

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-132857

(P2021-132857A)

(43) 公開日 令和3年9月13日 (2021.9.13)

(51) Int. Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 91 頁)

(21) 出願番号 特願2020-31424 (P2020-31424)
 (22) 出願日 令和2年2月27日 (2020.2.27)

(71) 出願人 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
 (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 市原 卓人
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
 (72) 発明者 藤原 海
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

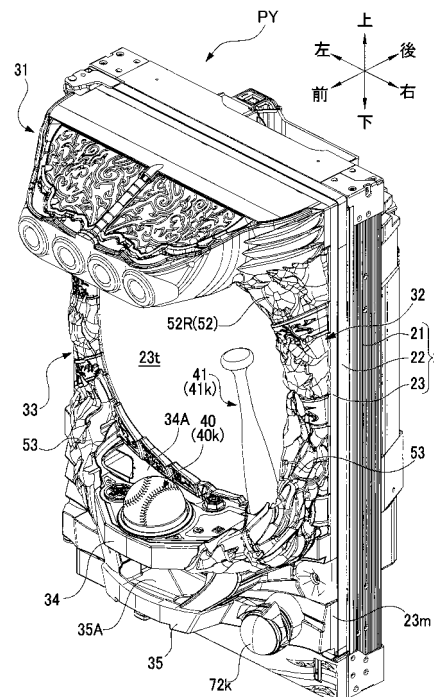
(54) 【発明の名称】 遊技機

(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】遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態、高確率高ペース遊技状態など）になることがあり、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、所定動作（振動）を行うことが可能な可動部（盤可動体55k）と、可動部の前方側に配置され、遊技者が操作可能な操作部（第1演出ボタン40k）と、を備え、可動部には特定の装飾（硬式ボール）が施され、操作部にも特定の装飾（硬式ボール）が施されている。

【選択図】図48



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定動作を行うことが可能な可動部と、
前記可動部の前方に配置され、遊技者が操作可能な操作部と、を備え、
前記操作部には特定の装飾が施され、
前記可動部には前記特定の装飾が施されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、パチンコ遊技機では、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、大当たり遊技状態になる。

【0003】

また、パチンコ遊技機では、遊技に応じて様々な演出が実行されるが、演出を行う演出装置として、所定動作を行うことが可能な可動部が搭載されていることがある（特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2018 - 88993 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、所定動作を行うことが可能な可動部が搭載されている遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明に係る遊技機は、
所定動作を行うことが可能な可動部と、
前記可動部の前方に配置され、遊技者が操作可能な操作部と、を備え、
前記操作部には特定の装飾が施され、
前記可動部には前記特定の装飾が施されていることを特徴とする。

【発明の効果】**【0007】**

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑えることが可能である。

【図面の簡単な説明】**【0008】**

【図 1】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

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

【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。

10

20

30

40

50

【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】S Pリーチの一例を表す図である。

【図 26】S Pリーチの一例を表す図であり、図 25 の続きである。

【図 27】S P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。

【図 44】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 45】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 46】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 47】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 46 の続きを表す図である

10

20

30

40

50

。

【図４８】第１実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図４９】第１実施形態に係る上皿の平面図である。

【図５０】第１実施形態に係る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５１】第１実施形態に係る演出図柄を示す図である。

【図５２】特殊保留予告の具体例を表す図である。

【図５３】変動開始時予告の具体例を表す図である。

【図５４】変動開始時予告の具体例を表す図であって、図５３の続きである。

【図５５】リーチ成立時予告の具体例を表す図である。

【図５６】リーチ成立時予告の具体例を表す図であって、図５５の続きである。

10

【図５７】リーチ成立時予告の具体例を表す図であって、図５６の続きである。

【図５８】（Ａ）は保留予告実行判定テーブルの構成例であり、（Ｂ）は特別態様種別判定テーブルの構成例である。

【図５９】特殊保留予告種別判定テーブルの構成例である。

【図６０】（Ａ）は変動開始時予告実行判定テーブルの構成例であり、（Ｂ）は変動開始時予告種別判定テーブルの構成例である。

【図６１】変動開始時予告ガセ実行判定テーブルの構成例である。

【図６２】（Ａ）はリーチ成立時予告実行判定テーブルの構成例であり、（Ｂ）はリーチ成立時予告種別判定テーブルの構成例であり、（Ｃ）はリーチ成立時予告ガセ実行判定テーブルの構成例である。

20

【発明を実施するための形態】

【０００９】

< 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。

【００１０】

30

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ＰＹについて説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ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ＰＹの各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ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ＰＹから当該パチンコ遊技機ＰＹ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ＰＹに対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹに近づく方向として、説明する。

【００１１】

図１に示すように、パチンコ遊技機ＰＹは、遊技盤１を含む遊技盤ユニットＹＵと、遊技盤ユニットＹＵ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２１と、外枠２１に取り付けられ、遊技盤ユニットＹＵが取り付けられる内枠２２と、内枠２２に回転自在に支持される前扉２３と、を備える。

40

【００１２】

外枠２１、内枠２２、および前扉２３の正面視外周形状は大体同一である。そして、外枠２１の前面に内枠２２が取り付けられている。

【００１３】

前扉２３は内枠２２に対して開閉が可能である。前扉２３は、大体中央に略縦長矩形状の大きな開口部が形成された枠状の前枠２３ｍと、その開口部に嵌め込まれた透明板２３ｔと、を備える。前扉２３が閉じられているとき、遊技盤ユニットＹＵに含まれる遊技盤

50

1と透明板23tとが対面する。透明板23tは、透明な合成樹脂板で略縦長矩形状に成形されている。よって、パチンコ遊技機PYが遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機PYの前方にいる遊技者は、透明板23t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23t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PYの前方から透明板23tを通して遊技領域6を視認可能であればよい。

【0014】

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。

10

【0015】

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。

【0016】

20

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。

【0017】

30

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。

【0018】

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。

【0019】

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。

40

【0020】

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などで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。

【0021】

50

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

【 0 0 2 2 】

遊技領域 6 の所定位置に一般入賞装置 1 0 D が設けられている。一般入賞装置 1 0 D には、一般入賞口 1 0 が遊技球の入球が可能に形成されている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入球すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、一般入賞口 1 0 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

10

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 におけるセンター装飾体 6 1 の中央直下には第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動入賞装置 1 1 D には、第 1 始動口 1 1 が遊技球の入球が可能に形成されている。第 1 始動入賞装置 1 1 D は作動しない非作動構造からなる。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入球すると、所定個数（例えば、4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【 0 0 2 4 】

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

20

【 0 0 2 5 】

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

30

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入球すると、所定個数（例えば、2 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

40

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の右側でゲート 1 3 の下流側には、大入賞

50

装置 1 4 D が設けられている。大入賞装置 1 4 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な大入賞口 1 4 が形成されている。大入賞口 1 4 は、大入賞装置 1 4 D が具備する A T 開閉部材 1 4 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、A T 開閉部材 1 4 k の作動によって大入賞口 1 4 が開閉する。

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

20

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 A と、右側の右遊技領域 6 B と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6 B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。

30

【 0 0 3 5 】

遊技領域 6 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 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。

【 0 0 3 6 】

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。

40

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

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

50

演出ユニット E U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。盤用演出ユニット E U には、画像表示装置 5 0、および盤可動装置 5 5 が取り付けられている。

【 0 0 3 9 】

画像表示装置 5 0 は、2 0 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。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 7 】

特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b はそれぞれ、横並びに配された 8 個の L E D から構成されている。特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b の点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「□□■□□■□」(□：点灯、■：消灯)というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D が点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「■■■■■■■□」というように一番右にある L E D のみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、特図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させてもよい。

10

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y では、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に遊技球の第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への入賞があった場合である。この場合、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示が保留される。この保留された特図抽選および特図の可変表示のことを「特図保留」という。

20

【 0 0 5 0 】

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

30

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b のそれぞれは、4 個の L E D で構成されており、特図 1 保留および特図 2 保留の数の分だけ L E D を点灯させることにより特図 1 保留および特図 2 保留の数を表示する。なお、以下において、特図 1 保留の数を「特図 1 保留数 (U 1) 」といい、特図 2 保留の数を「特図 2 保留数 (U 2) 」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 8 3 a」と「特図 2 保留表示器 8 3 b」とを総称して「特図保留表示器 8 3」という。

40

【 0 0 5 3 】

また、普図の可変表示は、遊技球のゲート 1 3 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

50

変表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第2始動口12の開放を伴う補助遊技が行われる。

【0054】

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

10

【0055】

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

【0056】

2. 遊技機の電氣的構成

20

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。

【0057】

電源基板190には、電源スイッチ191が接続されている。電源スイッチ191のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切り換えられる。

【0058】

30

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。

【0059】

遊技制御用マイコン101には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ROM（Read Only Memory）103、ワークメモリとして使用される遊技用RAM（Random Access Memory）104、遊技用ROM103に記憶されたプログラムを実行する遊技用CPU（Central Processing Unit）102が含まれている。

40

【0060】

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

【0061】

50

また、遊技用 R A M 1 0 4 には、特図保留記憶部 1 0 5 が設けられている。ここで、特図保留記憶部 1 0 5 について説明する。前述の通り、遊技球の第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への入賞があると、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 1 0 5 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 1 1 への入賞により取得される判定情報のことを「特図 1 関連判定情報」といい、遊技球の第 2 始動口 1 2 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。

10

【 0 0 6 2 】

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 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関連判定情報は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 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 1 0 5 b 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。

【 0 0 6 3 】

また、遊技制御基板 1 0 0 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 1 0 0 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 1 0 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

20

【 0 0 6 4 】

遊技制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類には、一般入賞口センサ 1 0 a、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、ゲートセンサ 1 3 a、および大入賞口センサ 1 4 a が含まれている。

【 0 0 6 5 】

一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する。第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知する。大入賞口センサ 1 4 a は、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する。

30

【 0 0 6 6 】

また、遊技制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 1 2 s、および A T ソレノイド 1 4 s が含まれている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する。A T ソレノイド 1 4 s は、大入賞装置 1 4 D の A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。

【 0 0 6 7 】

なお、遊技制御基板 1 0 0 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、遊技制御基板 1 0 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【 0 0 6 8 】

さらに遊技制御基板 1 0 0 には、表示器類 8（特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3）が接続されている。これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 6 9 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U、および払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射装置 7 2 が接続されている。また、カードユニット C U は、パチンコ遊技機 P Y に隣接して設置され

50

、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にする装置である。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

また遊技制御基板100は、遊技の進行に応じて、演出制御基板120に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。演出制御基板120は、遊技制御基板100から送られてきた各種コマンドに基づいて、遊技制御基板100による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。

【0074】

なお、遊技制御基板100と演出制御基板120との接続は、遊技制御基板100から演出制御基板120への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板100と演出制御基板120の間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0075】

図7に示すように、演出制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY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55k等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出などを制御可能であればよい。

【0076】

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

【0077】

演出制御用マイコン121には、遊技制御基板100による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122が含まれている。

【0078】

演出用ROM123には、後述する演出制御メイン処理、受信割り込み処理、1msタ

10

20

30

40

50

イマ割り込み処理、および10msタイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0079】

演出用RAM124には、後述する始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部125、後述する図柄指定コマンドを記憶する図柄指定コマンド記憶部126、および後述する特図変動開始コマンドを記憶する特図変動開始コマンド記憶部127が設けられている。

【0080】

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

10

【0081】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用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。

20

【0082】

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。

30

【0083】

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。

【0084】

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

40

【0085】

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

【0086】

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

50

基板にROMを実装し、そのROMに音声データを格納してもよい。また、スピーカー52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用CPU141に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板140の画像用ROM142に音声データを格納してもよい。

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

演出制御基板120に接続された各種アクチュエータ類には、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。

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機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。

【0095】

10

20

30

40

50

3 - 1 . 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y は、発射された遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を実行することができる。普図抽選を行うと、普図表示器 8 2 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。

【 0 0 9 6 】

当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【 0 0 9 7 】

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。

【 0 0 9 8 】

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。

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 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

10

20

30

40

50

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

【0103】

そして、普図変動パターン判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器82で行われる。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器82において普図の可変表示が行われる。

10

【0104】

3-1-3. 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。補助遊技において、電チュー12Dが開放する

【0105】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー12Dが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。パチンコ遊技機PY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）を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。

20

【0106】

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

30

【0107】

なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。一方、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。また、各補助遊技における開放時間は、その補助遊技での合計時間であり、例えば、一度開放した後に一旦閉鎖するインターバルを挟んで再度開放するなど、1回の補助遊技の中で複数回開放するように構成しても良い。

【0108】

3-2. 特図に関わる遊技

40

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PYは、発射された遊技球が第1始動口11に入賞すると、特図1抽選を実行することができる。特図1抽選が行われると、特図1表示器81aにおいて、特図1の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図1抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図1には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図1抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。

【0109】

大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。また、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

50

【 0 1 1 0 】

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。

【 0 1 1 1 】

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。

10

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

パチンコ遊技機 P Y 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。

20

【 0 1 1 4 】

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。

【 0 1 1 5 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

30

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 1 0 (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。

【 0 1 1 6 】

遊技状態に関連付けられた各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 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 1 0 (A) に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

40

【 0 1 1 7 】

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。

【 0 1 1 8 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、例えば図 1 0

50

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

【0119】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別(特図1/特図2)、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する(当該大当たり図柄種別判定を発生させた)入賞が行われた始動口の種別(第1始動口11/第2始動口12)に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル(第1大当たり図柄種別判定テーブル)と特図2の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル(第2大当たり図柄種別判定テーブル)とがある。

10

【0120】

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

20

【0121】

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

30

【0122】

3-2-3. リーチ判定

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

【0123】

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

40

【0124】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り(リーチを発生させる)」と「リーチ無し(リーチを発生させない)」に、リーチ乱数の判定値(リーチ乱数判定値)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY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。

【0125】

図10(C)に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り(リーチを発生させる)」と判定されるリーチ乱数判定値の数を異な

50

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。

【0126】

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も、例えば図11～図12に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定することである。

10

【0127】

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

【0128】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図1/特図2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第1始動口11/第2始動口12）に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図1変動パターン判定テーブル：図11）と、特図2の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図2変動パターン判定テーブル：図12）とがある。

20

【0129】

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

30

【0130】

また、遊技状態（非時短状態/時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。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。

40

【0131】

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

50

特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数 (U2) が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、がある。

【0132】

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

【0133】

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

10

【0134】

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

【0135】

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

20

【0136】

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

30

【0137】

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

40

【0138】

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 E

50

Z 1 が表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 が表示部 5 0 a の右上) に移動した状態で、S P リーチ専用の背景画像に切り替わる (S P リーチ専用の映像が流れる)。なお、S P リーチでは、主に表示部 5 0 a において 3 D C G 画像が表示される。そして、S P リーチの演出内容としては、主人公キャラクターが所属するチームと、主人公キャラクターのライバルが所属するチームとが試合を行うシーンの映像が表示される。

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y は、大当たり判定を行う前に、取得した特図関連判定情報に基づいて、例えば図 1 3 ~ 図 1 4 に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行うことが可能である。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別 (第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2)、言い換えると、その始動入賞によって可変表示される特図の種類 (特図 1 / 特図 2) に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 に入賞し、特図 1 の可変表示が行われる場合の第 1 先読み判定テーブル (図 1 3) と、第 2 始動口 1 2 に入賞し、特図 2 の可変表示が行われる場合の第 2 先読み判定テーブル (図 1 4) と、がある。なお、第 1 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 1 先読み判定」、第 2 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 2 先読み判定」ともいう。

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

3 - 3 . 大当たり遊技

大当たり遊技は、大入賞口 1 4 の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。

【 0 1 5 0 】

なお、OP や ED を設けなく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（1 R）」ともいい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」ともいう。

【 0 1 5 1 】

そして、パチンコ遊技機 P Y 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。

【 0 1 5 2 】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）が格納されている。大当たり遊技構成要素には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口 1 4 の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（

10

20

30

40

50

オープニング時間)、およびエンディングの時間(エンディング時間)などが含まれている。

【0153】

そして、パチンコ遊技機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。

【0154】

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

10

【0155】

大当たり図柄Bに対応付けられた大当たり遊技(以下、「第2大当たり遊技」ともいう)では、ラウンド遊技が5回行われる。そして、1Rから5Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第2大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第2大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

20

【0156】

大当たり図柄Cに対応付けられた大当たり遊技(以下、「第3大当たり遊技」ともいう)では、ラウンド遊技が5回行われる。そして、1Rから5Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第3大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第3大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

30

【0157】

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

40

【0158】

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

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

50

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

【0160】

なお、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口センサ14aによって検知されると、大入賞口14の最大開放時間が経過する前であっても、大入賞口14を閉鎖してラウンド遊技が終了する。また、大当たり遊技構成要素の種類や具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

10

【0161】

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

20

【0162】

3-4. 遊技状態

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

【0163】

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

30

【0164】

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

40

【0165】

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

【0166】

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

50

の開放の容易性が遊技者に有利ではない状態を「非時短状態」という。

【0167】

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

【0168】

例えば、時短状態を、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い状態にすることで、時短状態では第２始動口１２に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、当たり判定の結果に関わらず、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０．０秒）よりも短い普図変動時間（５．０秒）が決定されるようにする。その結果、時短状態の方が、単位時間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には当選する確率と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。

10

【0169】

また、時短状態を、非時短状態に比べて１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い状態にすることで、時短状態では第２始動口１２に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、１回の補助遊技で電チュー１２Ｄが０．２秒開放するのに対し、時短状態では、１回の補助遊技で電チュー１２Ｄが合計で５．０秒開放するようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりには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。

20

【0170】

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

30

【0171】

このように、時短状態においては非時短状態よりも当たりには当選し易いこと、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。

40

【0172】

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

【0173】

50

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。

【0174】

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

10

【0175】

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

【0176】

このように、パチンコ遊技機PY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。

20

【0177】

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

30

【0178】

また、パチンコ遊技機PY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。

【0179】

3-5. 特定遊技状態の設定

パチンコ遊技機PY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。

40

【0180】

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

50

い。また、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態についても同一または異なる終了条件を設け、当該終了条件が成立すると通常遊技状態が設定されるようにしても良い。

【0181】

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

10

【0182】

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

【0183】

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

20

【0184】

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

30

【0185】

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。

【0186】

4-1. 演出モード

40

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。

【0187】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図可変表示が行われていないときに設定可能であり、特図可変表示が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図16(A)に示すように、表示部50aにおいてパチン

50

コ遊技機 P Y を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されると、図 1 6 (B) に示すように、パチンコ遊技機 P Y の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカー 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定、および実行される演出の頻度設定などがある。なお、演出に関する設定の項目は適宜に設定することができる。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 から遊技者の操作によって設定画面 G 1 0 1 が表示されないようにすることもできる。

【 0 1 8 8 】

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。

【 0 1 8 9 】

なお、以下において、演出モードに属する下位の階層の演出モードを「演出ステージ」ともいう。それに伴って、第 1 通常演出モードを「第 1 通常演出ステージ」ともいい、第 2 通常演出モードを「第 2 通常演出ステージ」ともいい、第 3 通常演出モードを「第 3 通常演出ステージ」ともいう。なお、特段の事情がない場合以外、基本的にはパチンコ遊技機 P Y 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。

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

そして、第 1 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に街の景色を表す背景画像（図 1 7 (A) : 第 1 通常用背景画像 G 1 1 1）が表示される。第 2 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に野球場のグラウンドを表す背景画像（図 1 7 (B) : 第 2 通常用背景画像 G 1 1 2）が表示される。第 3 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に飲食店内を表す背景画像（図 1 7 (C) : 第 3 通常用背景画像 G 1 1 3）が表示される。一方、第 1 通常演出ステージ～第 3 通常演出ステージの後段部分では、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、第 2 通常用背景画像 G 1 1 2 および第 3 通常用背景画像 G 1 1 3 が表示されず、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

また、「高確率低ベース遊技状態」においても通常演出モードを設定可能にし、通常演出モードは非時短状態であることを示す演出モードにしても良い。あるいは「高確率低ベ

10

20

30

40

50

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。

【0195】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、高確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードである。確変演出モードの前段部分では、例えば、図17(D)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G120)が表示され、確変用BGMがスピーカー52から出力される。また、確変演出モードの後段部分では、確変演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

10

【0196】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、低確率高ベース遊技状態、または高確率高ベース遊技状態の何れかであり、少なくとも時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードの前段部分では、例えば、図17(E)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G130)が表示され、時短用BGMがスピーカー52から出力される。また、時短演出モードの後段部分では、時短演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0197】

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。

20

【0198】

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

【0199】

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。

30

【0200】

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G201)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。

40

【0201】

さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図18(C)に示すように、表示部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。

50

【0202】

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

【0203】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。パチンコ遊技機P Yは、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。

10

【0204】

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。

【0205】

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。

20

【0206】

次に、特図可変表示に応じて実行される特図変動演出において、表示部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。

【0207】

例えば、図19(A)に示すように、演出図柄を1～9の数字で構成させ、9つの演出図柄を設けることができる。そして、数字「1」を含む演出図柄を演出図柄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、便宜上、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄G10」と総称する。

30

【0208】

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の構成要素に、色が含まれている。なお、演出図柄G10の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄G10に、各数字に対応付けられたキャラクターなどの他の構成要素を加えても良い。

40

【0209】

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

【0210】

そして、主に、特図変動演出の前段部分において、左演出図柄領域50b1に表示される演出図柄G10を「左演出図柄EZ1」と総称し、中演出図柄領域50b2に表示される演出図柄G10を「中演出図柄EZ2」と総称し、および右演出図柄領域50b3に表

50

示される演出図柄 G 1 0 を「右演出図柄 E Z 3」と総称する。すなわち、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3において、共通して、数字の 1 ~ 9 からなる演出図柄 G 1 0 が表示されるが、相対的な表示位置で演出図柄 G 1 0 を区別する場合には、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 と表記する。

【 0 2 1 1 】

なお、後述するように、特図変動演出において、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 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、リーチ判定結果）を示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。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 G 1 0 が 3 つ横に並ぶように（所謂「ゾロ目」で）、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 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 E Z 1 ~ E Z 3 を構成する同一の数字からなる演出図柄 G 1 0 のことを「大当たり演出図柄」と称する。例えば、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 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 G 1 0 g」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 G 1 0 i」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 G 1 0 g」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 G 1 0 i」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 E Z 1 ~ E Z 3 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 E Z 1 ~ E Z 3 が確定的に停止表示する前に、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 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 E Z 1 ~ E Z 3 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 E Z 1 ~ E Z 3 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 E Z 1 ~ E Z 3 が暫定的に停止表示する場合（変更される前）の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 を構成する同一の数字からなる演出図柄 G 1 0 のことについても「大当たり演出図柄」と称する。

【 0 2 1 2 】

また、特図変動演出において、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が行われるが、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示の途中で、左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 が同じ数字の演出図柄 G 1 0 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 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 を構成する同一の数字からなる演出図柄 G 1 0 のことを「リーチ演出図柄」と称する。例えば、左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 が「1」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 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。

【 0 2 1 3 】

また、図 1 9 (B) に示すように、表示部 5 0 a の下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c 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 G 1 0 の数字部分をそのまま縮小させて構成させることができる。

【 0 2 1 4 】

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。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

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、各演出図柄 EZ1 ~ EZ3 が表示部 50a の上から下にスクロール表示して行い、小図柄 KZ1 ~ KZ3 の変動表示は、各小図柄 KZ1 ~ KZ3 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 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同一にしても良い。

【0219】

また、演出図柄 EZ1 ~ EZ3 および小図柄 KZ1 ~ KZ3 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 EZ1 ~ EZ3 および小図柄 KZ1 ~ KZ3 が高速で変動表示されている間は、演出図柄 EZ1 ~ EZ3 および小図柄 KZ1 ~ KZ3 は、基本的に背景画像 G111 ~ G114 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。

【0220】

そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄 EZ1 ~ EZ3 および小図柄 KZ1 ~ KZ3 の停止表示が行われる。

【0221】

演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 20 (C) に示すように、左演出図柄 EZ1 が上下方向略中央位置で暫定的に停止（仮停止）し、次に図 20 (D) に示すように、右演出図柄 EZ3 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 20 (E) に示すように、中演出図柄 EZ2 が上下方向略中央位置で暫定的に停止（仮停止）する。

【0222】

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 EZ1 ~ EZ3 が、図 20 (F) に示すように、そのまま一斉に完全

10

20

30

40

50

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。

【0223】

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 20 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。

10

【0224】

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 50a において、図 21（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 21（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。

20

【0225】

その後、所定時間が経過した後に、図 21（C）に示すように、数字「5」に係る左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で暫定的に停止（仮停止）し、次に、図 21（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 11 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。

30

【0226】

さらに、図 21 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。

【0227】

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。

40

【0228】

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

50

リーチを具体的に説明する。

【0229】

リーチが成立すると、例えば、図21(D)に示すように、その時点からNリーチが行われる。Nリーチでは、図22(A)に示すように、リーチが成立したときの状態が所定時間(例えば、10秒)維持される。Nリーチが開始されると、図22(B)に示すように、通常態様の高速で変動表示(スクロール)をしている中演出図柄EZ2が徐々に減速していく。

【0230】

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EZ2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22(C-1)に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字(図22(C-1)において「4」)からなる中演出図柄EZ2が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了(特図の停止表示)に伴って、図22(D)に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3の停止表示が行われる。

【0231】

また、暫定的に停止(仮停止)していた演出図柄EZ1~EZ3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EZ1~EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1~KZ3が、演出図柄EZ1~EZ3と同一の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KZ1~KZ3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。

【0232】

Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、図22(C-2)に示すように、停止していない残りの1つの中演出図柄EZ2が再び高速で変動し、リーチが維持されたままNリーチからLリーチまたはSPリーチに発展する(切り替わる)ことがある。

【0233】

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。

【0234】

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。

【0235】

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。

【0236】

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

10

20

30

40

50

ーチ用背景画像 G 1 1 4 に係るスーリーが進展する。そして、図 2 3 (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 5 0 a 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 E Z 1 ~ E Z 3 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 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が成立する。よって、この図 2 3 (C) の場面は、当該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。

10

【0237】

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 2 4 (A - 1) に示すように、表示部 5 0 a に、笑顔の女の子がアップで表示された後、図 2 4 (B - 1) に示すように、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターが表示される笑顔の女の子がアップで表示された後、図 2 4 (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 5 2 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 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 と共に、そのリーチを構成している数字「5」の中演出図柄 E Z 2 が表示部 5 0 a の中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が大当たりを示す態様で仮停止表示している。

20

【0238】

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 2 4 (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。

【0239】

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 G 1 1 4 にて、図 2 4 (A - 2) に示すように、表示部 5 0 a に、悲しい表情をした女の子がアップで表示された後、図 2 4 (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 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 と共に、リーチを構成していない数字「5」の中演出図柄 E Z 2 が表示部 5 0 a の中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

30

【0240】

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 2 4 (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。

40

【0241】

4 - 2 - 5 . S P リーチ

また、パチンコ遊技機 P Y は、N リーチの後に S P リーチを行うことが可能である。S P リーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、L リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、S P リーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図 2 5 (A) に示すように、S P リーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄 E Z 1、E Z 3 が縮小されると共に、表示部 5 0 a における小図柄領域 5 0 c に重複しない所定位置（例えば、左演出図柄 E Z 1 は表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 は表示部 5 0 a の右上）に移動する。

【0242】

50

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。

【０２４３】

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○○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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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５２から所定の効果音出力される。このとき、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【０２４６】

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、図２７（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。

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

とは独立して行われる場合とがある。最初に可動体演出について説明する。

【0250】

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

【0251】

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 55 が作動し、盤可動体 55 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 50 a の全体に、盤可動体 55 k の動作に伴うエフェクト画像 G 13 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 13 が消去され、盤可動体 55 k が待機位置まで上昇して、盤可動装置 55 が通常の待機状態に戻る。盤可動装置 55 が通常の待機状態に戻ると、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。

【0252】

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 40 k や第 2 演出ボタン 41 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。

【0253】

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 40 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 40 k の操作を促す演出（操作促進演出）が行われる。

【0254】

操作促進演出において、表示部 50 a に、第 1 演出ボタン操作促進演出画像 G 12 が表示される。第 1 演出ボタン操作促進演出画像 G 12 は、操作対象である第 1 演出ボタン 40 k を表す画像（操作対象画像）G 12 a と、第 1 演出ボタン 40 k の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）G 12 b と、第 1 演出ボタン 40 k 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）G 12 c と、を含む。

【0255】

なお、操作有効期間残り時間画像 G 12 c は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が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。

【0256】

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（S P 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 40 k 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 40 k 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。

【0257】

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 55 k が作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持されると共に、回転部

10

20

30

40

50

材 5 5 k 1 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 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 が表示される。そして、図 2 9 (D) に示すように、エフェクト画像 G 1 3 が消去され、回転部材 5 5 k 1 の回転が止まり、盤可動体 5 5 k が上昇することによって操作結果演出が終了する。操作結果演出が終了すると大当たり示唆演出が行われる。

【 0 2 5 8 】

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 (S P 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 4 0 k が押下操作されても、または、第 1 演出ボタン 4 0 k 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。

10

【 0 2 5 9 】

なお、操作結果演出は、盤可動装置 5 5 の作動やエフェクト画像 G 1 3 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。

【 0 2 6 0 】

4 - 5 . 先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 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、および保留予告について説明する。

20

【 0 2 6 1 】

保留演出は、図 3 0 (A) に示すように、表示部 5 0 a の下端部における略中央の一区域において横長矩形状に形成された保留表示領域 5 0 d において行われる。保留表示領域 5 0 d は、保留表示領域 5 0 d を左右方向に略均等に 4 つに分割した第 1 領域 5 0 d 1、第 2 領域 5 0 d 2、第 3 領域 5 0 d 3、および、第 4 領域 5 0 d 4 で構成されている。すなわち、保留表示領域 5 0 d において、第 1 領域 5 0 d 1 ~ 第 4 領域 5 0 d 4 が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

30

【 0 2 6 2 】

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。

【 0 2 6 3 】

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。

40

【 0 2 6 4 】

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

50

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。

【0265】

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。

10

【0266】

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」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。

20

【0267】

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。

【0268】

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

30

40

【0269】

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。

【0270】

50

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

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 PY 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。

【0274】

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に当選できるかもしれないという期待を持つことができる。すなわち、保留アイコンの特別態様は、大当たりになる可能性があることを示唆する態様、あるいは通常態様に比べて大当たりになる可能性が高いことを示唆する態様である。

【0275】

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

【0276】

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。

【0277】

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。

【0278】

そして、図 3 2 (C) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコン H A 2 が消去される。続けて、保留アイコン H A 3 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 3 2 (D) に示すように、第 1 領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A 3 は不図示の当該変動表示領域 5 0 e に移動し、第 2 領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A 4 は不図示の第 1 領域 5 0 d 1 に移動する。ここで、保留アイコン H A 4 が第 2 領域 5 0 d 2 から第 1 領域 5 0 d 1 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 3 2 (D) において灰色) に変化する (保留予告が行われる) 。

【 0 2 7 9 】

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、形状は同一 (例えば、円形) であるが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。

【 0 2 8 0 】

なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、先読み演出は、保留アイコン H A の表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部 5 0 a における保留アイコン H A 以外の画像や、スピーカー 5 2 から出力される音、枠ランプ 5 3 による発光、および盤可動装置 5 5 による動作などの画像表示装置 5 0 以外の演出装置を用いて実行することが可能である。さらには、先読み演出の演出態様として、保留アイコン H A による保留アイコン変化予告などのように実行されてから特図変動表示が開始されるまで途切れることなく継続する演出態様の他に、演出図柄の停止表示が行われる度または演出図柄の変動表示が開始される度など、断続的且つ連続的に実行する演出態様にしても良い。

【 0 2 8 1 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

[遊技制御メイン処理]

次に図 3 3 ~ 図 4 2 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

【 0 2 8 2 】

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

【 0 2 8 3 】

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

【 0 2 8 4 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0

10

20

30

40

50

3)では、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る種々の乱数のカウンタ値を1加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ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。

【0285】

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

【0286】

[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。

【0287】

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。

【0288】

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

【0289】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、遊技制御用マイコン101は、センサ検知処理(S104)を行い、続いて普通動作処理(S105)を行い、さらに特別動作処理(S106)を行う。センサ検知処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【0290】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理(S107)を実行して、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S107)としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用RAM104に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理(S107)として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、第1始動口11用の賞球カウンタ、第2始動口12用の賞球カウンタ、大入賞口14用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口10用の賞球カウンタが「0」を超えているか否かのチェックを行い、「0」を超えていると、賞球要求信号を払出制御基板170に送信する。そして、賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「1」減算する更新処理を行う。

【 0 2 9 1 】

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

【 0 2 9 2 】

[センサ検知処理]

10

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 3 】

20

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 R A M 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 4 】

30

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（S 2 0 7 で Y E S）、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（S 2 0 8）。第 2 始動口賞球処理では、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタに、第 2 始動口 1 2 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。

【 0 2 9 5 】

40

次に、特図 2 保留数（具体的には遊技用 R A M 1 0 4 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（S 2 0 9）。特図 2 保留数が「4」以上である場合（S 2 0 9 で Y E S）には、ステップ S 2 1 4 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（S 2 0 9 で N O）、特図 2 保留数加算処理を行う（S 2 1 0）。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 8 3 b が示す特図 2 保留数を「1」増加させる。

【 0 2 9 6 】

50

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル - T R N D - T）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル - T R N D - O S）、リーチ乱数カウンタ（ラベル - T R N D - R C）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル - T R N D - H P）からなる特図 2 関連判定情報を取得し、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（S

2 1 1)。

【 0 2 9 7 】

次に、第 2 先読み判定処理を行う (S 2 1 2)。第 2 先読み判定処理では、図 1 4 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 S 2 1 1 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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 2 9 8 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 2 1 1 で取得した特図 2 関連判定情報を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する (S 2 1 3)。

【 0 2 9 9 】

続いて、ステップ S 2 1 4 では、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 1 1 a 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 1 1 に遊技球が入賞していない場合 (S 2 1 4 で N O) にはステップ S 2 2 1 に進み、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した場合には (S 2 1 4 で Y E S)、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 (S 2 1 5)。第 1 始動口賞球処理では、第 1 始動口 1 1 用の賞球カウンタに、第 1 始動口 1 1 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。

【 0 3 0 0 】

次に、特図 1 保留数 (具体的には遊技用 R A M 1 0 4 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 (S 2 1 6)。特図 1 保留数が「 4 」以上である場合 (S 2 1 6 で Y E S) には、ステップ S 2 2 1 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 (S 2 1 6 で N O)、特図 1 保留数加算処理を行う (S 2 1 7)。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 8 3 a が示す特図 1 保留数を「 1 」増加させる。

【 0 3 0 1 】

続いて、特別図柄乱数カウンタ (ラベル - T R N D - T)、大当たり図柄種別乱数カウンタ (ラベル - T R N D - O S)、リーチ乱数カウンタ (ラベル - T R N D - R C) 及び特図変動パターン乱数カウンタ (ラベル - T R N D - H P) からなる特図 1 関連判定情報を取得し、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する (S 2 1 8)。

【 0 3 0 2 】

次に、第 1 先読み判定処理を行う (S 2 1 9)。第 1 先読み判定処理では、図 1 3 に示す第 1 先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップ S 2 1 8 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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 0 3 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 2 1 8 で取得した特図 1 関連判定情報を特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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 (S 2 2 0)。

【 0 3 0 4 】

ステップ S 2 2 1 では、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞したか否か、即ち、大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。大入賞口 1 4 に遊技球が入賞していない場合 (S 2 2 1 で N O) にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞した場合には (S 2 2 1 で Y E S)、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「 9 」以上であるか否かを判定する (S 2 2 2)。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 1 4 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「 1 0 」に設定されている。よって、ステップ S 2 2 2 の処理が行われる。

10

20

30

40

50

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

[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。

【0308】

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。

【0309】

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。

【0310】

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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 1 1 】

補助遊技制御処理 (S 1 1 0 5) 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 (S 1 1 0 5) 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。

【 0 3 1 2 】

[特別動作処理]

次に、特図表示器 8 1、特図保留表示器 8 3 および大入賞装置 1 4 D の制御に関する特別動作処理について説明する。図 3 8 に示すように、特図表示器 8 1、特図保留表示器 8 3 および大入賞装置 1 4 D 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 1 0 1 は、最初に「特別動作ステータス」を確認する (S 1 5 0 1) 。

【 0 3 1 3 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 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 (S 1 5 0 2) 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 (S 1 5 0 3) 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 (S 1 5 0 4) 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 (S 1 5 0 5) 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 (S 1 5 0 6) 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。

【 0 3 1 4 】

特別図柄待機処理 (S 1 5 0 2) 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。

【 0 3 1 5 】

特別図柄変動処理 (S 1 5 0 3) 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。

【 0 3 1 6 】

特別図柄確定処理 (S 1 5 0 4) 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。

【 0 3 1 7 】

大当たり遊技制御処理 (S 1 5 0 5) は、大当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン 1 0 1 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 R A M 1 0 4 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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 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。

【 0 3 1 8 】

遊技状態設定処理 (S 1 5 0 6) 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 R A M 1 0 4 の高確率フラグ領域に O N 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 R A M 1 0 4 に設けられた高

10

20

30

40

50

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。

【0319】

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。

【0320】

[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。

【0321】

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関連判定情報は無いが、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。

【0322】

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。

【0323】

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

【0324】

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。

【0325】

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。

【0326】

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

10

20

30

40

50

当たり」であるか否かを判定する。大当たりでなければ（S 1 6 5 4でNO）、ステップS 1 6 5 5に進み、大当たりであれば（S 1 6 5 4でYES）、ステップS 1 6 5 2またはステップS 1 6 5 3の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S 1 6 5 9）してからステップS 1 6 6 0に進む。

【0327】

ステップS 1 6 5 5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。

10

【0328】

遊技制御用マイコン101は、次に、ステップS 1 6 5 5のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する（S 1 6 5 6）。リーチ有りであれば（S 1 6 5 6でYES）、ステップS 1 6 5 2またはステップS 1 6 5 3の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中からリーチ有りハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S 1 6 5 8）してからステップS 1 6 6 0に進み、リーチ有りであれば（S 1 6 5 6でNO）、現在の特図1保留数を確認して、ステップS 1 6 5 2またはステップS 1 6 5 3の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から特図1保留数に応じた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（S 1 6 5 7）してからステップS 1 6 6 0に進む。

20

【0329】

遊技制御用マイコン101は、ステップS 1 6 6 0において、特図変動パターン乱数を読み出して、その特図変動パターン乱数をステップS 1 6 5 7～ステップS 1 6 5 9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（S 1 6 6 1）、決定された特図1変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作タイマにセットし（S 1 6 6 2）、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。

【0330】

30

なお、特別動作タイマは、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（S 1 6 1 0）で行われた特図変動パターン判定の結果に関する情報（リーチの有無や特図変動時間の情報を含む特図変動パターンの情報）が含まれている。

【0331】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS 1 6 1 0で決定された特図1変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図1表示器81aに特図1の変動表示を開始させる（S 1 6 1 1）。

【0332】

40

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（S 1 6 1 2）。このようにして、特図1保留が保留された順に消化される。

【0333】

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（S 1 6 1 3）、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（S 1 6 1 4）、特別動作ステータスを「2」に変更する（S 1 6 1 5）。

【0334】

50

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。

【0335】

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。

10

【0336】

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。

【0337】

20

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)。

【0338】

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。

【0339】

30

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。

【0340】

上記のように第1実施形態では、特図1保留に基づく特別図柄の変動表示は、特図2保留が「0」の場合(S1601でYESの場合)に限って行われる。すなわち特図2保留の消化は、特図1保留の消化に優先して実行される。そして第1実施形態では、特図2保留に基づく抽選の方が、特図1保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大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。

40

【0341】

[特別図柄変動処理]

次に図41を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン101は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップS1603又はステップS1610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(S1701)。特別図柄の変動表示を終了させない場合(S1701でNO)、特別図柄変動処理を終了し、特別図柄の変動表示を終了させる場合(S1701でYES)、特図表示器81に、特別図柄の変動表示を

50

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）。

【0342】

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。

【0343】

〔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 NO）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（S 1 7 5 1 で YES）、現在、通常確率状態（高確率フラグが OFF）であるか否かを判定する（S 1 7 5 2）。

【0344】

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 NO）、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 YES）、時短状態（時短フラグが ON）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 NO）、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 YES）、時短状態で実行可能な特別図柄の可変表示の残りの回数（時短残り回数）を計測する時短残り回数カウンタの値を「1」減算し（S 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 NO）、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 YES）、時短状態から非時短状態に移行させて（時短フラグを OFF する）（S 1 7 5 6）、ステップ S 1 7 5 7 に進む。

【0345】

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（S 1 7 6 2）、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば（S 1 7 5 8 で YES）、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグを OFF し、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「0」にする）（S 1 7 5 9）。

【0346】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理を行い（S 1 7 6 0）、特別動作ステータスを「4」に変更し（S 1 7 6 1）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用 RAM 1 0 4 の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用 RAM 1 0 4 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 RAM 1 0 4 の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

【0347】

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。

【 0348 】

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 RAM 124 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 ROM 123 から読み出して実行する。

10

【 0349 】

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 CPU 122 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。

【 0350 】

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。

20

【 0351 】

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。

【 0352 】

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 RAM 124 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。

30

【 0353 】

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。

40

【 0354 】

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。

【 0355 】

50

受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) は、ストローブ信号、すなわち、遊技制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は遊技制御基板 1 0 0 の出力処理 (S 1 0 1) 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 R A M 1 2 4 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 (S 4 0 1 1、S 4 0 1 2) に優先して実行される。

【 0 3 5 6 】

[1 m s タイマ割り込み処理]

次に図 4 4 を用いて 1 m s タイマ割り込み処理について説明する。1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) は、演出制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) ではまず、入力処理を行う (S 4 1 0 1)。入力処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a 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 1 2 1 は、第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a 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。

10

【 0 3 5 7 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データ出力処理を行う (S 4 1 0 2)。発光データ出力処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理における発光データ作成処理 (S 4 2 0 3) で作成された発光データをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3 を所定の発光態様で発光させる。

20

【 0 3 5 8 】

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

【 0 3 5 9 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマ更新処理を行う (S 4 1 0 4)。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 R A M 1 2 4 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 R A M 1 2 4 に設けられたタイマが 1 m s e c 分、更新される。

30

【 0 3 6 0 】

そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理を行って (S 4 1 0 5)、1 m s タイマ割り込み処理を終える。

【 0 3 6 1 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理]

次に図 4 5 を用いて 1 0 m s タイマ割り込み処理について説明する。1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) は、演出制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 0 m s タイマ割り込み処理ではまず、ステップ S 4 0 1 0 で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信コマンド解析処理を行う (S 4 2 0 1)。受信コマンド解析処理については後述の第 1 実施形態で詳細に説明する。

40

【 0 3 6 2 】

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

【 0 3 6 3 】

50

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。

【0364】

[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。

10

【0365】

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。

20

【0366】

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行する)ことが可能である。

30

【0367】

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)。

40

【0368】

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。

【0369】

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、

50

ステップ S 4 3 0 4 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 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 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 1 2 1 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 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 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 1 2 1 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。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 0 】

演出制御用マイコン 1 2 1 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 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を決定して、決定した演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を表すデータを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットする。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 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 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 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同一で、中演出図柄 E Z 2 がそれらと異なるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 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 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。

【 0 3 7 1 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 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 1 2 1 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 1 2 1 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。

【 0 3 7 2 】

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

【 0 3 7 3 】

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

【 0 3 7 4 】

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、スピーカー 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。

【0375】

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 を介してスピーカー 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）。

【0376】

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。

【0377】

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 RAM 124 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。

【0378】

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信していれば（S4309 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（S4310）。

【0379】

演出制御用マイコン 121 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 124 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 121 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「00H」を演出用 RAM 124 の遊技状態フラグ領域に設定する。また、演出制御用マイコン 121 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「01H」を演出用 RAM 124 の遊技状態フラグ領域に設定する。さらに、演出制御用マイコン 121 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「02H」を演出用 RAM 124 の遊技状態フラグ領域に設定する。

【0380】

ステップ S4311 において、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から客待ちコマンドを受信したか否か、言い換えれば、客待ちコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 121 は、客待ちコマンドを受信していな

10

20

30

40

50

れば (S 4 3 1 1 で N O) 、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 Y E S) 、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。

【 0 3 8 1 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、客待ち演出待機処理では、演出図柄の停止表示が行われてから客待ち演出を開始させるまでの待機時間 (客待ち演出待機時間 : 例えば、2 0 秒) を客待ち演出タイマにセットする。なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、この待機時間が経過したか否かを判定可能であり、待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出を開始させるための客待ち演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

10

【 0 3 8 2 】

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 N O) 、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 Y E S) 、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) 。

【 0 3 8 3 】

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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

20

【 0 3 8 4 】

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 N O) 、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 Y E S) 、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) 。

30

【 0 3 8 5 】

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 6 】

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。

40

【 0 3 8 7 】

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

50

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 8 8 】

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。

【 0 3 8 9 】

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。

【 0 3 9 0 】

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。

【 0 3 9 1 】

< 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。

【 0 3 9 2 】

第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 では、基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y と同様に、第 1 演出ボタン 4 0 k が上皿 3 4 に下方への押下操作を可能に設置されているが、第 1 演出ボタン 4 0 k に関する構成について一部、基本的な実施形態と異なる。具体的には、第 1 演出ボタン 4 0 k の中の操作を受け付ける部分であり、視認可能な部分、言い換えると接触可能な部分に、盤可動体 5 5 k と共通する装飾が施されている。前述の通り、盤可動体 5 5 k は全体的に野球の硬式ボールを模擬しており、盤可動体 5 5 k の正面には、野球の硬式ボールが装飾として施されている。そして、第 1 実施形態では、第 1 演出ボタン 4 0 k の上皿 3 4 の上面から視認可能に突出している半球形状の操作部分も野球の硬式ボールを模擬して形成され、野球の硬式ボールが装飾として施されている。なお、以下において、「野球の硬式ボール」のことを単に「硬式ボール」と称する。

【 0 3 9 3 】

図 4 8 は、第 1 演出ボタン 4 0 k を含むパチンコ遊技機 P Y 1 の斜視図であり、図 4 9 は、第 1 演出ボタン 4 0 k が設置されている上皿 3 4 の平面図である。前述の通り、第 1 演出ボタン 4 0 k の上皿 3 4 の上面から視認可能に突出している操作部分は半球形状に成

形されているが、この部分が硬式ボール、詳細には野球の硬式ボールの半分を模擬している。図 4 8 および図 4 9 に示すように、第 1 演出ボタン 4 0 k の上皿 3 4 の上面から視認可能に突出している操作部分には、硬式ボールと同じように、白い革の部分と赤い縫糸が表されている。

【 0 3 9 4 】

また、第 1 実施形態では、第 1 演出ボタン 4 0 k は振動可能に構成されている。図 5 0 は、第 1 実施形態に係る演出制御基板 1 2 0 側の電氣的な構成を示すブロック図である。図 5 0 に示すように、演出制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、盤可動体回転用モーター 5 5 m 1 などの他に、第 1 演出ボタン 4 0 k を振動させる第 1 演出ボタン振動用モーター 4 0 m が含まれている。演出制御基板 1 2 0 は、第 1 演出ボタン振動用モーター 4 0 m を駆動して、第 1 演出ボタン 4 0 k を振動させることが可能である。

10

【 0 3 9 5 】

さらに、第 1 実施形態では、盤可動体 5 5 k も振動可能に構成されている。図 5 0 に示すように、盤可動体 5 5 k に係る演出制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類として、盤可動体回転用モーター 5 5 m 1、および盤可動体昇降用モーター 5 5 m 2 の他に、盤可動体 5 5 k を振動させる盤可動体振動用モーター 5 5 m 3 も搭載されている。演出制御基板 1 2 0 は、盤可動体振動用モーター 5 5 m 3 を駆動して、盤可動体 5 5 k を振動させることが可能である。

【 0 3 9 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、盤可動体 5 5 k の昇降動作や回転部材 5 5 k 1 の回転動作と同様に、第 1 演出ボタン 4 0 k の動作態様（振動態様）や盤可動体 5 5 k の動作態様（振動態様）を決める動作パターンデータ（振動パターンデータ）を作成し、サブドライバ基板 1 6 2 を介して、第 1 演出ボタン 4 0 k や盤可動体 5 5 k の動作（振動）を制御する。

20

【 0 3 9 7 】

次に、第 1 実施形態で用いられる演出図柄について説明する。図 5 1 に第 1 実施形態で用いられる演出図柄を示す。図 5 1 (A) ~ 図 5 1 (I) に示すように、第 1 実施形態の演出図柄には、それぞれ異なる数字とキャラクターとの組み合わせで構成される 9 つの演出図柄がある。具体的には、演出図柄は、数字「 1 」~ 数字「 9 」と、数字に対応付けられたキャラクターとの組み合わせで構成されている。

30

【 0 3 9 8 】

そして、数字「 1 」を含む演出図柄を一図柄 G 1 0 a と称する。同様に、数字「 2 」~ 数字「 9 」の各数字を含む演出図柄を二図柄 G 1 0 b ~ 九図柄 G 1 0 i と称する。すなわち、各演出図柄について、当該演出図柄に係る数字の部分を漢数字で最初に表記する。なお、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄 G 1 0」と総称する。

【 0 3 9 9 】

また、一図柄 G 1 0 a ~ 九図柄 G 1 0 i の各数字部分を一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 と称し、一図柄 G 1 0 a ~ 九図柄 G 1 0 i の各キャラクター部分を一図柄装飾部 G 1 0 a 2 ~ 九図柄装飾部 G 1 0 i 2 と称する。なお、第 1 実施形態では、一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 には、第 1 演出ボタン 4 0 k および盤可動体 5 5 k と共通する装飾が施されている。具体的には、一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 に係る数字の背景として、硬式ボールが表示されている。言い換えると、一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 において、硬式ボールに重疊的に数字が表示されている。よって、一図柄装飾部 G 1 0 a 2 ~ 九図柄装飾部 G 1 0 i 2 に比べると装飾性は弱い、一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 についても「硬式ボール」という装飾が施されている。

40

【 0 4 0 0 】

また、三図柄数字部 G 1 0 c 1、および七図柄数字部 G 1 0 g 1 の数字部分は赤色であり、一図柄数字部 G 1 0 a 1、二図柄数字部 G 1 0 b 1、四図柄数字部 G 1 0 d 1、五図柄数字部 G 1 0 e 1、六図柄数字部 G 1 0 f 1、八図柄数字部 G 1 0 h 1、および九図柄

50

数字部 G 1 0 i 1 の数字部分は青色である。すなわち、演出図柄 G 1 0 の構成要素に、色が含まれている。

【 0 4 0 1 】

次に、硬式ボールという共通の装飾で関連性を有する盤可動体 5 5 k、第 1 演出ボタン 4 0 k、および演出図柄 G 1 0 を含む演出画像を用いた演出について説明する。前述の通り、第 1 実施形態では、第 1 演出ボタン 4 0 k、および盤可動体 5 5 k には、硬式ボールという共通の装飾が施されている。また、演出図柄 G 1 0（一図柄 G 1 0 a ~ 九図柄 G 1 0 i）についても、一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 に、硬式ボールという共通の装飾が施されている。なお、詳細は後述するが、第 1 実施形態で表示部 5 0 a に表示可能な演出画像として、盤可動体 5 5 k、および第 1 演出ボタン 4 0 k に共通する装飾を模した演出画像が設けられている。なお、以下において、これらの共通する装飾（硬式ボール）に係る演出を「装飾演出」と総称する。

10

【 0 4 0 2 】

第 1 実施形態では、装飾演出として、通常遊技状態（通常演出モード）において実行可能な第 1 装飾演出、第 2 装飾演出、第 3 装飾演出、第 4 装飾演出、および第 5 装飾演出が設定されている。詳細は後述するが、何れの装飾演出も、大当たり、言い換えると遊技者に有利な遊技状態になる可能性があることを示唆する演出である。

【 0 4 0 3 】

第 1 装飾演出は、特図保留が発生した直後に、換言すると、特図変動表示に係る入賞時に、当該特図保留に係る先読み判定結果、換言すると始動入賞コマンドが示す当否情報、および特図変動パターン情報に基づいて、先読み演出として実行される。ここで、第 1 装飾演出を説明するために、第 1 実施形態における保留アイコンの表示態様について説明する。基本的な実施形態で説明した通り、保留アイコンの表示態様には、通常の通常態様と、通常態様よりも大当たりになる可能性があることを示唆する特別態様とがある。そして、第 1 実施形態では、特別態様の 1 つとして、特殊態様が含まれている。特殊態様は、硬式ボールを表している。言い換えると、特殊態様は、第 1 演出ボタン 4 0 k の視認可能な操作部分を模している。

20

【 0 4 0 4 】

そして、先読み演出の 1 種である保留予告として、保留アイコンが特殊態様で表示されることがあるが、保留アイコンを特殊態様で表示するときに、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴わない場合と、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴う場合とがある。以下において、保留アイコンを特殊態様で表示する保留予告を「特殊保留予告」と称する。また、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴わない特殊保留予告を「第 1 特殊保留予告」と称し、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴う特殊保留予告を「第 2 特殊保留予告」と称する。そして、この第 2 特殊保留予告が第 1 装飾演出を構成している。

30

【 0 4 0 5 】

第 2 装飾演出は、特定の特図変動表示が開始した直後に、当該特図変動表示に係る特図変動パターン判定結果、換言する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、大当たりになる可能性があることを示唆する予告演出として実行される。特定の特図変動表示とは、特殊態様で表示されていた保留アイコンに対応する特図変動表示のことである。

40

【 0 4 0 6 】

ここで、第 2 装飾演出を説明するために、第 1 実施形態におけるアイコンの表示について説明する。基本的な実施形態では、保留順 1 の保留アイコンは、当該保留アイコンに対応する特図変動表示が開始されることに応じて、当該変動表示領域 5 0 e に移動（シフト）し、そのまま当該アイコンとなり、アイコンが表示され続けていたが、第 1 実施形態では、基本的には、特図変動表示が開始されることに応じて、当該変動表示領域 5 0 e に移動（シフト）するが、移動を終えたときに消去される。すなわち、第 1 実施形態では、基本的には実行されている特図変動表示を表すアイコンが表示されない。

【 0 4 0 7 】

50

しかしながら、第1実施形態では、当該特図変動表示が開始されるときに、基本的には当該変動表示領域50eに移動(シフト)してそのまま消去されるはずの保留アイコンを用いて予告演出が実行されることがある。以下において、この予告演出のことを「変動開始時予告」と称する。具体的な演出内容は後述するが、変動開始時予告では、当該変動表示領域50eに移動した保留アイコンが表示部50aの略中央の所定の表示位置に向かって拡大しながら移動する。そして、保留アイコンは移動しながら所定の倍率(例えば、約10倍)まで拡大し、表示部50aの所定の表示位置に到達してそこで確定的に停止する。ここで、この保留アイコンがシフト後に所定の表示位置に向かった移動および拡大を始めてから所定の表示位置で確定的に停止する一連の演出が変動開始時予告を構成する。

【0408】

また、第1実施形態では、当該変動表示領域50eに移動した保留アイコンが、変動開始時予告の場合と同様に、表示部50aの略中央の所定の表示位置に向かって拡大しながら移動するが、最終的に所定の表示位置に到達せずにどこにも確定的に停止しない場合もある。この場合の保留アイコンがシフト後に所定の表示位置に向かった移動および拡大を始めてから所定の表示位置に到達せずにどこにも確定的に停止しない一連の演出は、変動開始時予告が実行されそうで実行されなかったということで「変動開始時予告ガセ」と称する。

【0409】

このように、特図変動表示が開始されたときに、保留アイコンを用いた変動開始時予告が実行されることがあるが、保留アイコンが拡大して所定の表示位置で確定的に停止したときに、盤可動体55kの動作を伴う場合と、盤可動体55kの動作を伴わない場合とがある。以下において、盤可動体55kの動作を伴わない場合の変動開始時予告を「第1変動開始時予告」と称し、盤可動体55kの動作を伴う場合の変動開始時予告を「第2変動開始時予告」と称する。なお、変動開始時予告に係る盤可動体55kの動作は、盤可動体55kの下降と振動で構成されている。そして、第2変動開始時予告が第2装飾演出を構成している。

【0410】

第3装飾演出乃至第5装飾演出は、リーチが成立した直後であってNリーチ中に、当該特図変動表示に係る特図変動パターン判定結果、換言する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、大当たりになる可能性があることを示唆する予告演出として実行される。この予告演出は、硬式ボールを模した所定の画像を用いて実行される。以下において、この予告演出のことを「リーチ成立時予告」と称する。具体的な演出内容は後述するが、リーチ成立時予告では、硬式ボールを模した所定の画像が表示部50aの左右方向の中央において上からフェードインしてきてそのまま上下方向の中央に向かってゆっくりと下降する。そして、リーチ成立時予告では、硬式ボールを模した所定の画像が表示部50aの上下方向の中央に到達してそこで確定的に停止する。ここで、この硬式ボールを模した所定の画像が表示部50aに出現してから表示部50aの上下方向の中央で確定的に停止するまでの一連の演出がリーチ成立時予告演出を構成する。なお、以下において、リーチ成立時予告に係る硬式ボールを模した所定の画像のことを「リーチ成立時予告画像」と称する。

【0411】

また、第1実施形態では、リーチ成立時予告画像が表示部50aの左右方向の中央において上からフェードインしてきてそのまま上下方向の中央に向かってゆっくりと下降するが、最終的に上下方向の中央に到達せずにどこにも確定的に停止しない場合もある。この場合のリーチ成立時予告画像が表示部50aに出現してから表示部50aの上下方向の中央で確定的に停止しない一連の演出は、リーチ成立時予告が実行されそうで実行されなかったということで「リーチ成立時予告ガセ」と称する。

【0412】

このように、リーチが成立した直後、言い換えると、Nリーチが開始されたときに、リーチ成立時予告画像を用いたリーチ成立時予告が実行されることがあるが、リーチ成立時

10

20

30

40

50

予告画像が表示部 5 0 a の上下方向の中央に停止したときに、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴うが盤可動体 5 5 k の動作を伴わない場合と、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴わないが盤可動体 5 5 k の動作を伴う場合と、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動および盤可動体 5 5 k の動作の何れも伴う場合とがある。

【 0 4 1 3 】

以下において、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴うが盤可動体 5 5 k の動作を伴わない場合のリーチ成立時予告を「第 1 リーチ成立時予告」と称し、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動を伴わないが盤可動体 5 5 k の動作を伴う場合のリーチ成立時予告を「第 2 リーチ成立時予告」と称し、第 1 演出ボタン 4 0 k の振動および盤可動体 5 5 k の動作の何れも伴う場合のリーチ成立時予告を「第 3 リーチ成立時予告」と称する。そして、第 1 リーチ成立時予告が第 3 装飾演出を構成し、第 2 リーチ成立時予告が第 4 装飾演出を構成し、第 3 リーチ成立時予告が第 5 装飾演出を構成している。なお、リーチ成立時予告に係る盤可動体 5 5 k の動作は、盤可動体 5 5 k の下降と振動で構成されている。

10

【 0 4 1 4 】

次に、第 1 装飾演出を含む特殊保留予告、第 2 装飾演出を含む変動開始時予告、ならびに第 3 装飾演出、第 4 装飾演出、および第 5 装飾演出を含むリーチ成立時予告の具体例について説明する。図 5 2 に特殊保留予告の具体例を示し、図 5 3 ~ 図 5 4 に変動開始時予告の具体例を示し、図 5 5 ~ 図 5 7 にリーチ成立時予告の具体例を示す。なお、図 5 2 ~ 図 5 7 では、表示部 5 0 a、盤可動体 5 5 k、および第 1 演出ボタン 4 0 k を適宜に抽出する形で記載して特殊保留予告、変動開始時予告、およびリーチ成立時予告などの演出内容について説明する。また、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の表示を省略する。

20

【 0 4 1 5 】

最初に特殊保留予告について説明する。例えば、図 5 2 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が行われ、通常態様の保留アイコン H A 3 が表示されているときに、第 1 始動口 1 1 に入賞して特図 1 保留が発生し、当該特図 1 保留に対して特殊保留予告が行われることになったとする。ここで、当該特殊保留予告が第 1 特殊保留予告である場合は、図 5 2 (B - 1) に示すように、新たな特図 1 保留に対応する保留アイコン H A 4 が特殊態様で表示されるが、第 1 演出ボタン 4 0 k は振動しない。一方、当該特殊保留予告が第 2 特殊保留予告である場合、すなわち第 2 特殊保留予告として第 1 装飾演出が実行される場合は、図 5 2 (B - 2) に示すように、新たな特図 1 保留に対応する保留アイコン H A 4 が特殊態様で表示されると共に、第 1 演出ボタン 4 0 k が振動する。すなわち、硬式ボールを模した保留アイコン H A 4 が表示されると共に、硬式ボールを模した第 1 演出ボタン 4 0 k が振動する。なお、第 1 装飾演出 (第 2 特殊保留予告) に係る第 1 演出ボタン 4 0 k が振動する時間は特に限定されないが、第 1 実施形態では、2 秒に設定されている。

30

【 0 4 1 6 】

次に、変動開始時予告について説明する。例えば、図 5 3 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が行われ、保留順 1 の特図 1 保留を表す保留アイコンとして特殊態様の保留アイコン H A 4 が表示されているときに、図 5 3 (B) に示すように、ハズレを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われたとする。ここで、続いて、保留アイコン H A 4 に対応する演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されるが、図 5 3 (C) に示すように、その変動表示が開始されると、第 1 保留表示領域 5 0 d 1 (図示なし) に表示されていた保留アイコン H A 4 が 1 つ分シフトして、当該変動表示領域 5 0 e (図示なし) に移動する。そして、変動開始時予告、または変動開始時予告ガセが実行される場合は、その直後に、図 5 3 (D) に示すように、保留アイコン H A 4 が表示部 5 0 a の略中心に向かって徐々に拡大しながら移動する。

40

【 0 4 1 7 】

なお、保留アイコン H A 4 に係る演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始された後は、保留アイコン H A 4 が表していた特図 1 保留は既に消滅しており、当該開始時に当該変動表示領域 5 0 e から移動した保留アイコン H A 4 は、当該開始された特図変動表示にお

50

ける変動開始時予告に係る画像として表示されているので、当該変動表示領域50eから移動した後の保留アイコンHA4のことを「変動開始時予告画像G50」と称する。また、変動開始時予告画像G50は、移動しながら拡大するが、形状や装飾も含めて正面視の盤可動体55kと略同一になるように徐々に拡大していく。盤可動体55kは全体的に横長の楕円形状であるので、変動開始時予告画像G50は、移動および拡大する中で、円形状から横長の楕円形状に徐々に変化していくことになる。

【0418】

変動開始時予告画像G50は表示部50aの略中心に向かって徐々に拡大しながら移動しているが、変動開始時予告ガセが実行されている場合は、図54(A)に示すように、変動開始時予告画像G50が表示部50aの略中心の近傍まで接近したところで下降してそのまま表示部50aからフェードアウトする。一方、第1変動開始時予告が実行されている場合は、図54(B)に示すように、変動開始時予告画像G50は、表示部50aの略中心における所定位置で確定的に停止する。なお、変動開始時予告画像G50が確定的に停止する際には、確定的に停止したことを示す所定の第1エフェクト画像G51が変動開始時予告画像G50の周辺に表示される。また、変動開始時予告画像G50および第1エフェクト画像G51が表示される時間は特に限定されないが、第1実施形態では、3秒に設定されている。

10

【0419】

また、第2変動開始時予告が実行されている場合は、すなわち第2変動開始時予告として第2装飾演出が実行されている場合は、第1変動開始時予告が実行された場合と同様に、変動開始時予告画像G50が、表示部50aの略中心における所定位置で確定的に停止する。そして、さらに、この確定的な停止の直後に、図54(C)に示すように、盤可動体55kが下降して、停止した変動開始時予告画像G50と中心が前後方向に重なる所定の第1停止位置で、言い換えると、停止した変動開始時予告画像G50の前方側で重なる所定の第1停止位置で停止すると共に、振動する。なお、第2変動開始時予告に係る盤可動体55kが振動する時間は特に限定されないが、第1実施形態では、3秒に設定されている。そして、盤可動体55kは振動を終えるとそのまま上昇して待機状態に戻る。

20

【0420】

次に、リーチ成立時予告について説明する。例えば、図55(A)に示すように、リーチが成立した直後に、図55(B)に示すように、表示部50aの左右方向略中央の上端から、硬式ボールを表したリーチ成立時予告画像G52がゆっくりと下降しながらフェードインする。そして、図55(C)に示すように、リーチ成立時予告画像G52は表示部50aの上下方向略中心の手前に到達すると、そこで下降を止めて僅かに振動して、上下方向略中心で確定的に停止するか否かが煽られる。

30

【0421】

ここで、リーチ成立時予告ガセが実行されている場合は、図56(A)に示すように、リーチ成立時予告画像G52がそこから一気に下降してそのまま表示部50aからフェードアウトし、図56(B)に示すように、リーチを構成している左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3に係る数字と異なる数字からなる中演出図柄EZ2が仮停止表示して、そのままハズレを示す態様で演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる。

40

【0422】

一方、第1リーチ成立時予告が実行されている場合は、すなわち第1リーチ成立時予告として第3装飾演出が実行されている場合は、図57(A)に示すように、リーチ成立時予告画像G52は、表示部50aの略中心における所定位置で確定的に停止すると共に、第1演出ボタン40kが振動する。なお、リーチ成立時予告画像G52が確定的に停止する際には、確定的に停止したことを示す所定の第2エフェクト画像G53がリーチ成立時予告画像G52の周辺に表示される。また、第1リーチ成立時予告において、リーチ成立時予告画像G52が確定的な停止状態で表示される時間、および第1演出ボタン40kが振動する時間は特に限定されないが、第1実施形態では、5秒に設定されている。

【0423】

50

また、第2リーチ成立時予告が実行されている場合は、すなわち第2リーチ成立時予告として第4装飾演出が実行されている場合は、図57(B)に示すように、第1リーチ成立時予告と同様に、リーチ成立時予告画像G52が、表示部50aの略中心における所定位置で確定的に停止する。そして、さらに第2リーチ成立時予告では、この確定的な停止の直後に、盤可動体55kが下降して、停止したリーチ成立時予告画像G52と中心が前後方向に重なる所定の第2停止位置で、言い換えると、停止したリーチ成立時予告画像G52の前方側で重なる所定の第2停止位置で停止すると共に、振動する。なお、リーチ成立時予告画像G52が確定的に停止する際には、第1リーチ成立時予告の場合と同様に第2エフェクト画像G53がリーチ成立時予告画像G52の周辺に表示される。また、第2リーチ成立時予告において、リーチ成立時予告画像G52が確定的な停止状態で表示される時間、および盤可動体55kが振動する時間は特に限定されないが、第1実施形態では、5秒に設定されている。

10

【0424】

また、第3リーチ成立時予告が実行されている場合は、すなわち第3リーチ成立時予告として第5装飾演出が実行されている場合は、図57(C)に示すように、第1リーチ成立時予告や第2リーチ成立時予告と同様に、リーチ成立時予告画像G52が、表示部50aの略中心における所定位置で確定的に停止する。そして、さらに第3リーチ成立時予告では、この確定的な停止の直後に、第1演出ボタン40kが振動すると共に、盤可動体55kが下降して、停止したリーチ成立時予告画像G52と中心が前後方向に重なる所定の第2停止位置で、言い換えると、停止したリーチ成立時予告画像G52の前方側で重なる所定の第2停止位置で停止すると共に、振動する。なお、リーチ成立時予告画像G52が確定的に停止する際には、第1リーチ成立時予告や第2リーチ成立時予告の場合と同様に第2エフェクト画像G53がリーチ成立時予告画像G52の周辺に表示される。また、第3リーチ成立時予告において、リーチ成立時予告画像G52が確定的な停止状態で表示される時間、第1演出ボタン40kが振動する時間、および盤可動体55kが振動する時間は特に限定されないが、第1実施形態では、5秒に設定されている。

20

【0425】

なお、第1リーチ成立時予告、第2リーチ成立時予告、および第3リーチ成立時予告は、リーチ成立時予告画像G52の確定的な停止、および第1演出ボタン40kの振動や盤可動体55kの振動が開始されてから所定時間が経過すると終了する。この所定時間は適宜に設定可能であるが第1実施形態では5秒に設定されている。第1リーチ成立時予告、第2リーチ成立時予告、および第3リーチ成立時予告が終了すると、表示部50aがブラックアウトしてリーチ成立時予告画像G52が消去される。また、振動していた第1演出ボタン40kの振動が停止して第1演出ボタン40kが振動しない待機状態に戻る。さらに、下降した状態で振動している盤可動体55kの振動が停止すると共に、盤可動体55kが上昇して待機状態に戻る。そして、そのままLリーチまたはSPリーチに発展する。

30

【0426】

次に、演出制御用マイコン121が、特殊保留予告、変動開始時予告、およびリーチ成立時予告を実行するために行う制御処理(予告演出制御処理)について説明する。最初に、特殊保留予告について説明する。

40

【0427】

演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンドを受信した場合に、ステップS4302の始動入賞時処理において、特殊保留予告を含む保留演出に関する制御処理(保留演出制御処理)を行う。具体的に、演出制御用マイコン121は、保留演出制御処理において、当該始動入賞コマンド、言い換えると当該始動入賞コマンドに係る特図保留に対応した保留アイコンの表示態様を決定する。演出制御用マイコン121は、保留アイコンの表示態様を決定するために、まずは、保留予告を実行するか否かを決定する。保留予告を実行するか否かは、保留予告実行判定によって決定される。

【0428】

保留予告実行判定は、保留予告実行判定テーブルを参照して実行される。保留予告実行

50

判定テーブルは、始動入賞コマンドが示す特図変動パターン毎に設けられている。ここで、保留予告実行判定テーブルの構成例を図58(A)に示す。図58(A)に示すように、保留予告実行判定テーブルとして、SP大当たり変動用の保留予告実行判定テーブルと、L大当たり変動用の保留予告実行判定テーブルと、SPハズレ変動用の保留予告実行判定テーブルと、Lハズレ変動用の保留予告実行判定テーブルと、Nハズレ変動用の保留予告実行判定テーブルと、通常ハズレ変動用の保留予告実行判定テーブルとが設けられている。

【0429】

各保留予告実行判定テーブルは、保留予告に対する「実行する」と「実行しない」の選択率が図58(A)に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図58(A)に示すように、大当たり変動でもハズレ変動でも「実行する」に決定される場合がある。よって、保留予告が実行されると、その保留予告の対象となる特図保留に対応する特図変動表示(大当たり判定)で大当たりになる可能性がある。また、通常ハズレ変動でもリーチ変動でも「実行する」が判定される場合がある。よって、保留予告が実行されると、その保留予告の対象となる特図保留に対応する特図変動表示でリーチになる可能性がある。

10

【0430】

演出制御用マイコン121は、保留予告実行判定で保留予告を「実行しない」と判定すると、当該保留アイコンの表示態様を通常態様に決定し、保留予告を「実行する」と判定すると、当該保留アイコンの表示態様を特別態様に決定する。そして、演出制御用マイコン121は、保留予告実行判定で保留予告を「実行する」と判定すると、さらに特別態様の種類を決定する。

20

【0431】

第1実施形態において、特別態様の種類として、特殊態様、第1特別態様、第2特別態様、および第3特別態様が設けられている。特殊態様、第1特別態様、第2特別態様、および第3特別態様で、形状は同一であり、模様が相互に異なっている。具体的には、特殊態様、第1特別態様、第2特別態様、および第3特別態様に係る形状は円形である。そして、特殊態様に係る模様は前述の通り、硬式ボールであり、第1特別態様に係る模様は単色の緑色であり、第2特別態様に係る模様は単色の赤色であり、第3特別態様に係る模様は単色の金色である。

30

【0432】

特別態様の種類は、特別態様種別判定によって決定される。特別態様種別判定は、特別態様種別判定テーブルを参照して実行される。特別態様種別判定テーブルは、始動入賞コマンドが示す特図変動パターンに対応付けて設けられている。ここで、特別態様種別判定テーブルの構成例を図58(B)に示す。図58(B)に示すように、特別態様種別判定テーブルとして、SP大当たり変動、およびL大当たり変動用の特別態様種別判定テーブルと、SPハズレ変動、およびLハズレ変動用の特別態様種別判定テーブルと、Nハズレ変動用の特別態様種別判定テーブルと、通常ハズレ変動用の特別態様種別判定テーブルとが設けられている。

40

【0433】

各特別態様種別判定テーブルは、各特別態様の種類に対する選択率が図58(B)に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図58(B)に示すように、何れの大当たり変動でもハズレ変動でも「特殊態様」に決定される場合がある。よって、特殊態様で保留アイコンが表示されると、その保留アイコンが示す特図保留に対応する特図変動表示(大当たり判定)で大当たりになる可能性がある。また、通常ハズレ変動でもリーチ変動でも「特殊態様」に決定される場合がある。よって、特殊態様で保留アイコンが表示されると、その保留アイコンが示す特図保留に対応する特図変動表示でリーチになる可能性がある。

【0434】

また、演出制御用マイコン121は、特別態様種別判定で「特殊態様」と判定すると、

50

言い換えると、「特殊保留予告」を実行すると判定すると、さらに特殊保留予告の種別を決定する。前述したように、第1実施形態において、特殊保留予告の種別として、第1演出ボタン40kの振動を伴わない第1特殊保留予告(第1演出種別)と、第1演出ボタン40kの振動を伴う第2特殊保留予告(第2演出種別)とが設けられている。

【0435】

特殊保留予告の演出種別は、特殊保留予告種別判定によって決定される。特殊保留予告種別判定は、特殊保留予告種別判定テーブルを参照して実行される。特殊保留予告種別判定テーブルは、始動入賞コマンドが示す特図変動パターンに対応付けて設けられている。ここで、特殊保留予告種別判定テーブルの構成例を図59に示す。図59に示すように、特殊保留予告種別判定テーブルとして、SP大当たり変動の特殊保留予告種別判定テーブル、L大当たり変動用の特殊保留予告種別判定テーブルと、SPハズレ変動の特殊保留予告種別判定テーブル、Lハズレ変動用の特殊保留予告種別判定テーブルと、Nハズレ変動用の特殊保留予告種別判定テーブルと、通常ハズレ変動用の特殊保留予告種別判定テーブルが設けられている。

10

【0436】

各特殊保留予告種別判定テーブルは、各特殊保留予告の演出種別に対する選択率が図59に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図59に示すように、同一のリーチ演出の種類に対して、ハズレ変動よりも大当たり変動の方が「第2特殊保留予告」の選択率が高い。また、同一のリーチ演出の種類に対して、大当たり変動よりもハズレ変動の方が「第1特殊保留予告」の選択率が高い。また、大当たり変動では、第1特殊保留予告<第2特殊保留予告の順番で選択率が高い。一方、ハズレ変動では、第2特殊保留予告<第1特殊保留予告の順番で選択率が高い。よって、第1特殊保留予告<第2特殊保留予告の順番で大当たり期待度が高いということになる。

20

【0437】

演出制御用マイコン121は、保留予告実行判定で保留予告を「実行しない」と判定すると、保留アイコンを通常態様で表示することを示す保留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。また、演出制御用マイコン121は、保留予告実行判定で保留予告を「実行する」と判定すると、特別態様種別判定を実行した後に、保留アイコンを当該特別態様種別判定で決定された特別態様で表示することを示す保留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。出力バッファにセットされた保留演出開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)によって画像制御基板140に送信される。画像制御基板140は、保留演出開始コマンドを受信すると、当該コマンドが示す表示内容で保留アイコンを保留順に応じて適宜に表示する。これにより、特図保留が発生したときに当該特図保留を示す保留アイコンが表示されることになる。

30

【0438】

さらに、演出制御用マイコン121は、特殊保留予告種別判定で「第2特殊保留予告種別」と判定すると、特殊態様の保留アイコンが表示されるタイミングに第1演出ボタン40kを振動させて、画像制御基板140と共に、第2特殊保留予告(第1装飾演出)を実行する。

40

【0439】

次に、変動開始時予告に関する制御について説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動開始コマンドを受信した場合に、ステップS4305の特図変動演出時処理において、特図変動演出パターンを決定した後に、変動開始時予告に関する制御処理(変動開始時予告制御処理)を行う。具体的に、演出制御用マイコン121は、変動開始時予告制御処理において、変動開始時予告を実行するか否かと、変動開始時予告を実行する場合の演出種別と、変動開始時予告を実行しない場合の変動開始時予告ガセを実行するか否かを決定する。

【0440】

演出制御用マイコン121は、変動開始時予告制御処理において、まずは、これから開始される特図変動演出に対応する保留アイコン、言い換えると、第1領域50d1(図示

50

なし)に表示されていてこれから当該変動表示領域50e(図示なし)にシフトしてくる保留アイコンが特殊態様で表示されているか否かを判定する。すなわち、これから開始される特図変動演出に対応する保留アイコンに対して特殊保留予告が実行されたか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、保留アイコンが特殊態様で表示されていないと判定すると、当該変動開始時予告制御処理を終え、保留アイコンが特殊態様で表示されていると判定すると、変動開始時予告を実行するか否かを決定する。変動開始時予告を実行するか否かは、変動開始時予告実行判定によって決定される。

【0441】

変動開始時予告実行判定は、変動開始時予告実行判定テーブルを参照して実行される。変動開始時予告実行判定テーブルは、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに対応付けて設けられている。ここで、変動開始時予告実行判定テーブルの構成例を図60(A)に示す。図60(A)に示すように、変動開始時予告実行判定テーブルとして、SP大当たり変動用の変動開始時予告実行判定テーブルと、L大当たり変動用の変動開始時予告実行判定テーブルと、SPハズレ変動用の変動開始時予告実行判定テーブルと、Lハズレ変動用の変動開始時予告実行判定テーブルと、Nハズレ変動用の変動開始時予告実行判定テーブルと、通常ハズレ変動用の変動開始時予告実行判定テーブルとが設けられている。

10

【0442】

各変動開始時予告実行判定テーブルは、変動開始時予告に対する「実行する」と「実行しない」の選択率が図60(A)に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図60(A)に示すように、大当たり変動でもハズレ変動でも「実行する」が判定される場合がある。よって、変動開始時予告が実行されると、当該特図変動表示で大当たりになる可能性がある。また、通常ハズレ変動でもリーチ変動でも「実行する」が判定される場合がある。よって、変動開始時予告が実行されると、当該特図変動表示でリーチになる可能性がある。

20

【0443】

また、演出制御用マイコン121は、変動開始時予告実行判定で変動開始時予告を「実行する」と判定すると、さらに変動開始時予告の種別を決定する。前述したように、第1実施形態において、変動開始時予告の種別として、盤可動体55kの振動等を伴わない第1変動開始時予告(第1演出種別)と、盤可動体55kの振動等を伴う第2変動開始時予告(第2演出種別)とが設けられている。

30

【0444】

変動開始時予告の演出種別は、変動開始時予告種別判定によって決定される。変動開始時予告種別判定は、変動開始時予告種別判定テーブルを参照して実行される。変動開始時予告種別判定テーブルは、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに対応付けて設けられている。ここで、特殊保留予告種別判定テーブルの構成例を図60(B)に示す。図60(B)に示すように、変動開始時予告種別判定テーブルとして、SP大当たり変動用の変動開始時予告種別判定テーブル、L大当たり変動用の変動開始時予告種別判定テーブルと、SPハズレ変動用の変動開始時予告種別判定テーブル、Lハズレ変動用の変動開始時予告種別判定テーブルと、Nハズレ変動用の変動開始時予告種別判定テーブルとが設けられている。

40

【0445】

各変動開始時予告種別判定テーブルは、各変動開始時予告の演出種別に対する選択率が図60(B)に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図60(B)に示すように、同一のリーチ演出の種類に対して、ハズレ変動よりも大当たり変動の方が「第2変動開始時予告」の選択率が高い。また、同一のリーチ演出の種類に対して、大当たり変動よりもハズレ変動の方が「第1変動開始時予告」の選択率が高い。また、大当たり変動では、だいたい第1変動開始時予告<第2変動開始時予告の順番で選択率が高い。一方、ハズレ変動では、だいたい第2変動開始時予告<第1変動開始時予告の順番で選択率が高い。よって、第1変動開始時予告<第2変動開始時予告の順番で大当たり期待度が高

50

いということになる。

【0446】

また、演出制御用マイコン121は、変動開始時予告実行判定で変動開始時予告を「実行しない」と判定すると、続いて、変動開始時予告ガセを実行するか否かを決定する。変動開始時予告ガセを実行するか否かは、変動開始時予告ガセ実行判定によって決定される。

【0447】

変動開始時予告ガセ実行判定は、変動開始時予告ガセ実行判定テーブルを参照して実行される。変動開始時予告ガセ実行判定テーブルは、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに対応付けて設けられている。ここで、変動開始時予告ガセ実行判定テーブルの構成例を図61に示す。図61に示すように、変動開始時予告ガセ実行判定テーブルとして、SP大当たり変動、およびL大当たり変動用の変動開始時予告ガセ実行判定テーブルと、SPハズレ変動、およびLハズレ変動用の変動開始時予告ガセ実行判定テーブルと、Nハズレ変動用の変動開始時予告ガセ実行判定テーブルと、通常ハズレ変動用の変動開始時予告ガセ実行判定テーブルとが設けられている。

【0448】

各変動開始時予告ガセ実行判定テーブルは、変動開始時予告ガセに対する「実行する」と「実行しない」の選択率が図61に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図61に示すように、大当たり変動でもハズレ変動でも「実行する」が判定される場合がある。よって、変動開始時予告ガセが実行されると、当該特図変動表示で大当たりになる可能性がある。また、通常ハズレ変動でもリーチ変動でも「実行する」が判定される場合がある。よって、変動開始時予告ガセが実行されると、当該特図変動表示でリーチになる可能性がある。

【0449】

演出制御用マイコン121は、変動開始時予告実行判定で変動開始時予告を「実行する」と判定すると、変動開始時予告種別判定を実行した後に、当該変動開始時予告種別判定で決定された演出種別で変動開始時予告を実行することを示す変動開始時予告開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。出力バッファにセットされた変動開始時予告開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)によって画像制御基板140に送信される。画像制御基板140は、変動開始時予告開始コマンドを受信すると、変動演出が開始された直後に、表示部50aにおいて、当該変動表示領域50e(図示なし)にシフトした特殊態様の保留アイコンを用いて、当該コマンドが示す演出種別の変動開始時予告を適宜に実行する。

【0450】

さらに、演出制御用マイコン121は、変動開始時予告種別判定で「第2変動開始時予告種別」と判定すると、変動開始時予告画像G50が確定的に停止表示するタイミングに盤可動体55kを第1停止位置まで下降させてから振動させて、画像制御基板140と共に、第2変動開始時予告(第2装飾演出)を実行する。

【0451】

また、演出制御用マイコン121は、変動開始時予告ガセ実行判定で変動開始時予告ガセを「実行する」と判定すると、変動開始時予告ガセを実行することを示す変動開始時予告ガセ開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。出力バッファにセットされた変動開始時予告ガセ開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)によって画像制御基板140に送信される。画像制御基板140は、変動開始時予告ガセ開始コマンドを受信すると、変動演出が開始された直後に、表示部50aにおいて、当該変動表示領域50e(図示なし)にシフトした特殊態様の保留アイコンを用いて、変動開始時予告ガセを適宜に実行する。

【0452】

次に、リーチ成立時予告に関する制御について説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動開始コマンドを受信した場合に、ステップS4305の特図変動演出時処理にお

10

20

30

40

50

いて、変動開始時予告制御処理を実行した後に、リーチ成立時予告に関する制御処理（リーチ成立時予告制御処理）を行う。具体的に、演出制御用マイコン１２１は、リーチ成立時予告制御処理において、リーチ成立時予告を実行するか否かと、リーチ成立時予告を実行する場合の演出種別と、リーチ成立時予告を実行しない場合のリーチ成立時予告ガセを実行するか否かを決定する。

【０４５３】

演出制御用マイコン１２１は、リーチ成立時予告制御処理において、まずは、リーチ成立時予告を実行するか否かを決定する。リーチ成立時予告を実行するか否かは、リーチ成立時予告実行判定によって決定される。

【０４５４】

リーチ成立時予告実行判定は、リーチ成立時予告実行判定テーブルを参照して実行される。リーチ成立時予告実行判定テーブルは、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに対応付けて設けられている。ここで、リーチ成立時予告実行判定テーブルの構成例を図６２（Ａ）に示す。図６２（Ａ）に示すように、リーチ成立時予告実行判定テーブルとして、ＳＰ大当たり変動用のリーチ成立時予告実行判定テーブルと、Ｌ大当たり変動用のリーチ成立時予告実行判定テーブルと、ＳＰハズレ変動用のリーチ成立時予告実行判定テーブルと、Ｌハズレ変動用のリーチ成立時予告実行判定テーブルと、Ｎハズレ変動用のリーチ成立時予告実行判定テーブルとが設けられている。

【０４５５】

各リーチ成立時予告実行判定テーブルは、リーチ成立時予告に対する「実行する」と「実行しない」の選択率が図６２（Ａ）に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図６２（Ａ）に示すように、大当たり変動でもハズレ変動でも「実行する」が判定される場合がある。よって、リーチ成立時予告が実行されると、当該特図変動表示で大当たりになる可能性がある。また、ＳＰリーチ変動およびＬリーチ変動では「実行する」が判定される場合があり、Ｎリーチ変動では「実行する」が判定される場合はない。よって、リーチ成立時予告が実行されると、当該特図変動表示でＳＰリーチやＬリーチに発展することが確定する。

【０４５６】

演出制御用マイコン１２１は、リーチ成立時予告実行判定でリーチ成立時予告を「実行する」と判定すると、さらにリーチ成立時予告の演出種別を決定する。前述したように、第１実施形態において、リーチ成立時予告の演出種別として、第１リーチ成立時予告（第１演出種別）、第２リーチ成立時予告（第２演出種別）、および第３リーチ成立時予告（第３演出種別）が設けられている。

【０４５７】

リーチ成立時予告の演出種別は、リーチ成立時予告種別判定によって決定される。リーチ成立時予告種別判定は、リーチ成立時予告種別判定テーブルを参照して実行される。リーチ成立時予告種別判定テーブルは、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに対応付けて設けられている。ここで、リーチ成立時予告種別判定テーブルの構成例を図６２（Ｂ）に示す。図６２（Ｂ）に示すように、リーチ成立時予告種別判定テーブルとして、ＳＰ大当たり変動用のリーチ成立時予告種別判定テーブル、Ｌ大当たり変動用のリーチ成立時予告種別判定テーブルと、ＳＰハズレ変動用のリーチ成立時予告種別判定テーブル、Ｌハズレ変動用のリーチ成立時予告種別判定テーブルとが設けられている。

【０４５８】

各リーチ成立時予告種別判定テーブルは、各リーチ成立時予告の演出種別に対する選択率が図６２（Ｂ）に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。図６２（Ｂ）に示すように、同一のリーチ演出の種類に対して、ハズレ変動よりも大当たり変動の方が「第３リーチ成立時予告」の選択率が高い。また、同一のリーチ演出の種類に対して、大当たり変動よりもハズレ変動の方が「第１リーチ成立時予告」の選択率が高い。また、大当たり変動では、第１リーチ成立時予告＜第２リーチ成立時予告＜第３リーチ成立時予告の順番で選択率が高い。一方、ハズレ変動では、第３リーチ成立時予告＜第２リーチ成

10

20

30

40

50

立時予告<第1リーチ成立時予告の順番で選択率が高い。よって、第1リーチ成立時予告<第2リーチ成立時予告<第3リーチ成立時予告の順番で大当たり期待度が高いということになる。

【0459】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンがNハズレ変動である場合に、リーチ成立時予告実行判定でリーチ成立時予告を「実行しない」と判定すると、リーチ成立時予告ガセを実行するか否かを決定する。リーチ成立時予告ガセを実行するか否かは、リーチ成立時予告ガセ実行判定によって決定される。

【0460】

リーチ成立時予告ガセ実行判定は、リーチ成立時予告ガセ実行判定テーブルを参照して実行される。ここで、リーチ成立時予告ガセ実行判定テーブルの構成例を図62(C)に示す。図62(C)に示すように、リーチ成立時予告ガセ実行判定テーブルは、リーチ成立時予告ガセに対する「実行する」と「実行しない」の選択率が図62(C)に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。

【0461】

演出制御用マイコン121は、リーチ成立時予告実行判定でリーチ成立時予告を「実行する」と判定すると、リーチ成立時予告種別判定を実行した後に、当該リーチ成立時予告種別判定で決定された演出種別でリーチ成立時予告を実行することを示すリーチ成立時予告開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。出力バッファにセットされたリーチ成立時予告開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)によって画像制御基板140に送信される。画像制御基板140は、リーチ成立時予告開始コマンドを受信すると、リーチが成立した(Nリーチが開始された)直後に、表示部50aにおいて、当該コマンドが示す演出種別でリーチ成立時予告を適宜に実行する。

【0462】

さらに、演出制御用マイコン121は、リーチ成立時予告種別判定で「第1リーチ成立時予告」と判定すると、リーチ成立時予告画像G52が確定的に停止表示されるタイミングに、第1演出ボタン40kを振動させて、画像制御基板140と共に、第2リーチ成立時予告(第3装飾演出)を実行する。また、演出制御用マイコン121は、リーチ成立時予告種別判定で「第2リーチ成立時予告」と判定すると、リーチ成立時予告画像G52が確定的に停止表示するタイミングに盤可動体55kを第2停止位置まで下降させてから振動させ、画像制御基板140と共に、第2リーチ成立時予告(第4装飾演出)を実行する。また、演出制御用マイコン121は、リーチ成立時予告種別判定で「第3リーチ成立時予告」と判定すると、リーチ成立時予告画像G52が確定的に停止表示するタイミングに、第1演出ボタン40kを振動させると共に、盤可動体55kを第2停止位置まで下降させてから振動させ、画像制御基板140と共に、第3リーチ成立時予告(第5装飾演出)を実行する。

【0463】

また、演出制御用マイコン121は、リーチ成立時予告ガセ実行判定でリーチ成立時予告ガセを「実行する」と判定すると、リーチ成立時予告ガセを実行することを示すリーチ成立時予告ガセ開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。出力バッファにセットされたリーチ成立時予告ガセ開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)によって画像制御基板140に送信される。画像制御基板140は、リーチ成立時予告ガセ開始コマンドを受信すると、リーチが成立した(Nリーチが開始された)直後に、表示部50aにおいて、リーチ成立時予告ガセを適宜に実行する。

【0464】

以上のように、パチンコ遊技機PY1によれば、遊技者が操作可能な第1演出ボタン40kと、所定動作(振動)を行うことが可能な盤可動体55kと、を備え、盤可動体55kは、第1演出ボタン40kよりも後方に配され、第1演出ボタン40kおよび盤可動体55kの何れにも、共通する所定の装飾、具体的には「硬式ボール」が施されているので、第1演出ボタン40kと盤可動体55kと一緒に遊技者の視界に入れさせることができ

、所定の装飾にインパクトを与え、遊技興趣を向上させることができる。また、所定の画像を表示可能な表示部 50 a は、盤可動体 55 k よりも後方に配され、表示部 50 a に、第 1 演出ボタン 40 k および盤可動体 55 k と共通の装飾である硬式ボールを模した画像、具体的には特殊態様の保留アイコン、変動開始時予告画像 G 50、リーチ成立時予告画像 G 52、および演出図柄 G 10 a ~ G 10 i を表示することがあるので、第 1 演出ボタン 40 k と盤可動体 55 k の他に表示部 50 a も一緒に遊技者の視界に入れさせることができ、さらに所定の装飾にインパクトを与え、遊技興趣を向上させることができる。さらに、第 1 演出ボタン 40 k が振動可能に構成され、第 1 演出ボタン 40 k の振動と、盤可動体 55 k の振動と、リーチ成立時予告画像 G 52 の確定的な停止表示や演出図柄 G 10 のリーチ態様での表示が同時に実行されるので、さらに所定の装飾にインパクトを与え、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0465】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、動作可能な第 1 演出ボタン 40 k と動作可能な盤可動体 55 k が同時に動作を行うことがあり、同時に行われる場合の第 1 演出ボタン 40 k に係る動作と盤可動体 55 k に係る動作には共通する振動が含まれるので、振動にインパクトを与え、遊技興趣を向上させることができる。また、第 1 演出ボタン 40 k および盤可動体 55 k の何れにも、共通する所定の装飾、具体的には「硬式ボール」が施されているので、第 1 演出ボタン 40 k および盤可動体 55 k により一層注目させると共に、振動による演出を効果的に魅せることができる。さらに、表示部 50 a において、第 1 演出ボタン 40 k および盤可動体 55 k に共通する硬式ボールを模したリーチ成立時予告画像 G 52 が所定位置で確定的に停止表示することや演出ボタン 40 k および盤可動体 55 k に共通する硬式ボールを模した部分が含まれる演出図柄 G 10 がリーチ態様で停止表示することに応じて、第 1 演出ボタン 40 k の振動と、盤可動体 55 k の振動と行われるので、より一層所定の装飾にインパクトを与え、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0466】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、所定の装飾、具体的には、「硬式ボール」が施され、振動可能な第 1 演出ボタン 40 k や盤可動体 55 k が、表示部 50 a において、第 1 演出ボタン 40 k および盤可動体 55 k に共通する硬式ボールを模したリーチ成立時予告画像 G 52 が所定位置で確定的に停止表示することや演出ボタン 40 k および盤可動体 55 k に共通する硬式ボールを模した部分が含まれる演出図柄 G 10 がリーチ態様で停止表示することに応じて、振動することがあるので、所定の装飾にインパクトを与え、遊技興趣を向上させることができる。さらに、そのようなリーチ成立時予告画像 G 52 や演出図柄 G 10 の表示に応じて、第 1 演出ボタン 40 k の振動および盤可動体 55 k の振動の両方が行われるだけでなく、第 1 演出ボタン 40 k の振動および盤可動体 55 k の振動の何れか一方のみが行われる場合もある。よって、所定の装飾を用いた演出に対する単調化を防止することができる。また、リーチ成立時予告画像 G 52 や演出図柄 G 10 の表示に応じて、第 1 演出ボタン 40 k の振動のみが行われるときと、盤可動体 55 k の振動のみが行われるときもあるので、さらに所定の装飾を用いた演出に対する単調化を防止することができる。

30

【0467】

(第 1 実施形態の変更例)

次に、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。第 1 実施形態では、第 1 演出ボタン 40 k と盤可動体 55 k に施されている共通の装飾は「硬式ボール」であったが、共通する具体的な装飾の内容はこれに限定されずに適宜に変更しても良い。この場合、その変更に応じて、保留アイコンの特殊態様の具体的な表示内容、変動開始時予告画像 G 50 の具体的な表示内容、リーチ成立時予告画像 G 52 の具体的な表示内容、および一図柄数字部 G 10 a 1 ~ 九図柄数字部 G 10 i 1 の数字の背景部分の具体的な表示内容も同一の装飾することが好ましい。

40

【0468】

また、第 2 演出ボタン 41 k は野球のバットを模しているが、バットを模し、振動可能

50

に構成された可動装置を遊技盤ユニットYUに搭載し、第1演出ボタン40kと盤可動体55kとの関係のように、第2演出ボタン41kの振動と当該可動装置の振動とが同時に実行されるようにしても良い。また、バットを模した画像が特定の表示態様で表示されることに応じて、第2演出ボタン41kの振動および当該可動装置の振動の両方が行われるようにしても良い。あるいは、バットを模した画像が特定表示態様で表示されることに応じて、第2演出ボタン41kの振動および当該可動装置の振動の何れか一方が行われるようにしても良い。さらには、バットを模した画像が特定表示態様で表示されることに応じて、第2演出ボタン41kの振動が行われるときと、当該可動装置の振動が行われるときがあるように構成しても良い。

【0469】

10

また、第1実施形態では、第1演出ボタン40kと盤可動体55kとで共通する動作態様が「振動」であったが、共通する動作態様は振動に限られずに適宜に変更しても良い。例えば、第1演出ボタン40kが平面視で時計回りまたは反時計回りに回転可能であり、第1実施形態のように、第1演出ボタン40kの回転と盤可動体55kの回転とが同時に行われるようにしても良い。あるいは、第1演出ボタン40kが正面視で、上下に往復運動（上昇・下降、または突出状態と待機状態との間を移行）可能に構成され、第1実施形態のように、第1演出ボタン40kの上下動と、盤可動体の下降と上昇とが同時に行われるようにしても良い。

【0470】

20

また、第1実施形態では、特殊保留予告として、第1演出ボタン40kの振動を伴う場合があったが、これに加えてあるいはこれに代えて、盤可動体55kの振動を伴う場合と、第1演出ボタン40kの振動および盤可動体55kの振動の両方を伴う場合の何れか一方もしくは双方があっても良い。さらに、変動開始時予告として、盤可動体55kの振動を伴う場合があったが、これに加えてあるいはこれに代えて、第1演出ボタン40kの振動を伴う場合と、第1演出ボタン40kの振動および盤可動体55kの振動の両方を伴う場合の何れか一方もしくは双方があっても良い。また、リーチ成立時予告として、第1演出ボタン40kの振動を伴う場合と、盤可動体55kの振動を伴う場合と、第1演出ボタン40kの振動および盤可動体55kの振動の両方を伴う場合と、があるが、これらの中の何れか一部があるようにしても良い。

【0471】

30

さらに、装飾演出について、第1演出ボタン40kや盤可動体55kが振動する場合の各画像の表示態様として、所定位置での確定的な停止表示やリーチ態様での停止表示が設定されているが、この表示態様もこれに限定されず、適宜に変更しても良い。

【0472】

また、第1実施形態では、盤可動体55kは待機状態において遊技盤1の上部部分の背面側で視認不能な状態あるいは視認困難な状態に収納されており、下降して出現してから振動いるが、この待機位置および振動するための移動方向はこれに限られず適宜に変更しても良い。また、盤可動体55kは視認容易な位置に配置され、且つ移動不能に構成されており、その位置で振動するようにしても良い。さらには、第1演出ボタン40kと共通する動作を行う可動装置が、遊技盤ユニットYUではなく、外枠21に露出した状態で設置されていても良い。

40

【0473】

さらに、第1実施形態では、装飾演出が変動演出中に実行されていたが、装飾演出が実行される演出の種類は特に限定されず、適宜に変更しても良い。例えば、装飾演出は大当たり演出において実行されるようにしても良い。また、確変演出モードや時短モードの変動演出で装飾演出が実行されても良い。さらには、デモ演出において装飾演出が実行されても良い。また、先読み演出としての保留予告や変動演出における予告演出と異なる種類の演出として装飾演出が実行されるようにしても良い。

【0474】

7. その他の変更例

50

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 P Y 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 P Y について「パチンコ遊技機 P Y など」という。

【0475】

パチンコ遊技機 P Y 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 E Z 1 ~ E Z 3 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。

【0476】

また、パチンコ遊技機 P Y 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。

【0477】

また、パチンコ遊技機 P Y 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。

【0478】

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。

【0479】

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

【0480】

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。

【0481】

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

【0482】

8 - 1 - 1. 発明 A 1

発明 A 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態、高確率高ベース遊技状態など）になることがある遊技機であって、

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 1 2 1 など）と、

遊技者が操作可能な操作部（第 1 演出ボタン 4 0 k など）と、

所定動作（振動など）を行うことが可能な可動部（盤可動体 5 5 k など）と、を備え、前記可動部は、前記操作部よりも後方に配され、

前記操作部および前記可動部の何れにも、共通する所定の装飾（硬式ボールなど）が施されていることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 3】

8 - 1 - 2 . 発明 A 2

10

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、

所定の画像を表示可能な表示部（表示部 5 0 a ）をさらに備え、

前記表示部は、前記可動部よりも後方に配され、

前記演出制御手段は、前記表示部に、前記所定の装飾を模した擬似画像（特殊態様の保留アイコン、変動開始時予告画像 G 5 0 、リーチ成立時予告画像 G 5 2 、一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 ）を表示することがあることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 4】

8 - 1 - 3 . 発明 A 3

20

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、

前記操作部は、所定動作（振動など）を行うことが可能に構成され、

前記可動部に係る所定動作と、前記操作部に係る所定動作と、前記表示手段における前記擬似画像の表示とが同時に行われることがあることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 5】

8 - 2 - 1 . 発明 B 1

発明 B 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態、高確率高ベース遊技状態など）になることがある遊技機であって、

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 1 2 1 など）と、

30

第 1 動作を行うことが可能な第 1 可動部（第 1 演出ボタン 4 0 k など）と、

第 2 動作を行うことが可能な第 2 可動部（盤可動体 5 5 k ）と、を備え、

前記第 1 動作と前記第 2 動作とが同時に行われることがあり、

前記第 1 動作および前記第 2 動作には、共通する特定の動作（振動など）が含まれることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 6】

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、

前記第 1 可動部および第 2 可動部の何れにも、共通する所定の装飾（硬式ボール）が施されていることを特徴とする遊技機。

40

【0 4 8 7】

8 - 2 - 3 . 発明 B 3

発明 B 3 に係る遊技機は、

発明 B 2 に係る遊技機であって、

所定の画像を表示可能な表示部（表示部 5 0 a ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記表示部に、前記所定の装飾を模した擬似画像（特殊態様の保留アイコン、変動開始時予告画像 G 5 0 、リーチ成立時予告画像 G 5 2 、一図柄数字部 G 1 0 a 1 ~ 九図柄数字部 G 1 0 i 1 ）を表示することがあり、

50

前記表示部に前記擬似画像を特定表示態様で表示（所定位置で確定的に停止表示など）することに応じて、前記第１可動部に前記第１動作を行わせると共に、前記第２可動部に前記第２動作を行わせることを特徴とする遊技機。

【０４８８】

８－３－１．発明Ｃ１

発明Ｃ１に係る遊技機は、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態、高確率高ベース遊技状態など）になることがある遊技機であって、

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など）と、

所定の画像を表示可能な表示部（表示部５０ａなど）と、

所定の装飾（硬式ボール）が施され、所定動作（振動）を行うことが可能な可動部（第１演出ボタン４０ｋ、盤可動体５５ｋ）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記表示部に、前記所定の装飾を模した擬似画像（特殊態様の保留アイコン、変動開始時予告画像Ｇ５０、リーチ成立時予告画像Ｇ５２、一図柄数字部Ｇ１０ａ１～九図柄数字部Ｇ１０ｉ１）を表示することがあり、

前記表示部に前記擬似画像を特定表示態様で表示（所定位置で確定的に停止表示など）することに応じて前記可動部に前記所定動作を行わせることを特徴とする遊技機。

【０４８９】

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、

前記可動部には、第１可動部（第１演出ボタン４０ｋ）と第２可動部（盤可動体５５ｋ）とがあり、

前記演出制御手段は、前記表示部に前記擬似画像を前記特定表示態様で表示することに応じて、前記第１可動部および前記第２可動部の両方に前記所定動作を行わせることがあることを特徴とする遊技機。

【０４９０】

８－３－３．発明Ｃ３

発明Ｃ３に係る遊技機は、

発明Ｃ２に係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記表示部に前記擬似画像を前記特定表示態様で表示することに応じて、前記第１可動部および前記第２可動部の両方に前記所定動作を行わせるときと、前記第１可動部および前記第２可動部の何れか一方に前記所定動作を行わせるときとがあることを特徴とする遊技機。

【０４９１】

８－３－４．発明Ｃ４

発明Ｃ４に係る遊技機は、

発明Ｃ１に係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記表示部に前記擬似画像を前記特定表示態様で表示することに応じて、前記第１可動部に前記所定動作を行わせるときと、前記第２可動部に前記所定動作を行わせるときとがあることを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【０４９２】

P Y , P Y １ ... 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

10

20

30

40

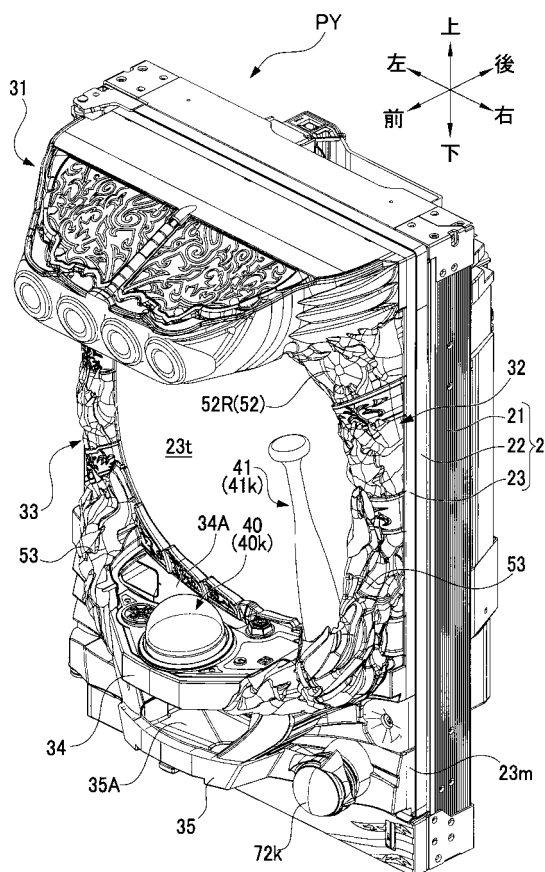
50

- 1 1 ... 第 1 始動口
- 1 1 a ... 第 1 始動口センサ
- 1 2 ... 第 2 始動口
- 1 2 a ... 第 2 始動口センサ
- 1 4 ... 大入賞口
- 1 4 a ... 大入賞口センサ
- 4 0 ... 第 1 演出ボタン装置
- 4 0 k ... 第 1 演出ボタン
- 4 0 a ... 第 1 演出ボタンセンサ
- 4 1 ... 第 2 演出ボタン装置
- 4 1 k ... 第 2 演出ボタン
- 4 1 a ... 第 2 演出ボタンセンサ
- 5 0 ... 画像表示装置
- 5 0 a ... 表示部
- 5 2 ... スピーカー
- 5 3 ... 枠ランプ
- 5 5 ... 盤可動装置
- 5 5 k ... 盤可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御基板
- 1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
- 1 2 0 ... 演出制御基板
- 1 2 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 4 0 ... 画像制御基板

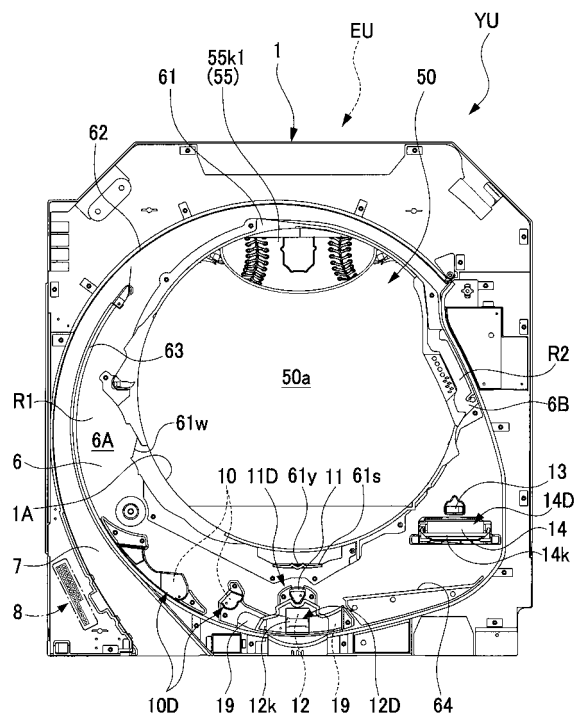
10

20

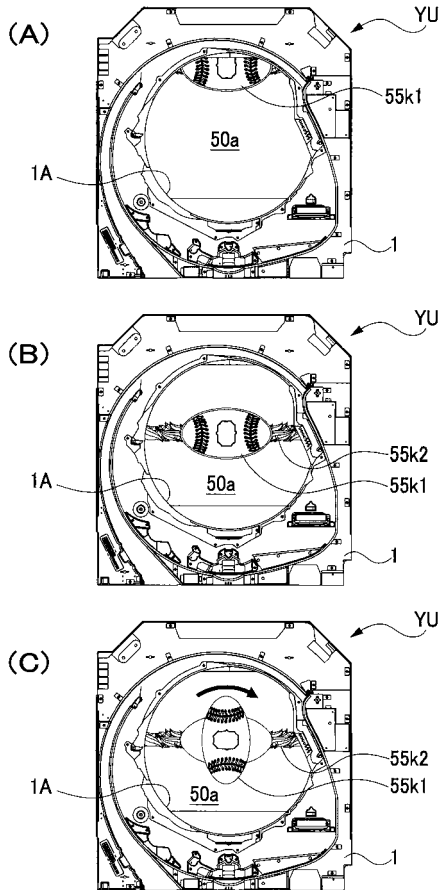
【 図 1 】



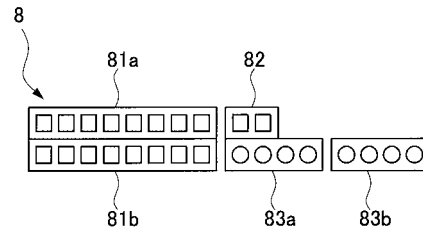
【 図 2 】



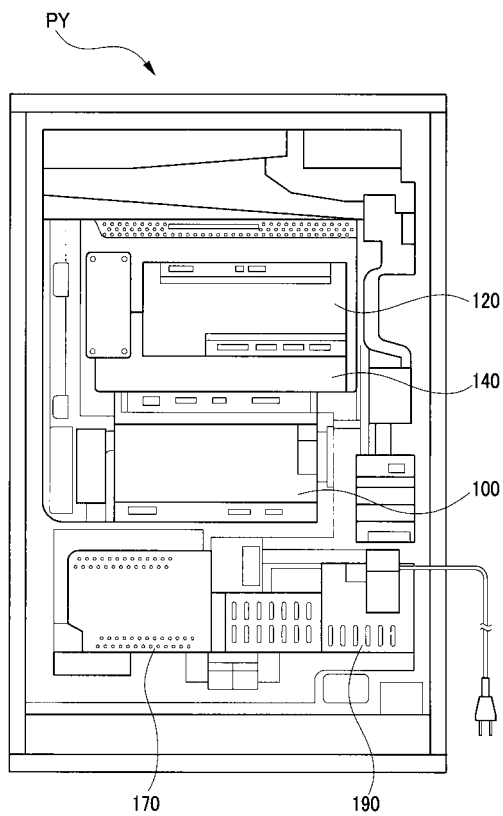
【 図 3 】



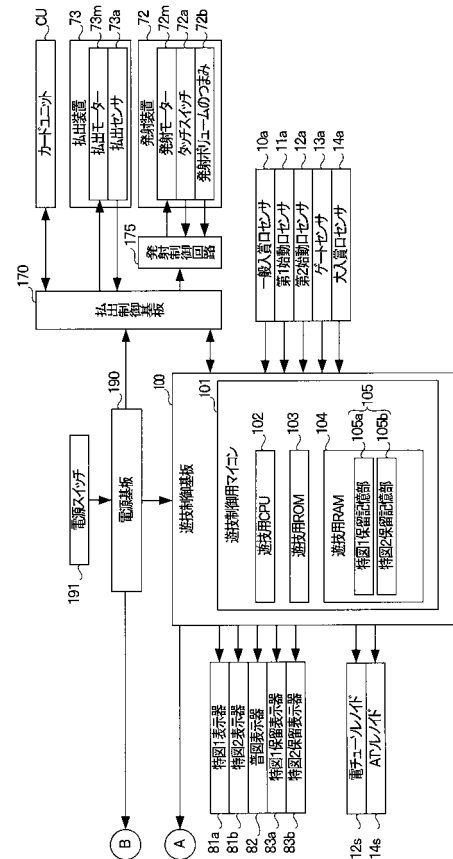
【 図 4 】



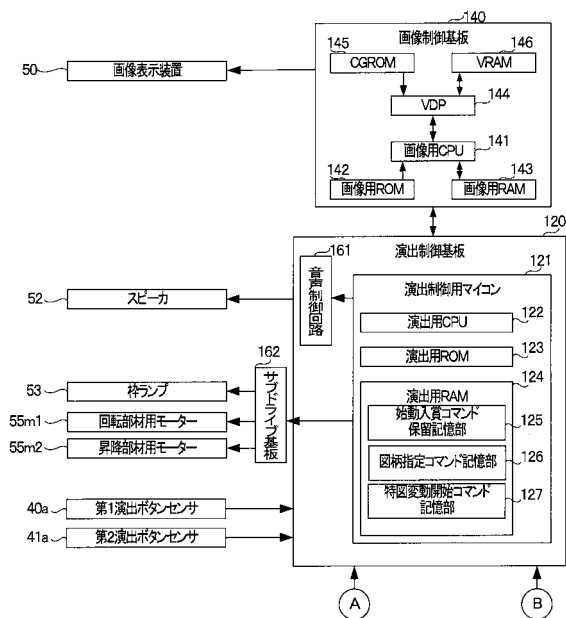
【 図 5 】



【 図 6 】



【図 7】



【図 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) 特図関連判定情報

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

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 1 1】

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	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン 乱数判定値	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
								特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称	
非時短 状態	大当たり	—	—	0～69	70	THP01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	SP大当たり変動	8-1-1
				70～99	30	THP02	6000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	SP大当たり変動	
	リーチ有り	—	—	0～14	15	THP03	9000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	SP大当たり変動	8-1-2
				15～49	35	THP04	5000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	SP大当たり変動	
				50～99	50	THP05	2000	通常変動→リーチ→Nリ→	Nハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0～79	80	THP06	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-3
				80～84	15	THP07	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
	リーチ無し	—	—	95～99	5	THP08	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-4
				0～4	5	THP09	13000	通常変動	通常ハズレ変動	
				5～14	10	THP10	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	15～99	85	THP09	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-5
				0～99	100	THP11	35000	通常変動→リーチ→ハトリ→	ハトリ大当たり変動	
	リーチ有り	—	—	0～24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→ハトリ→	ハトリ大当たり変動	8-1-6
				25～99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→ガゼ	リーチガゼハズレ変動	
				85～99	15	THP14	6000	短縮変動	短縮ハズレ変動	
リーチ無し	—	—	0～14	15	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-1-8	
			15～99	85	THP16	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動		

【図 1 3】

第1先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ乱数	特図変動 パターン乱数	始動入賞コマンド	*備考		TBL No.
					始動口 情報	当否 情報	
非時短状態	1000~1219 0~65535 のうち 上記以外の 数値	0~29	0~99	第1始動入賞コマンド01	第1始動口	大当たり	11-1
				第1始動入賞コマンド02	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド03	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド04	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド05	第1始動口	大当たり	
時短状態	1000~2499 0~65535 のうち上記 以外の数値	0~255	0~99	第1始動入賞コマンド06	第1始動口	大当たり	11-2
				第1始動入賞コマンド21	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド22	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド23	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド24	第1始動口	大当たり	
時短状態	1000~2499 0~65535 のうち上記 以外の数値	0~255	0~99	第1始動入賞コマンド41	第1始動口	大当たり	11-3
				第1始動入賞コマンド42	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド43	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド44	第1始動口	大当たり	
				第1始動入賞コマンド45	第1始動口	大当たり	

【図 1 2】

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	特図2 (U2)	特図変動 乱数判定値	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考		TBL No.
								特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターン	
非時短 状態	大当たり	—	—	0~69	70	THP51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	特図変動 SP大当たり変動	8-2-1
				70~99	30	THP52	6000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	SP大当たり変動	
	リーチ有り	—	—	0~14	15	THP53	9000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	SP大当たり変動	8-2-2
				15~49	35	THP54	5000	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ→	SP大当たり変動	
				50~99	50	THP55	2000	通常変動→リーチ→Nリ→	Nハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0~79	80	THP56	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-3
				80~94	15	THP57	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
	リーチ無し	—	—	95~99	5	THP58	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-4
				0~4	5	THP59	13000	通常変動	通常ハズレ変動	
				5~14	10	THP57	9000	通常変動	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	15~99	85	THP56	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-5
				0~99	100	THP61	35000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	
	リーチ有り	—	—	0~24	25	THP62	25000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	8-2-6
				25~99	75	THP63	10000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	
				85~99	15	THP64	8000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0~64	85	THP64	8000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	8-2-7
				85~99	15	THP65	3000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0~14	15	THP65	3000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	8-2-8
				15~99	85	THP66	3000	通常変動→リーチ→Nリ→	通常ハズレ変動	

【図 1 4】

第2先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ乱数	特図変動 パターン乱数	始動入賞コマンド	*備考		TBL No.
					始動口 情報	当否 情報	
非時短状態	1000~1219 0~65535 のうち上記 の数値	0~29	0~99	第2始動入賞コマンド01	第2始動口	大当たり	11-4
				第2始動入賞コマンド02	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド03	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド04	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド05	第2始動口	大当たり	
時短状態	1000~2499 0~65535 のうち上記 の数値	0~255	0~99	第2始動入賞コマンド06	第2始動口	大当たり	11-5
				第2始動入賞コマンド21	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド22	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド23	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド24	第2始動口	大当たり	
時短状態	1000~2499 0~65535 のうち上記 の数値	0~255	0~99	第2始動入賞コマンド41	第2始動口	大当たり	11-6
				第2始動入賞コマンド42	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド43	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド44	第2始動口	大当たり	
				第2始動入賞コマンド45	第2始動口	大当たり	

【図 15】

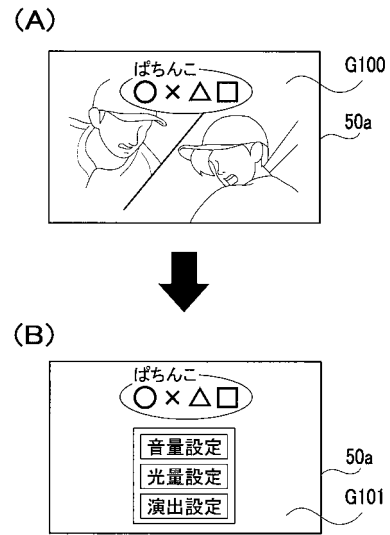
(A)大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄の種類	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開放パターン			OP 時間	ED 時間	TBL No.
		1回のラウンド遊技当たりの開放回数	開放時間	閉鎖時間			
大当たり図柄A	10回	1~10R	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	12-1
大当たり図柄B	5回	1~5R	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	12-2
大当たり図柄C	5回	1~5R	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	12-3
大当たり図柄D	10回	1~10R	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	12-4
大当たり図柄E	6回	1~6R	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	12-5
大当たり図柄F	6回	1~6R	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	12-6

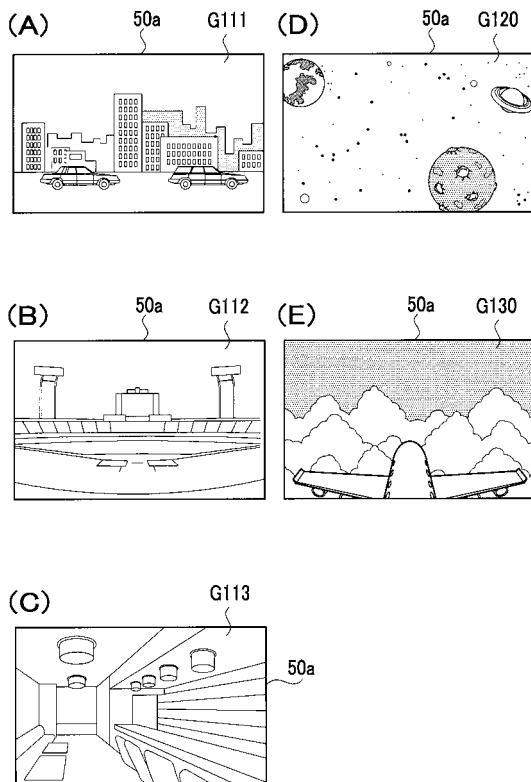
(B)遊技状態設定テーブル

大当たり図柄の種類	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	

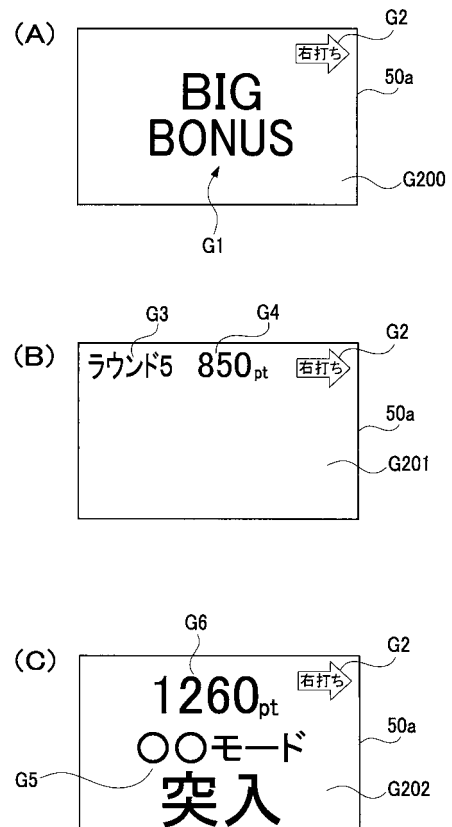
【図 16】



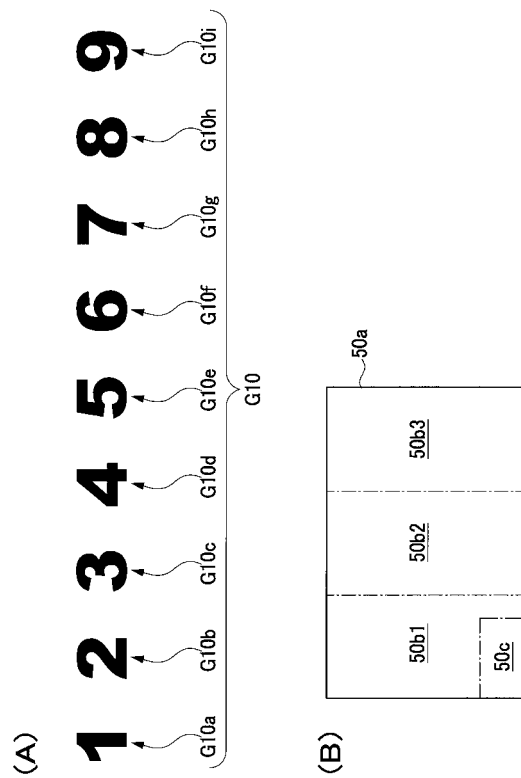
【図 17】



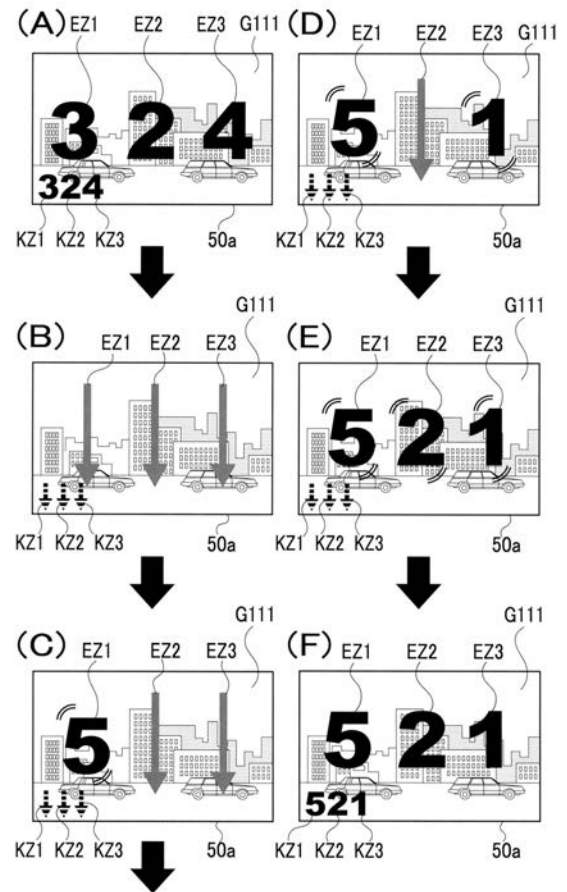
【図 18】



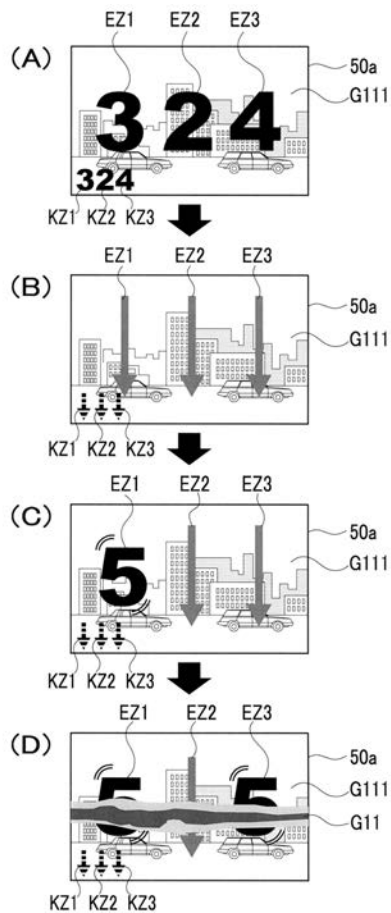
【図 19】



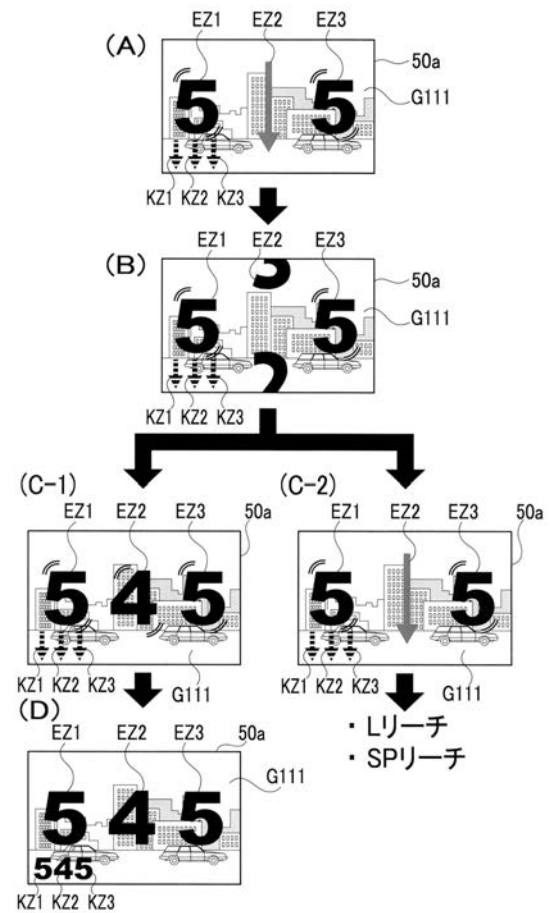
【図 20】



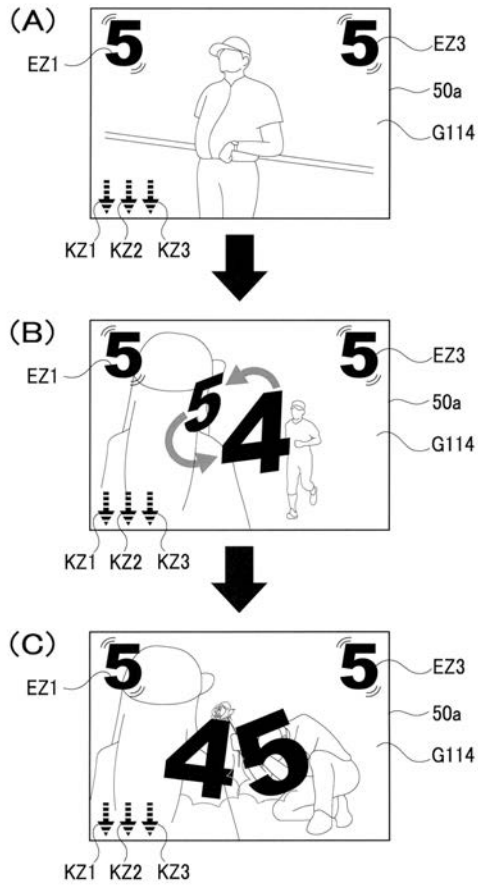
【図 21】



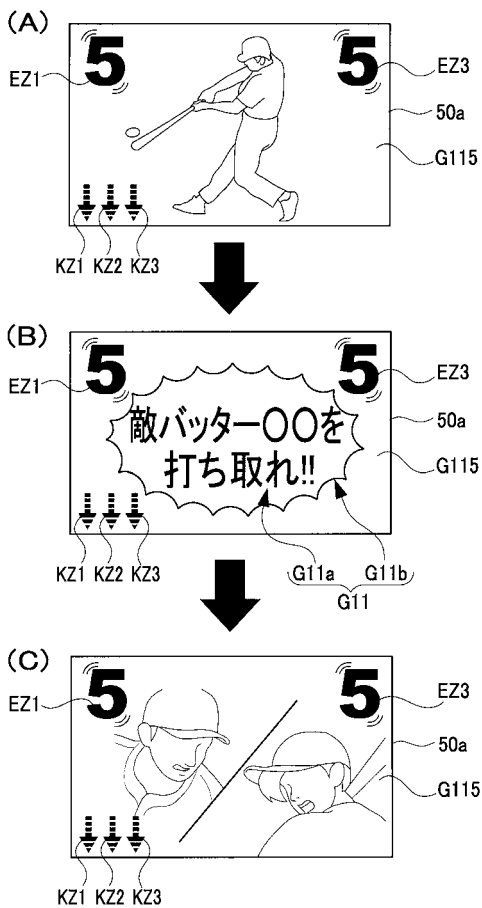
【図 22】



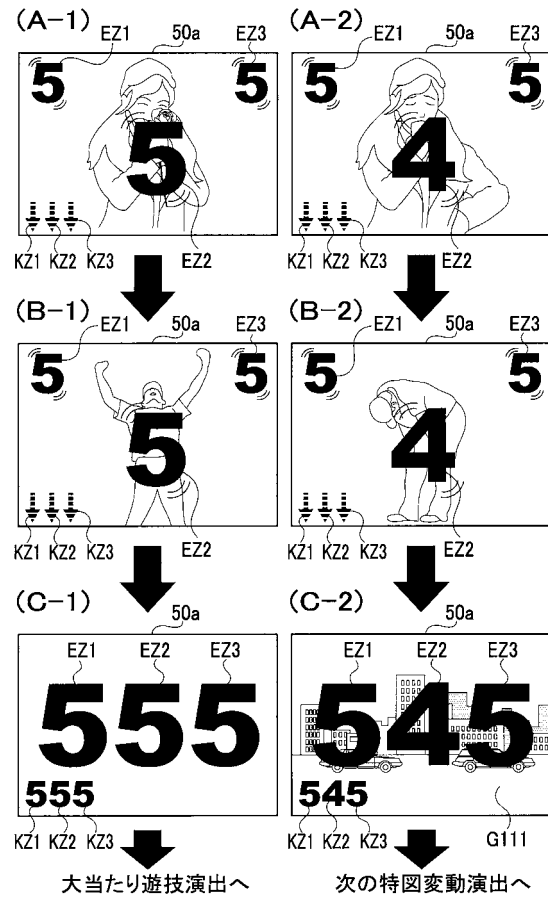
【図 2 3】



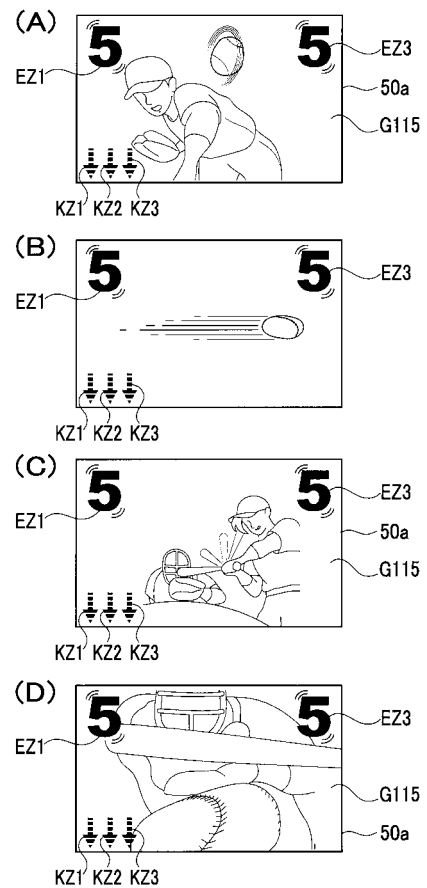
【図 2 5】



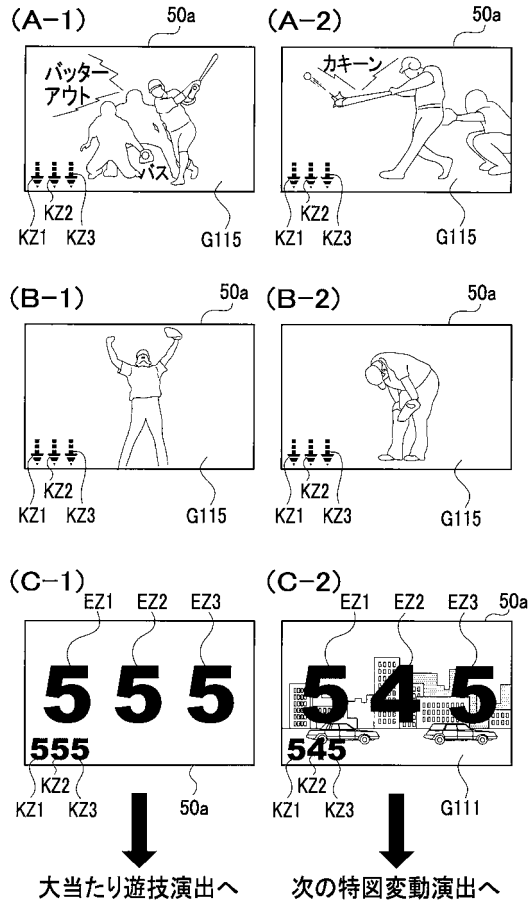
【図 2 4】



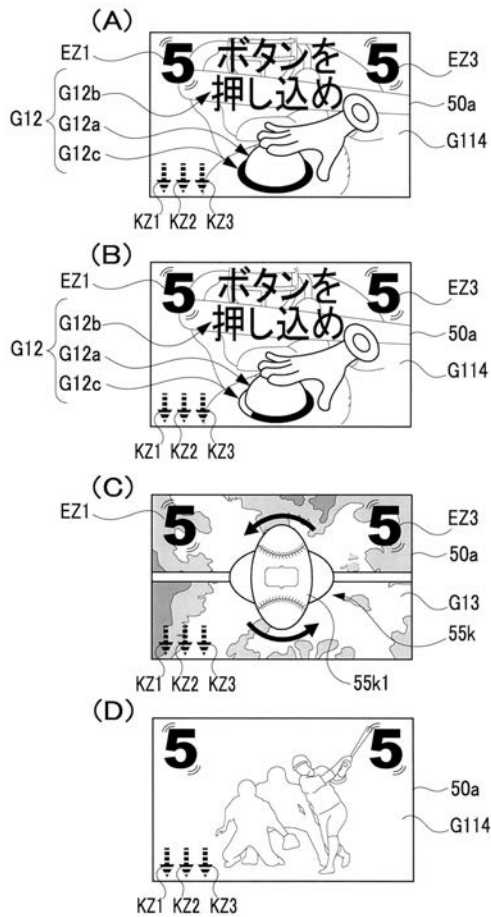
【図 2 6】



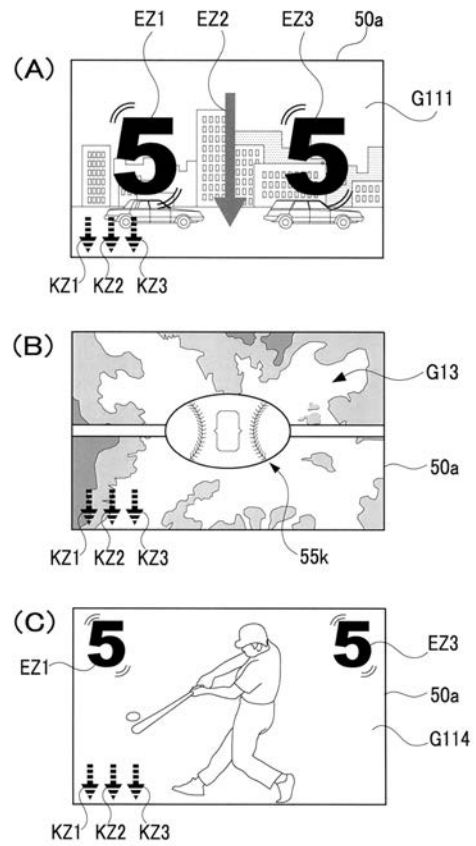
【図 27】



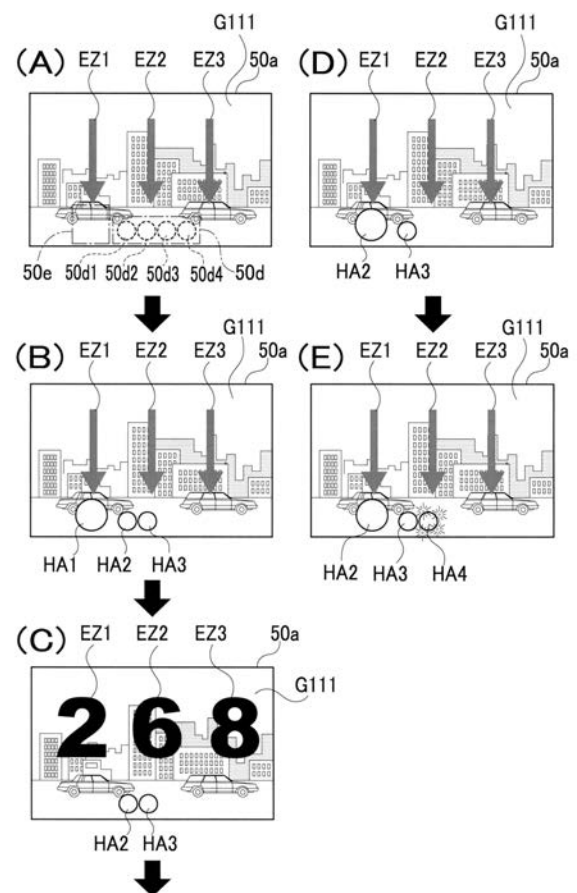
【図 29】



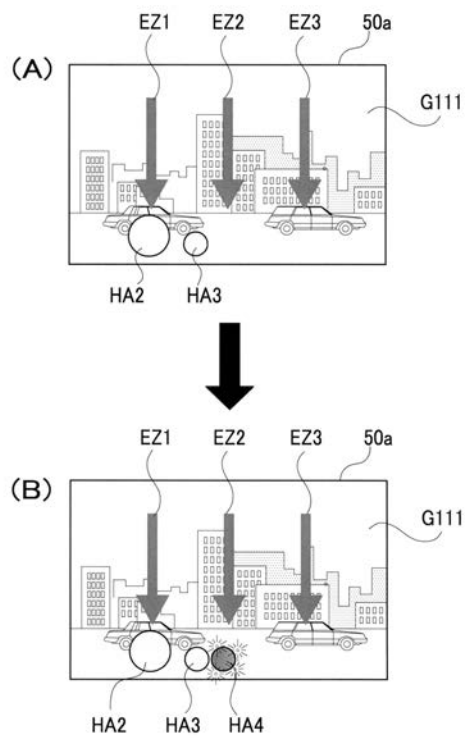
【図 28】



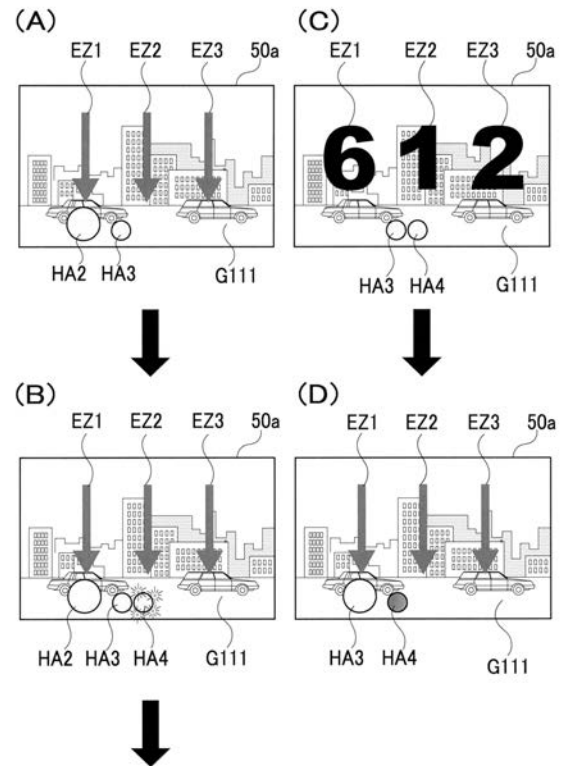
【図 30】



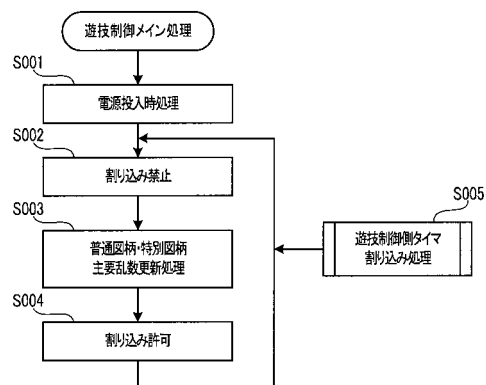
【図 3 1】



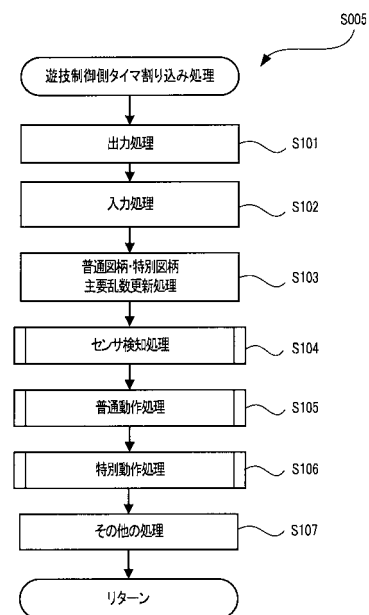
【図 3 2】



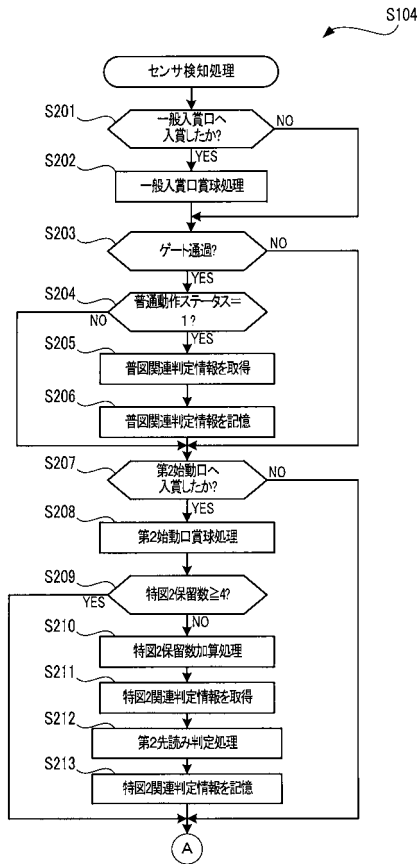
【図 3 3】



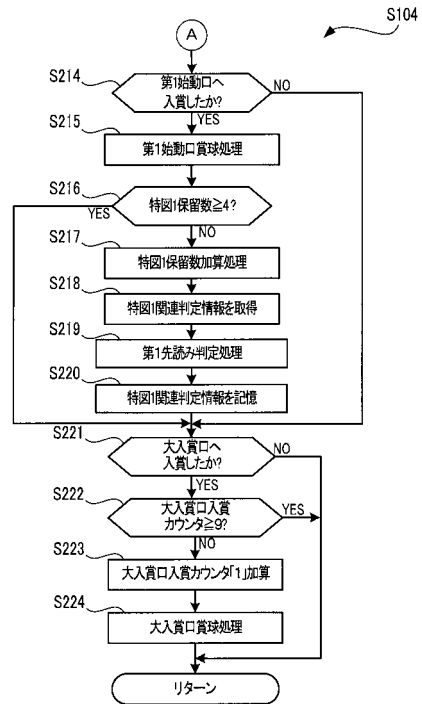
【図 3 4】



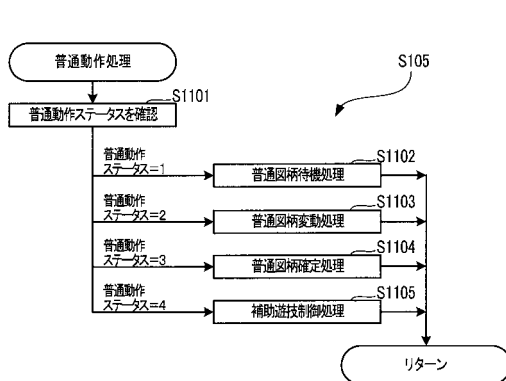
【 図 3 5 】



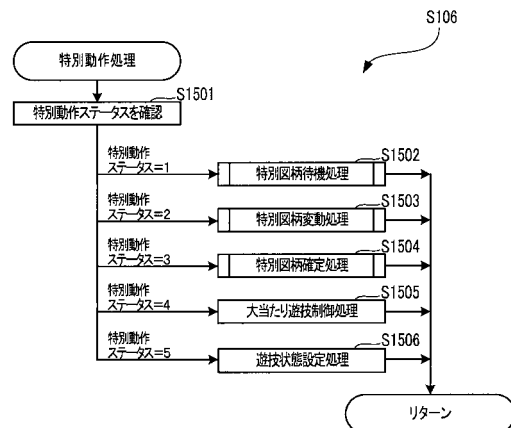
【 図 3 6 】



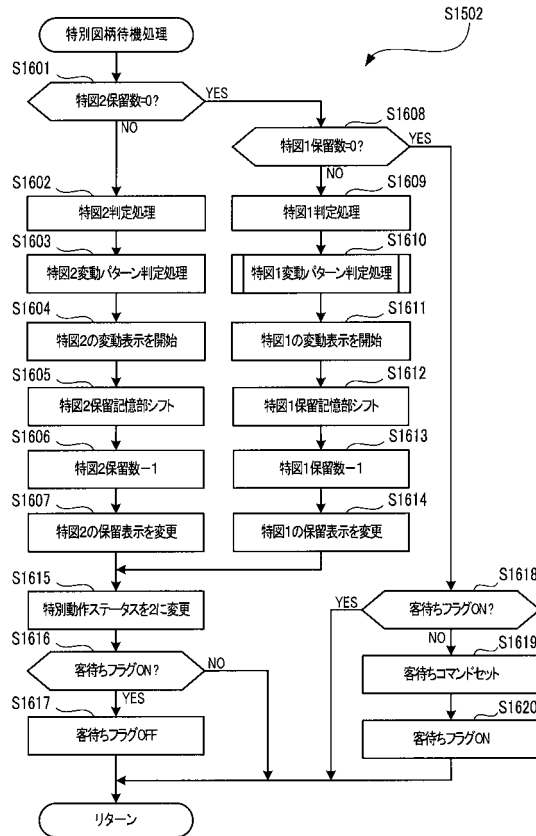
【 図 3 7 】



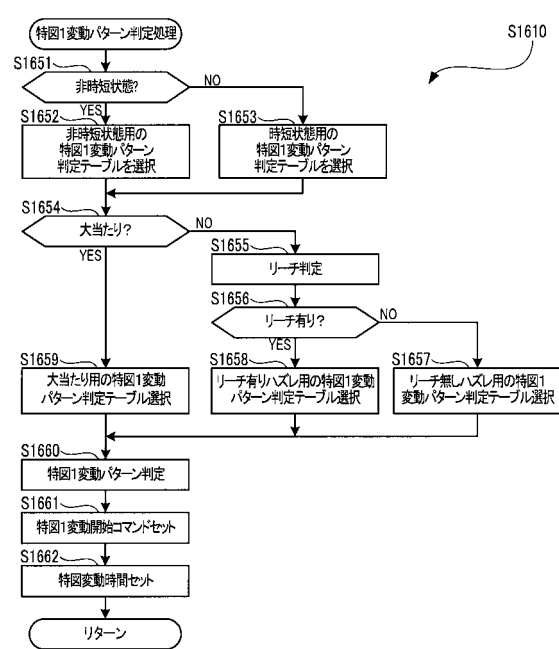
【 図 3 8 】



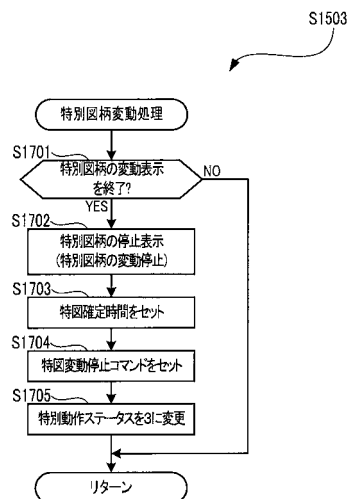
【 図 3 9 】



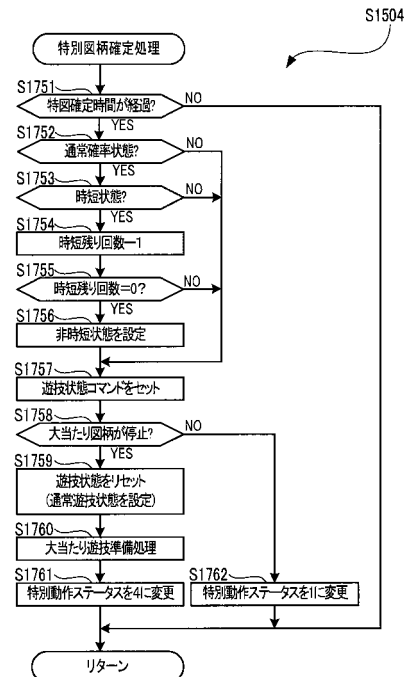
【 図 4 0 】



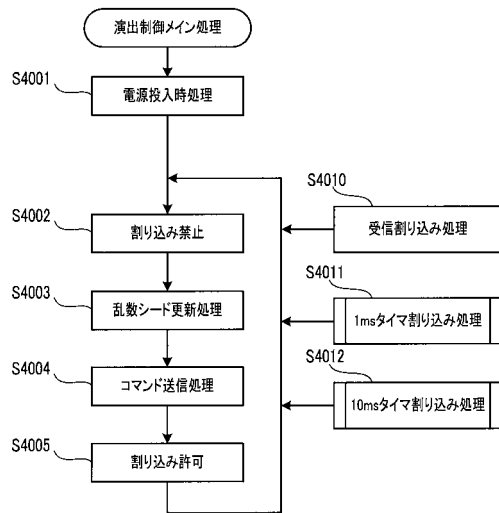
【 図 4 1 】



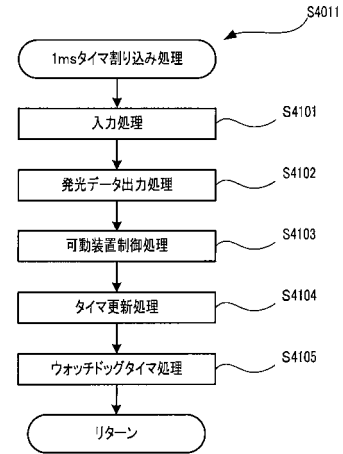
【 図 4 2 】



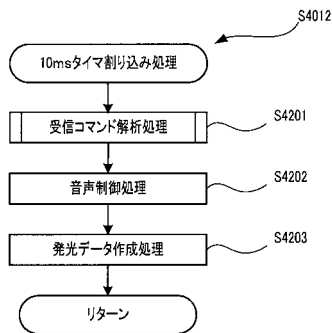
【図 4 3】



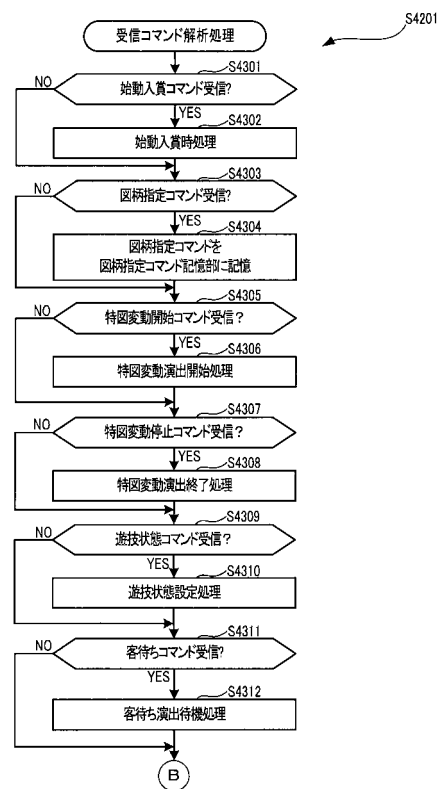
【図 4 4】



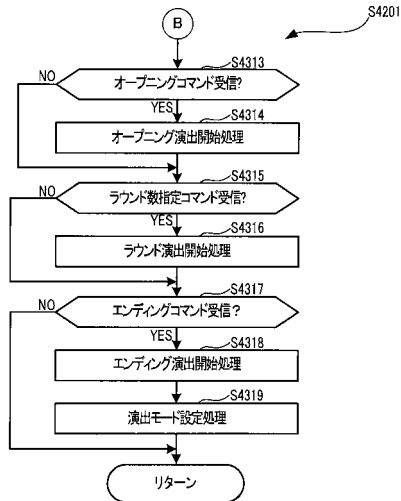
【図 4 5】



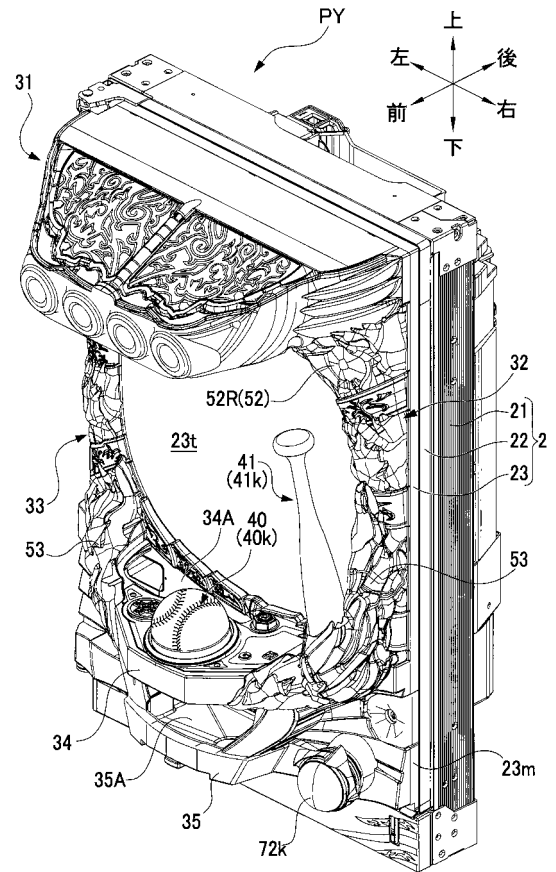
【図 4 6】



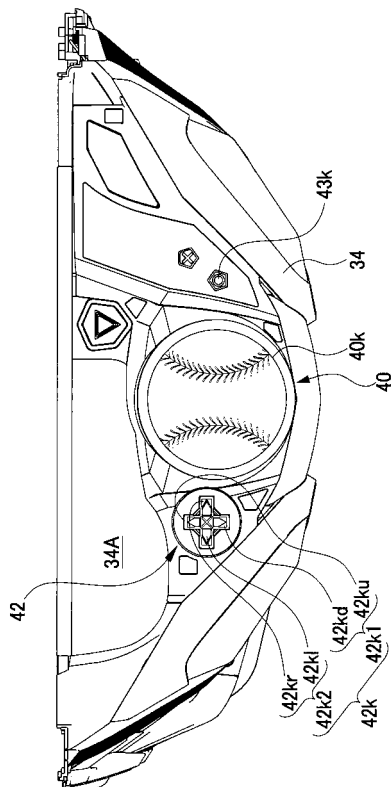
【図 47】



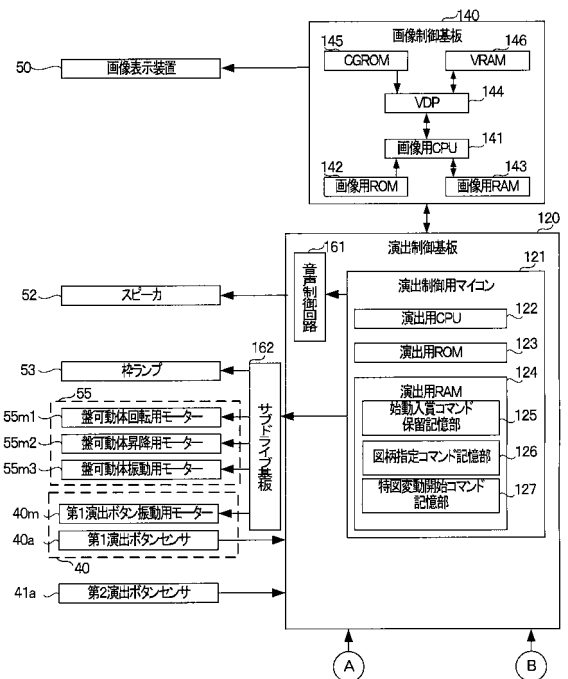
【図 48】



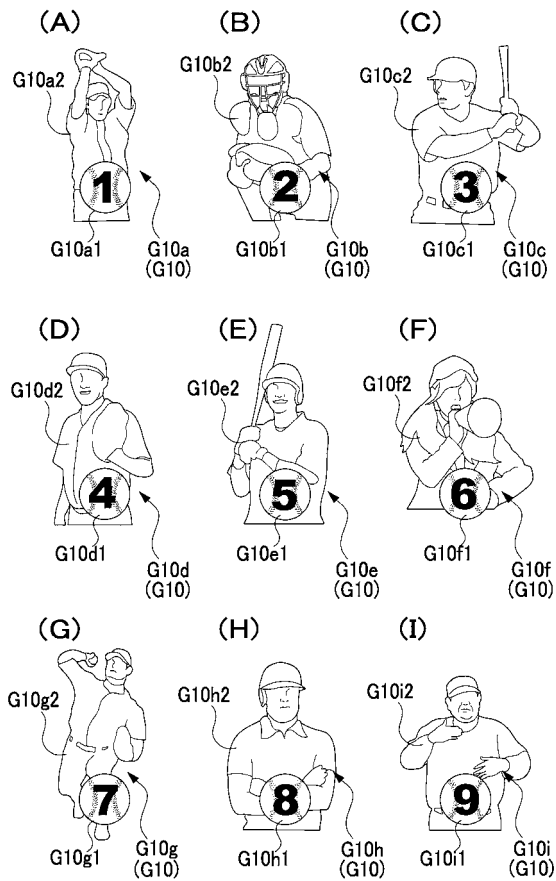
【図 49】



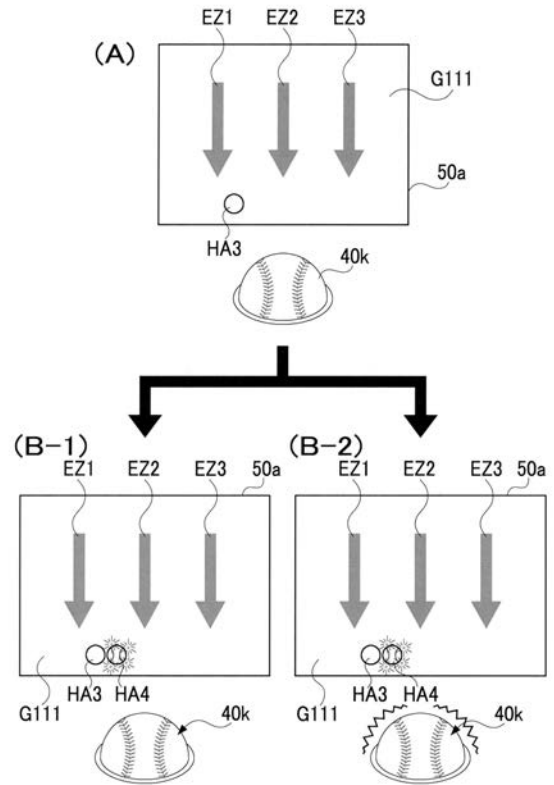
【図 50】



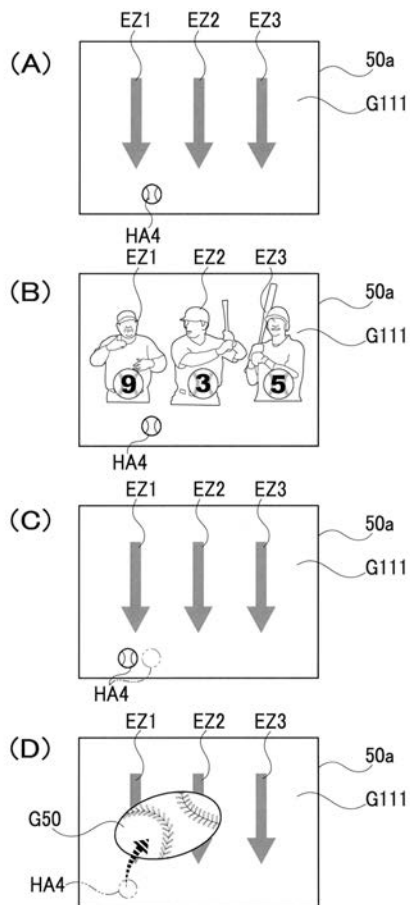
【図 5 1】



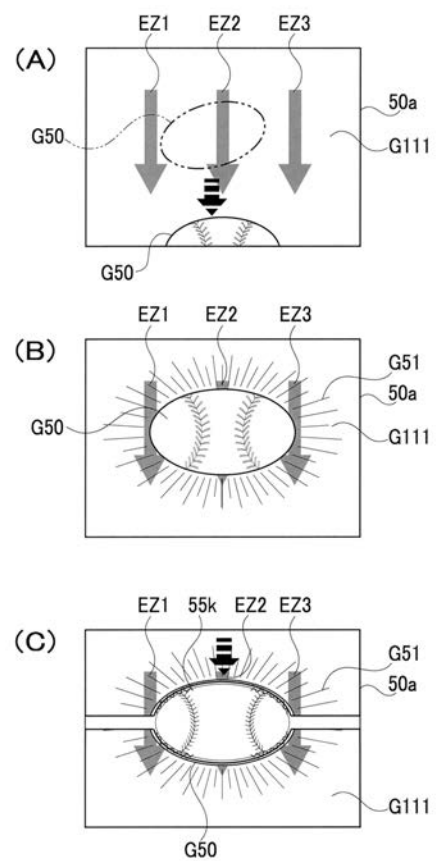
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



【 図 5 5 】

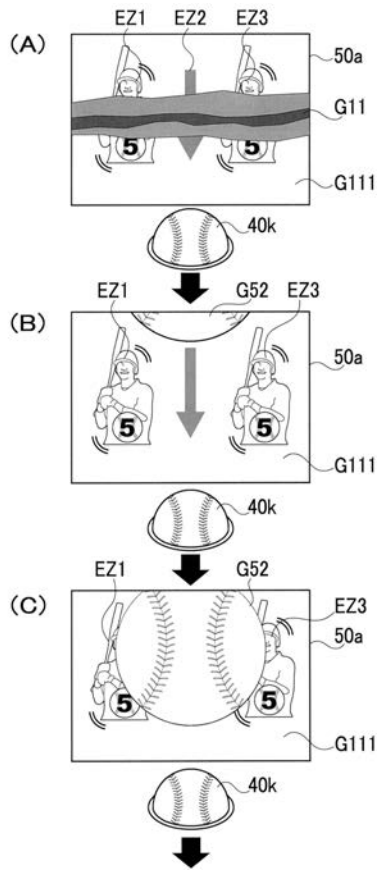
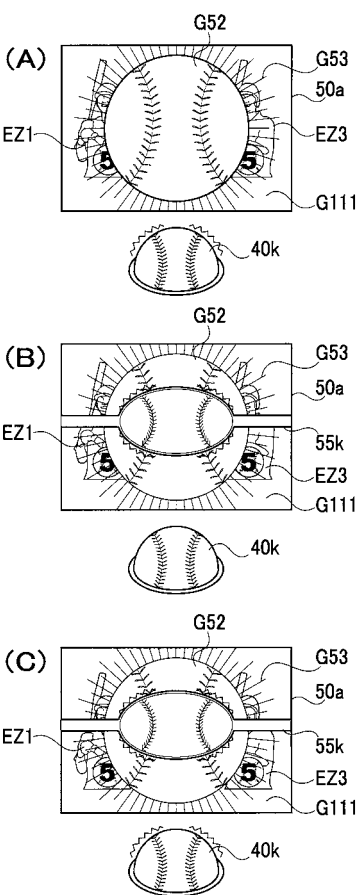
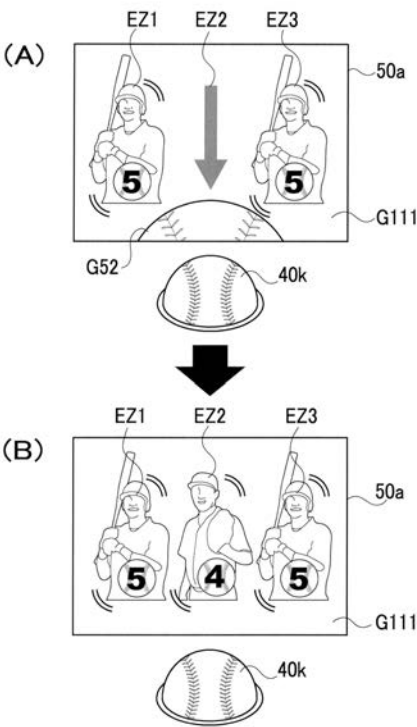


図56(A)、図57(A)、図57(B)、図57(C)

【 図 5 7 】



【 図 5 6 】



【 図 5 8 】

(A)保留予告実行判定テーブル

特図変動パターン情報	選択率(%)	実行する／実行しない
SP大当たり変動	50	実行する
	50	実行しない
L大当たり変動	45	実行する
	55	実行しない
SPハズレ変動	45	実行する
	55	実行しない
Lハズレ変動	35	実行する
	65	実行しない
Nハズレ変動	25	実行する
	75	実行しない
通常ハズレ変動	5	実行する
	95	実行しない

(B)特別態様種別判定テーブル

特図変動パターン情報	選択率(%)	特別態様
SP大当たり変動 L大当たり変動	15	特殊態様
	5	第1特別態様
	25	第2特別態様
	55	第3特別態様
SPハズレ変動 Lハズレ変動	20	特殊態様
	10	第1特別態様
	30	第2特別態様
	40	第3特別態様
Nハズレ変動	28	特殊態様
	34	第1特別態様
	38	第2特別態様
	0	第3特別態様
通常ハズレ変動	10	特殊態様
	90	第1特別態様
	0	第2特別態様
	0	第3特別態様

【図 5 9】

特殊保留予告種別判定テーブル

特図変動パターン情報	選択率(%)	特殊保留予告種別
SP大当たり変動	35	第1特殊保留予告
	65	第2特殊保留予告
L大当たり変動	40	第1特殊保留予告
	60	第2特殊保留予告
SPハズレ変動	50	第1特殊保留予告
	50	第2特殊保留予告
Lハズレ変動	65	第1特殊保留予告
	35	第2特殊保留予告
Nハズレ変動	75	第1特殊保留予告
	25	第2特殊保留予告
通常ハズレ変動	100	第1特殊保留予告
	0	第2特殊保留予告

【図 6 0】

(A)変動開始時予告実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	実行する／実行しない
SP大当たり変動	60	実行する
	40	実行しない
L大当たり変動	50	実行する
	50	実行しない
SPハズレ変動	50	実行する
	50	実行しない
Lハズレ変動	40	実行する
	60	実行しない
Nハズレ変動	25	実行する
	75	実行しない
通常ハズレ変動	0	実行する
	100	実行しない

(B)変動開始時予告種別判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	変動開始時予告種別
SP大当たり変動	30	第1変動開始時予告
	70	第2変動開始時予告
L大当たり変動	50	第1変動開始時予告
	50	第2変動開始時予告
SPハズレ変動	50	第1変動開始時予告
	50	第2変動開始時予告
Lハズレ変動	75	第1変動開始時予告
	25	第2変動開始時予告
Nハズレ変動	85	第1変動開始時予告
	15	第2変動開始時予告

【図 6 1】

変動開始時予告ガセ実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	実行する／実行しない
SP大当たり変動 L大当たり変動	20	実行する
	80	実行しない
SPハズレ変動 Lハズレ変動	20	実行する
	80	実行しない
Nハズレ変動	15	実行する
	85	実行しない
通常ハズレ変動	5	実行する
	95	実行しない

【図 6 2】

(A)リーチ成立時予告実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	実行する／実行しない
SP大当たり変動	65	実行する
	35	実行しない
L大当たり変動	55	実行する
	45	実行しない
SPハズレ変動	45	実行する
	55	実行しない
Lハズレ変動	35	実行する
	65	実行しない
Nハズレ変動	0	実行する
	100	実行しない

(B)リーチ成立時予告種別判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	リーチ成立時予告種別
SP大当たり変動	20	第1リーチ成立時予告
	30	第2リーチ成立時予告
	50	第3リーチ成立時予告
L大当たり変動	25	第1リーチ成立時予告
	35	第2リーチ成立時予告
	40	第3リーチ成立時予告
SPハズレ変動	25	第1リーチ成立時予告
	35	第2リーチ成立時予告
	40	第3リーチ成立時予告
Lハズレ変動	40	第1リーチ成立時予告
	35	第2リーチ成立時予告
	25	第3リーチ成立時予告

(C)リーチ成立時予告ガセ実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率(%)	実行する／実行しない
Nハズレ変動	15	実行する
	85	実行しない

フロントページの続き

(72)発明者 伊藤 潤

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) 2C333 AA11 CA44 GA01