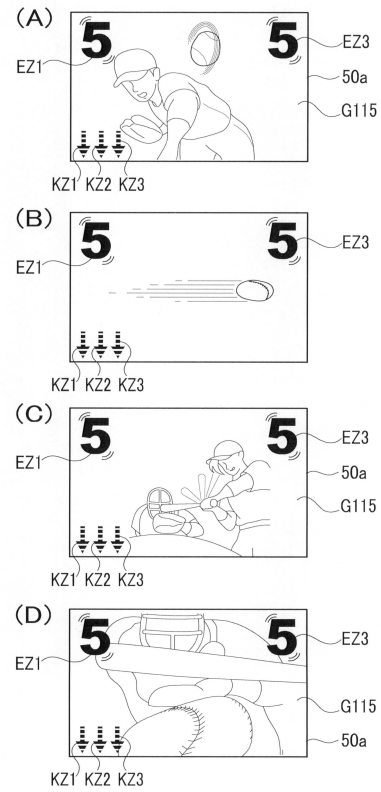
40

50

【図 2 5】



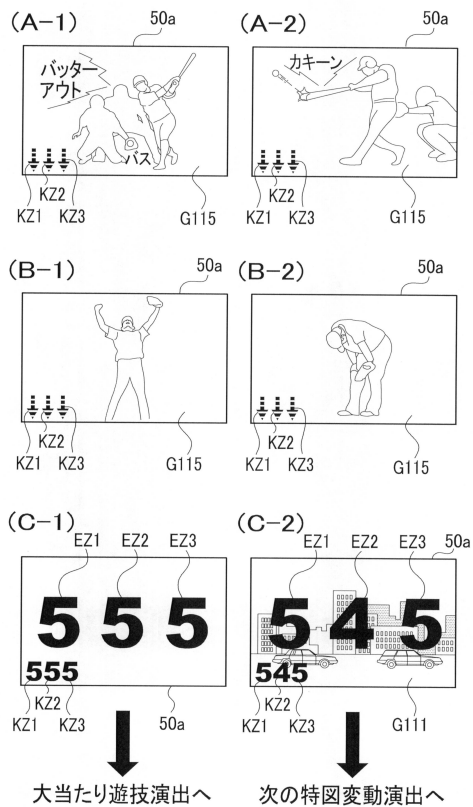
【図 2 6】



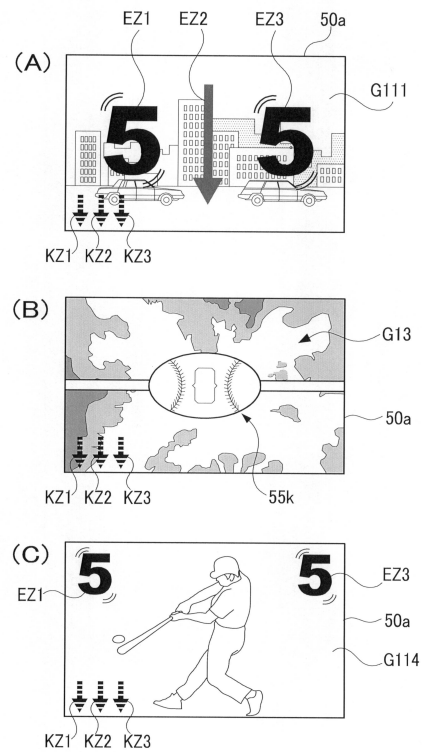
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

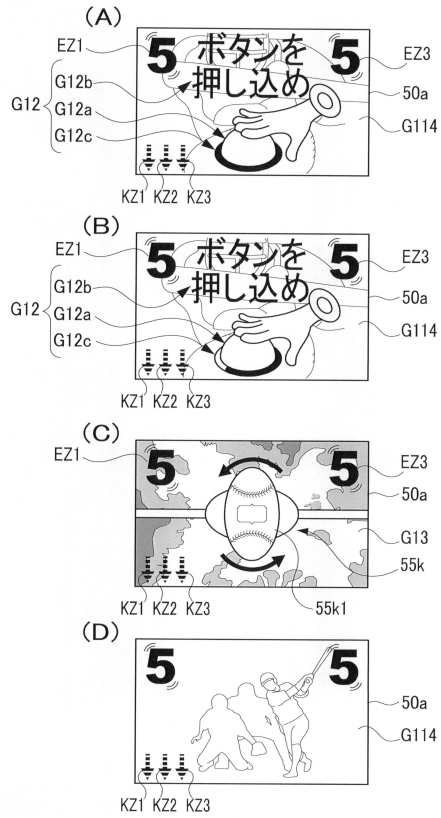


30

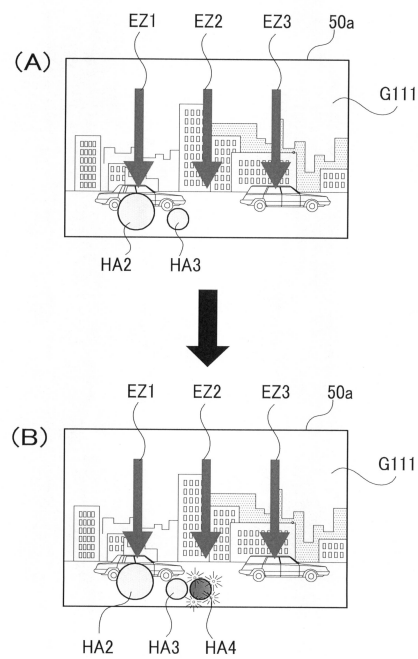
40

50

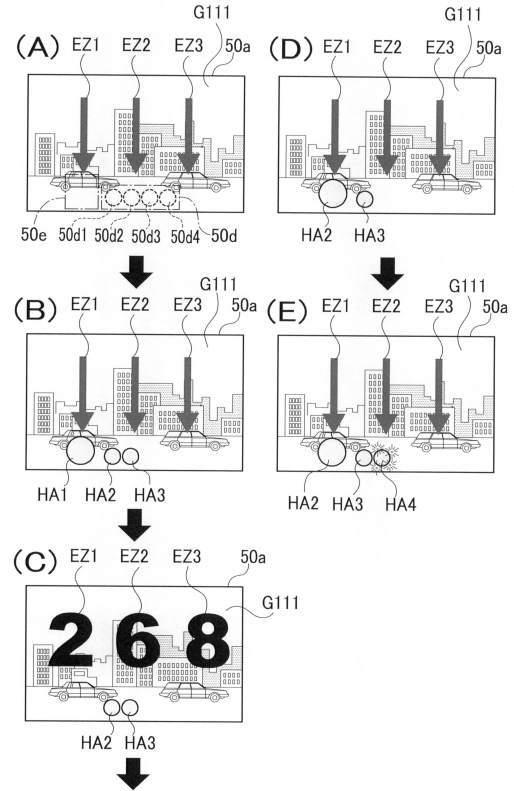
【図 29】



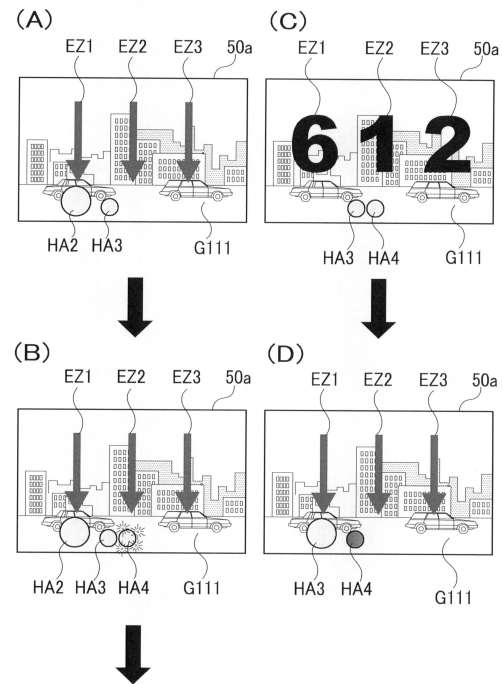
【図 31】



【図 30】



【図 32】



10

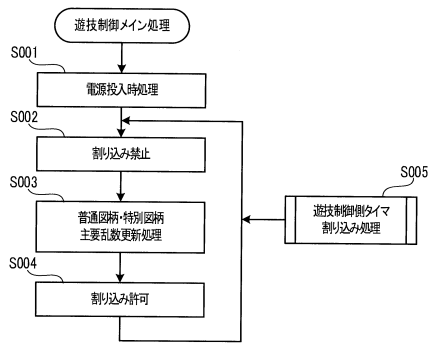
20

30

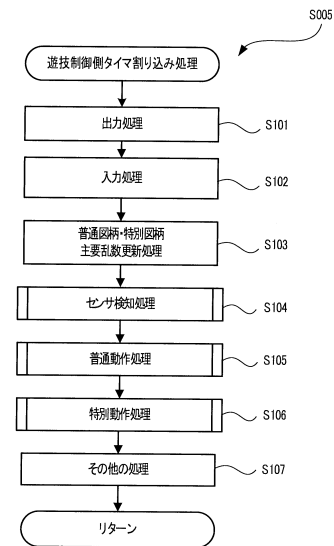
40

50

【図 3 3】



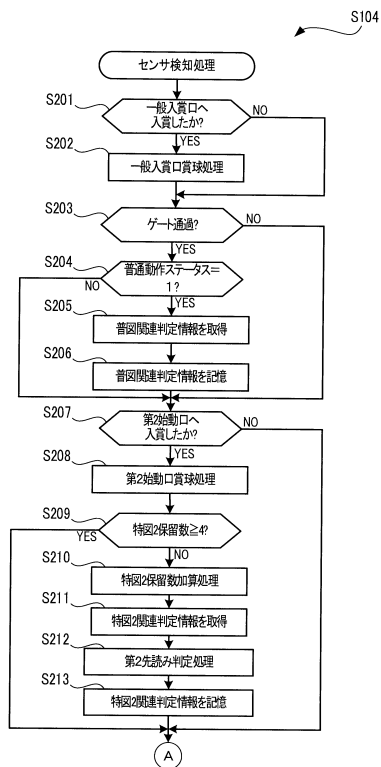
【図 3 4】



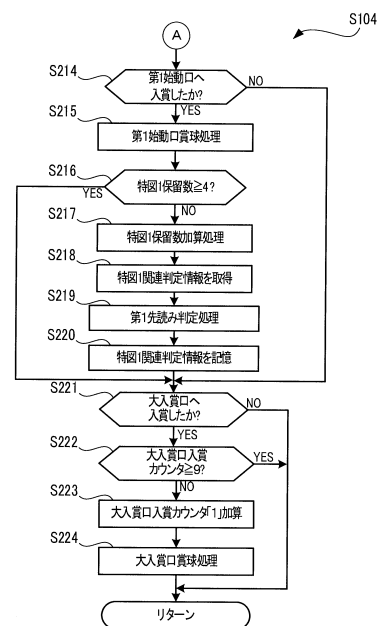
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

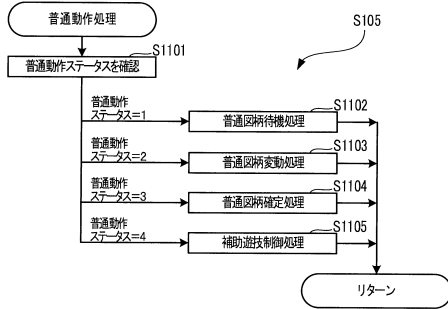


30

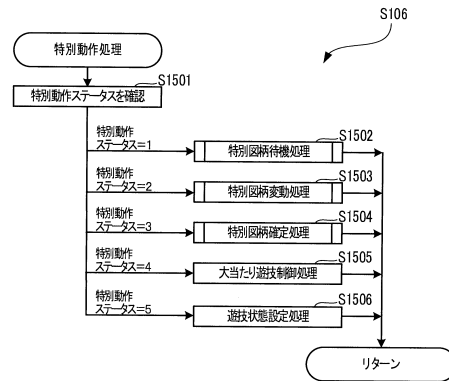
40

50

【図 37】



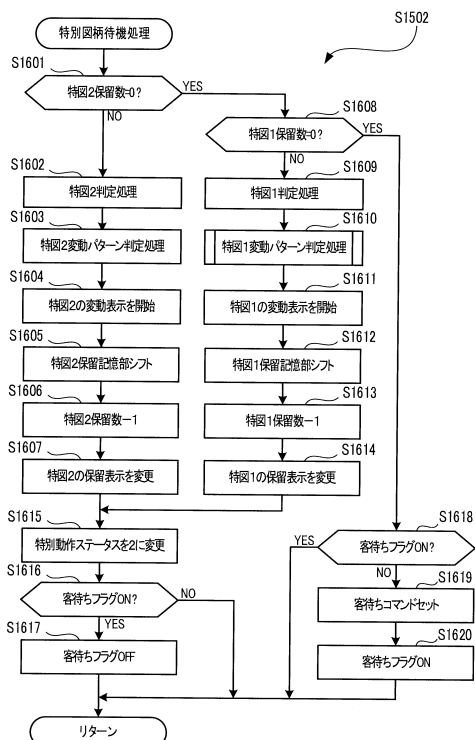
【図 38】



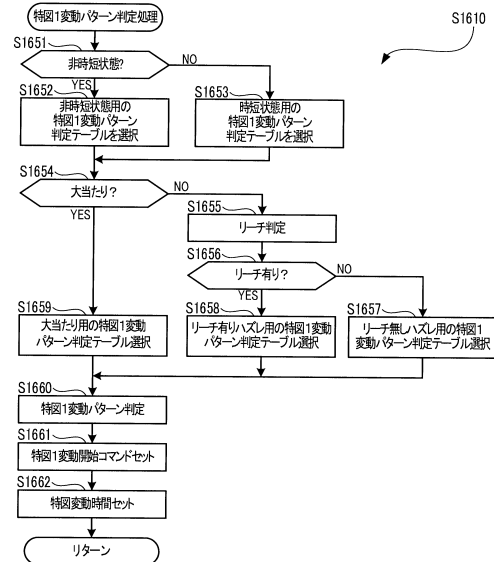
10

20

【図 39】



【図 40】

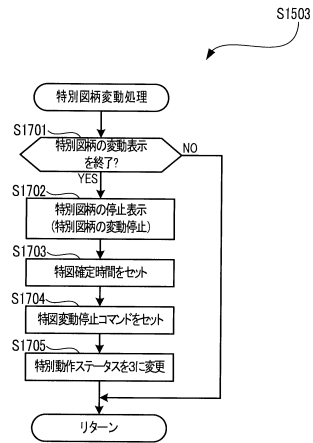


30

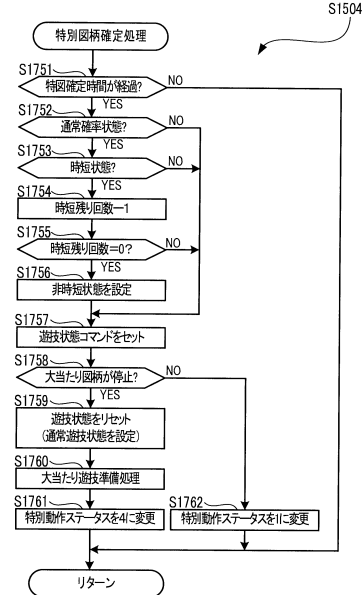
40

50

【図 4 1】



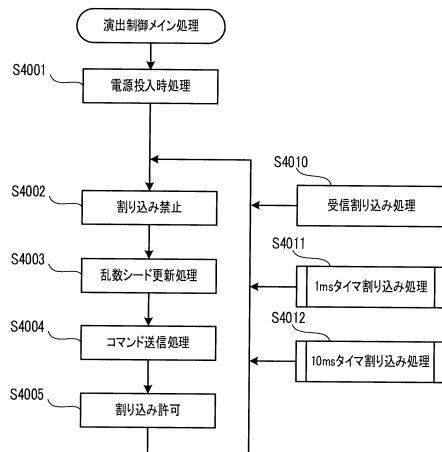
【図 4 2】



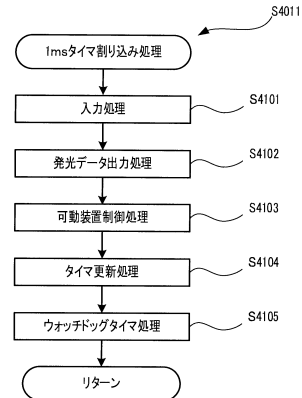
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

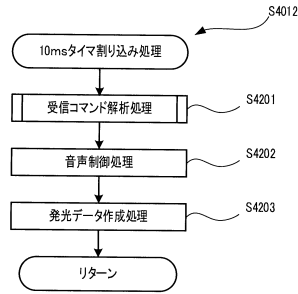


30

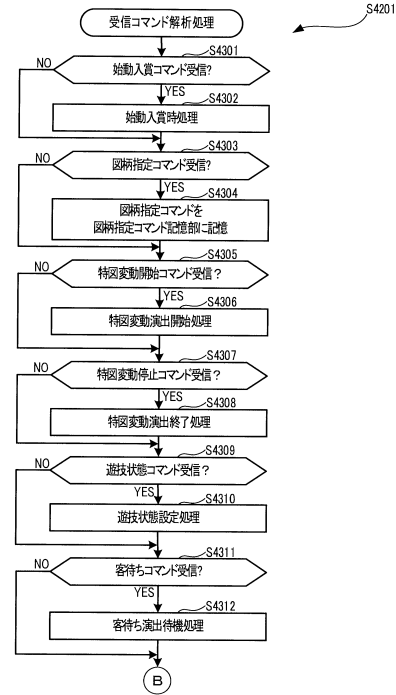
40

50

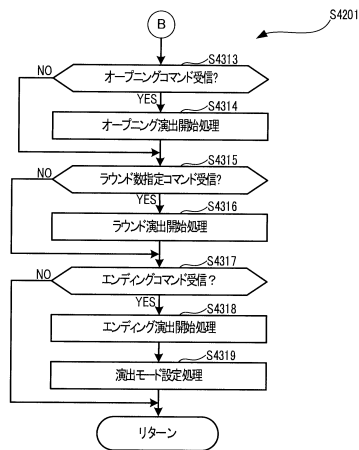
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

(A) 大当たり図柄種別判定テーブル

| 特別図柄 | 選択率 (%) | 判定結果     | TBL No. |
|------|---------|----------|---------|
| 特図 1 | 65      | 大当たり図柄 A | 6-1     |
|      | 35      | 大当たり図柄 B |         |
| 特図 2 | 65      | 大当たり図柄 D | 6-2     |
|      | 35      | 大当たり図柄 E |         |

(B) ハズレ図柄種別判定テーブル

| 特別図柄 | 選択率 (%) | 判定結果    | TBL No. |
|------|---------|---------|---------|
| 特図 1 | 100     | ハズレ図柄 A | 6-3     |
|      | 98      | ハズレ図柄 B |         |
| 特図 2 | 2       | ハズレ図柄 C | 6-4     |
|      |         |         |         |

10

20

30

40

50





【図 57】

(A)サブ図柄判定テーブル(大当たり図柄A、大当たり図柄D)

| 特別図柄    | 選択率(%) | 演出図柄  | 小図柄   |
|---------|--------|-------|-------|
| 大当たり図柄A | 75     | 3・3・3 | 3・3・3 |
| 大当たり図柄D | 25     | 7・7・7 | 7・7・7 |

(B)サブ図柄判定テーブル(大当たり図柄B、大当たり図柄E)

| 特別図柄               | 選択率(%) | 演出図柄  | 小図柄   |
|--------------------|--------|-------|-------|
| 大当たり図柄B<br>大当たり図柄E | 14     | 1・1・1 | 1・1・1 |
|                    | 14     | 2・2・2 | 2・2・2 |
|                    | 14     | 4・4・4 | 4・4・4 |
|                    | 14     | 5・5・5 | 5・5・5 |
|                    | 14     | 6・6・6 | 6・6・6 |
|                    | 15     | 8・8・8 | 8・8・8 |
|                    | 15     | 9・9・9 | 9・9・9 |

(C)サブ図柄判定テーブル(リーチハズレ変動のハズレ図柄A、ハズレ図柄B)

| 特別図柄             | 選択率(%) | 演出図柄  | 小図柄   |
|------------------|--------|-------|-------|
| ハズレ図柄A<br>ハズレ図柄B | 11     | 1・2・1 | 1・2・1 |
|                  | 11     | 2・1・2 | 2・1・2 |
|                  | 11     | 3・4・3 | 3・4・3 |
|                  | 11     | 4・3・4 | 4・3・4 |
|                  | 11     | 5・6・5 | 5・6・5 |
|                  | 11     | 6・5・6 | 6・5・6 |
|                  | 11     | 7・8・7 | 7・8・7 |
|                  | 11     | 8・9・8 | 8・9・8 |
|                  | 12     | 9・8・9 | 9・8・9 |

【図 58】

(A)サブ図柄判定テーブル(リーチハズレ変動以外のハズレ図柄A、ハズレ図柄B)

| 特別図柄             | 選択率(%) | 演出図柄  | 小図柄   |
|------------------|--------|-------|-------|
| ハズレ図柄A<br>ハズレ図柄B | 5      | 1・2・4 | 1・2・4 |
|                  | 5      | 1・8・9 | 1・8・9 |
|                  | 5      | 1・5・6 | 1・5・6 |
|                  | 5      | 2・1・3 | 2・1・3 |
|                  | 5      | 2・5・8 | 2・5・8 |
|                  | 5      | 3・2・7 | 3・2・7 |
|                  | 5      | 3・5・9 | 3・5・9 |
|                  | 5      | 4・2・5 | 4・2・5 |
|                  | 5      | 4・9・6 | 4・9・6 |
|                  | 5      | 5・8・7 | 5・8・7 |
|                  | 5      | 5・1・2 | 5・1・2 |
|                  | 5      | 6・8・9 | 6・8・9 |
|                  | 5      | 6・3・1 | 6・3・1 |
|                  | 5      | 6・5・2 | 6・5・2 |
|                  | 5      | 7・2・3 | 7・2・3 |
|                  | 5      | 7・6・9 | 7・6・9 |
|                  | 5      | 8・2・5 | 8・2・5 |
|                  | 5      | 8・9・2 | 8・9・2 |
|                  | 5      | 9・3・5 | 9・3・5 |
|                  | 5      | 9・7・2 | 9・7・2 |

(B)サブ図柄判定テーブル(短縮ハズレ変動、超短縮ハズレ変動のハズレ図柄C)

| 特別図柄   | 選択率(%) | 演出図柄  | 小図柄   |
|--------|--------|-------|-------|
| ハズレ図柄C | 100    | 6・3・1 | 6・1・3 |

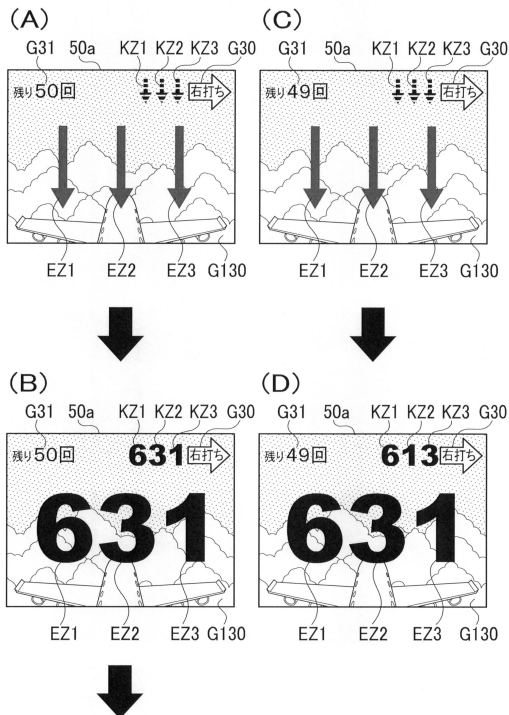
(C)サブ図柄判定テーブル(チャレンジ突時変動、時短終了煽り突時変動のハズレ図柄C)

| 特別図柄   | 選択率(%) | 演出図柄  | 小図柄   |
|--------|--------|-------|-------|
| ハズレ図柄C | 100    | 6・専・1 | 6・専・1 |

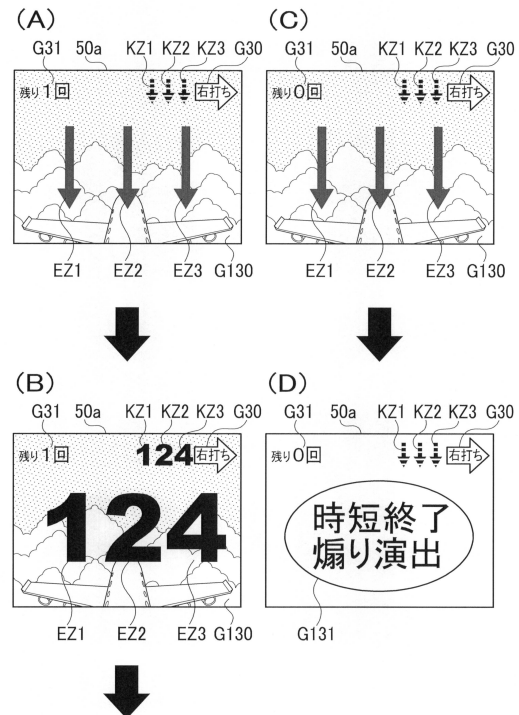
10

20

【図 59】



【図 60】

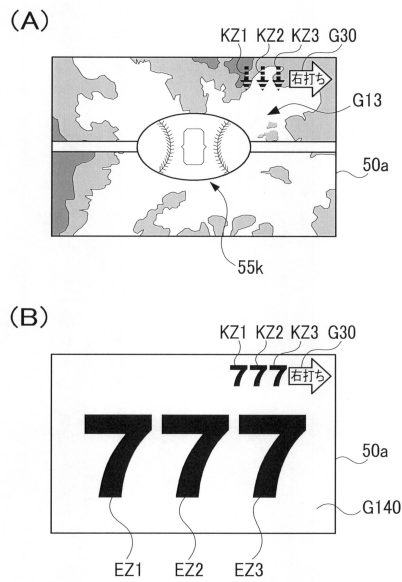


30

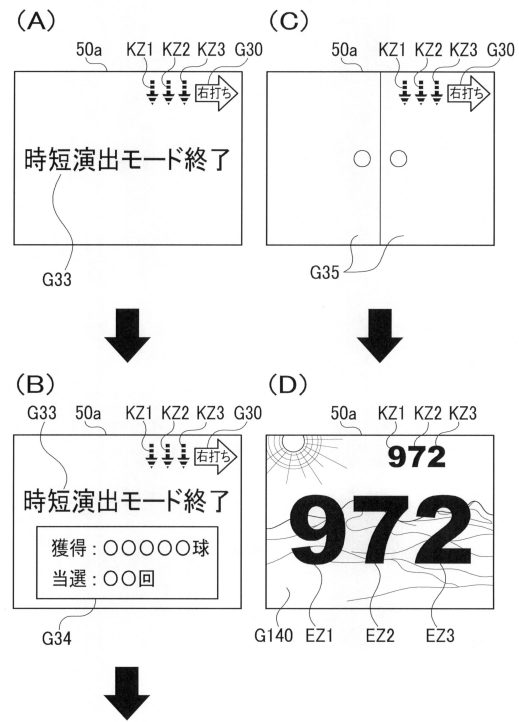
40

50

【図 6 1】



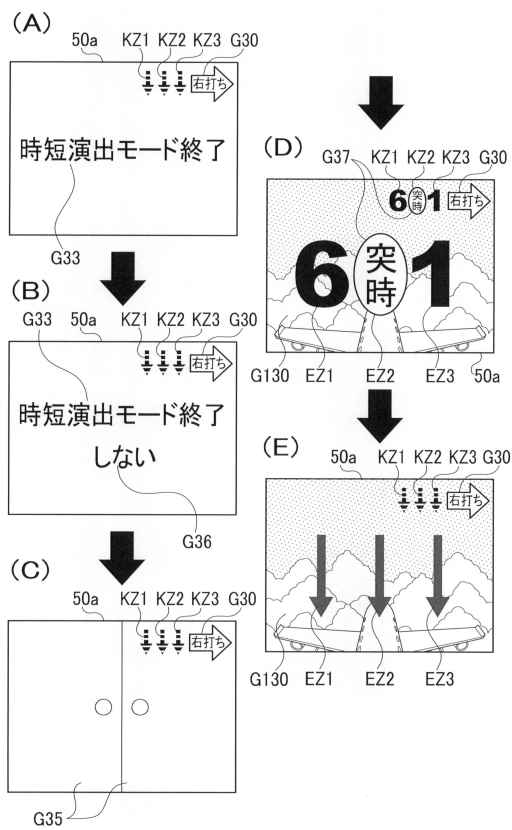
【図 6 2】



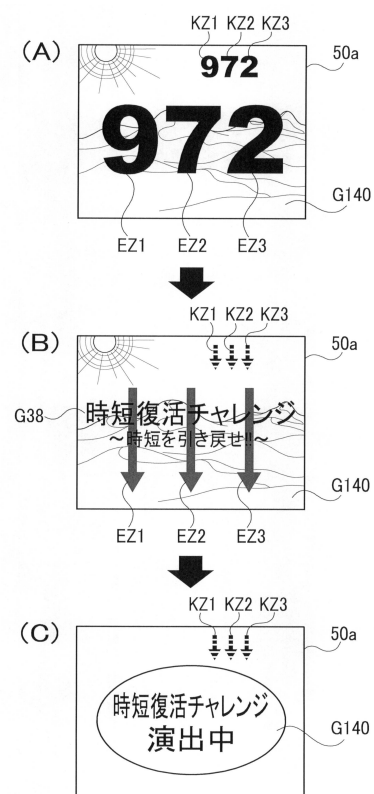
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

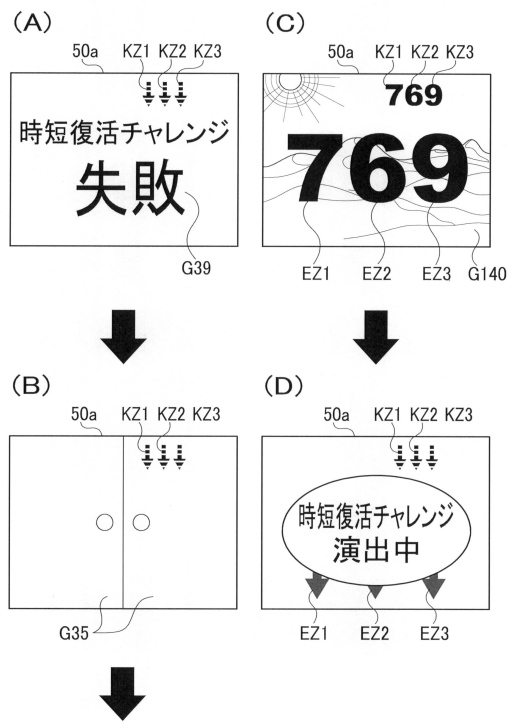


30

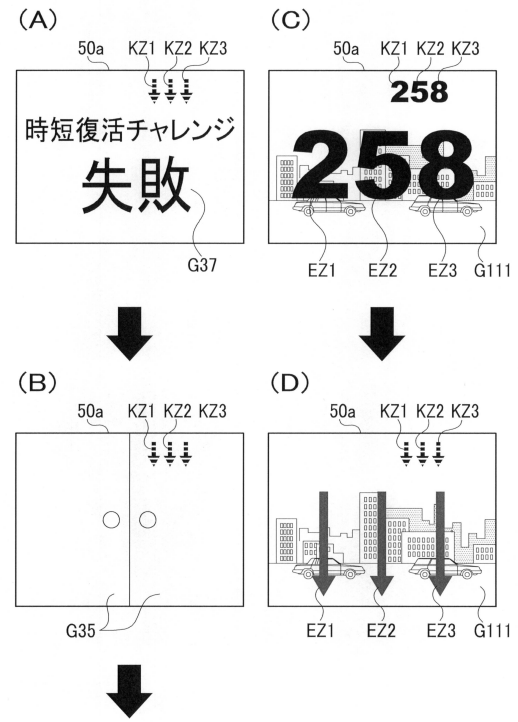
40

50

【図 6 5】



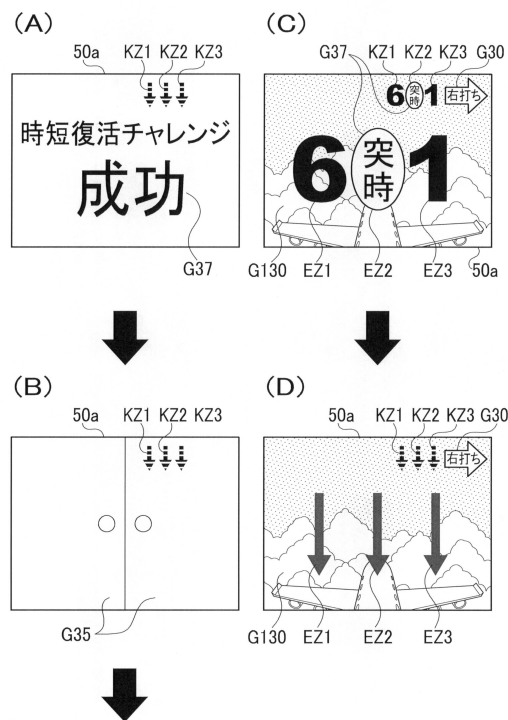
【図 6 6】



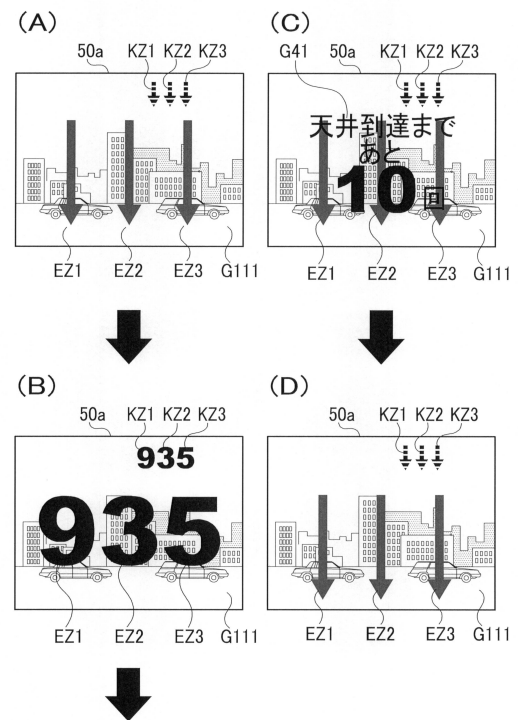
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

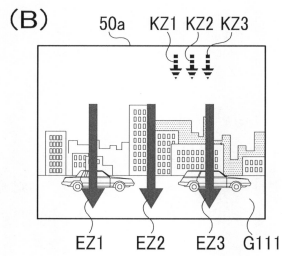
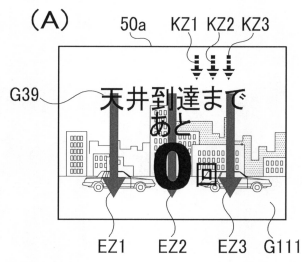


30

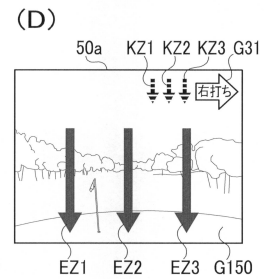
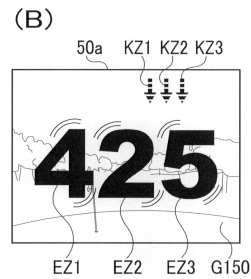
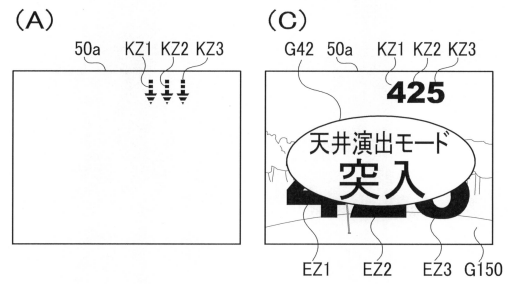
40

50

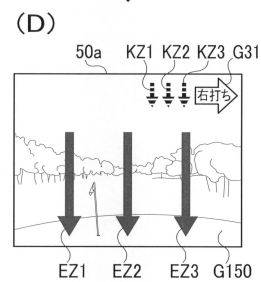
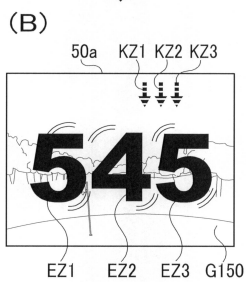
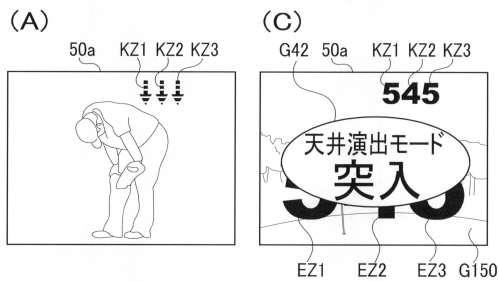
【図 69】



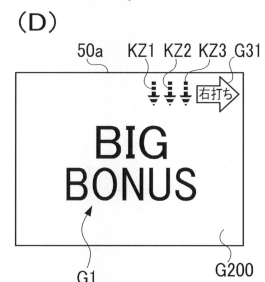
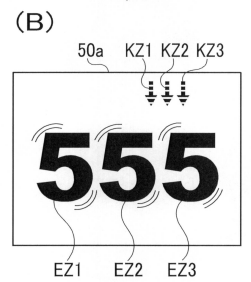
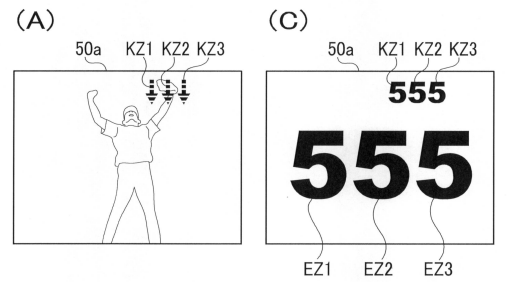
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

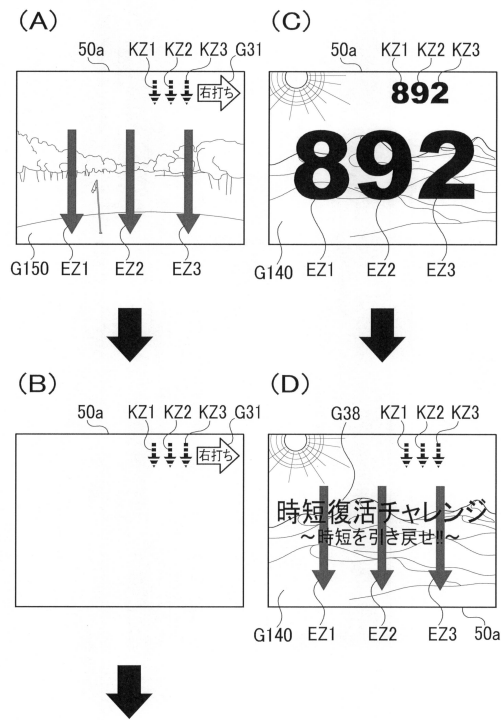
20

30

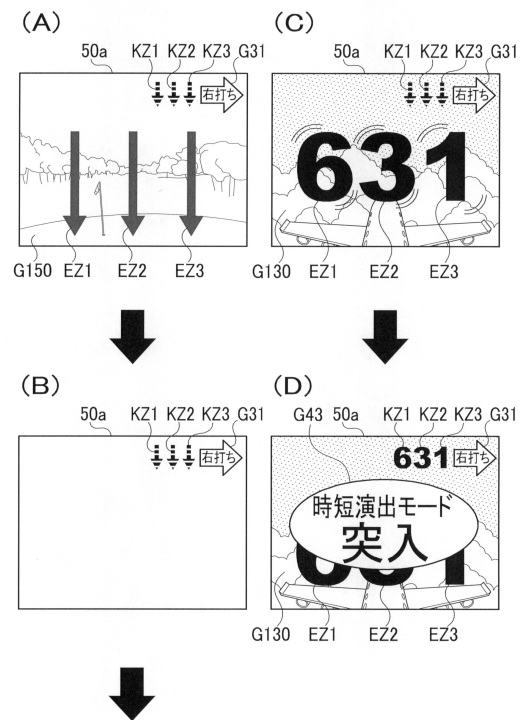
40

50

【図 7 3】



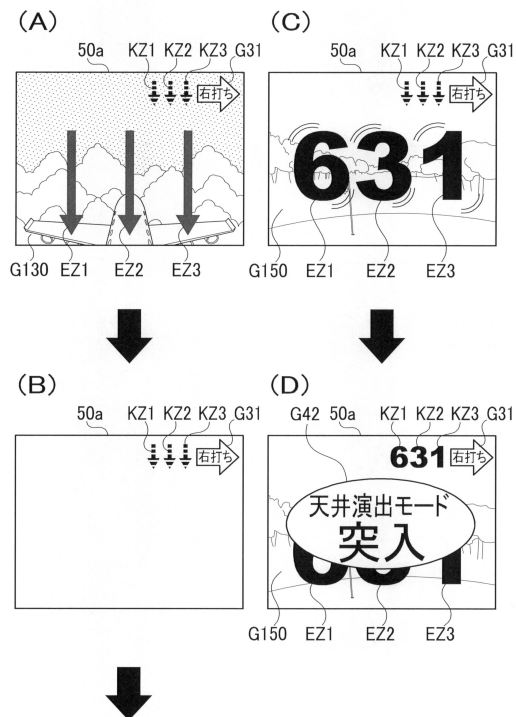
【図 7 4】



10

20

【図 7 5】



30

40

50

---

フロントページの続き

(72)発明者 堀部 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

(72)発明者 清原 賢二  
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 早川 康太  
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

F ターム (参考) 2C088 AA11  
2C333 AA11 CA52