

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7288657号

(P7288657)

(45)発行日 令和5年6月8日(2023.6.8)

(24)登録日 令和5年5月31日(2023.5.31)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全73頁)

(21)出願番号	特願2019-48331(P2019-48331)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成31年3月15日(2019.3.15)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2020-146357(P2020-146357 A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和2年9月17日(2020.9.17)	(72)発明者	川添 智久 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
審査請求日	令和4年3月7日(2022.3.7)	(72)発明者	中山 覚
		最終頁に続く	

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

第1表示を実行可能であり、

前記第1表示の実行中、当該第1表示の付近に第2表示を表示部に実行可能であり、
実行中の前記第2表示を前記表示部から消去させ得る特定演出を実行可能であり、

前記第1表示の態様には、第1態様と、前記第1態様よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2態様と、があり、

前記第1態様の前記第1表示の付近で実行されている前記第2表示が、前記特定演出の実行によって前記表示部から消えた場合には、当該第2表示の消去とともに前記第1表示の態様が当該第1態様から前記第2態様に変化し、

前記第1態様の前記第1表示の付近で実行されている前記第2表示が、前記特定演出が行われたけれども前記表示部から消えなかった場合には、その後、前記特定演出の実行を伴わずに当該第2表示が前記表示部から消えて、前記第1表示の態様が当該第1態様から変化しないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、表示画面上に表示されている保留アイコンの態様が変化し得る遊技機が知られている（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2012-213599号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、保留アイコンの態様が変化したことについて、遊技者は、変化した保留アイコンの態様を見て初めて気付くおそれがある。つまり、そのような遊技機では、変化前にその保留アイコンに遊技者の注目を集めることが難しいため、保留アイコンの態様が変化するところを遊技者が目の当たりにできない場合がある。よって、演出の興趣向上の観点から改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、

20

第1表示を実行可能であり、

前記第1表示の実行中、当該第1表示の付近に第2表示を表示部に実行可能であり、
実行中の前記第2表示を前記表示部から消去させ得る特定演出を実行可能であり、
前記第1表示の態様には、第1態様と、前記第1態様よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2態様と、があり、
前記第1態様の前記第1表示の付近で実行されている前記第2表示が、前記特定演出の実行によって前記表示部から消えた場合には、当該第2表示の消去とともに前記第1表示の態様が当該第1態様から前記第2態様に変化し、
前記第1態様の前記第1表示の付近で実行されている前記第2表示が、前記特定演出が行われたけれども前記表示部から消えなかった場合には、その後、前記特定演出の実行を伴わずに当該第2表示が前記表示部から消えて、前記第1表示の態様が当該第1態様から変化しないことを特徴とする。

30

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出の興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

40

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

【図5】（A）は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、（B）は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図6】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図7】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図8】（A）は普図関係乱数を示す表であり、（B）は特図関係乱数を示す表である。

50

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 13】先読み判定テーブルである。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

10

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

20

【図 27】出現時の保留アイコンについてのアイコン変化演出の説明図である。

【図 28】表示中の保留アイコンについてのアイコン変化演出の説明図である。

【図 29】バリア画像の表示を伴うバリア演出の説明図である。

【図 30】キャラ動作演出の説明図である。

【図 31】バリア演出実行選択テーブルである。

【図 32】保留アイコンの出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 33】保留アイコンの出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 34】保留アイコンの出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブルである。

30

【図 35】保留アイコンの出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 36】保留アイコンの出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 37】保留アイコンの出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 38】保留アイコンの出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 39】変更例のアイコン変化演出の説明図である。

40

【図 40】変更例のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 41】変更例のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 42】変更例のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 43】変更例のシナリオパターン選択テーブルである。

【図 44】変更例のシナリオパターン選択テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の遊技機の第 1 実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部

50

材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

【 0 0 0 9 】

1. 遊技機の構造

本発明の遊技機の第 1 実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 ~ 図 5 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

10

【 0 0 1 0 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、外枠 2 2 と、その外枠 2 2 に対して開閉可能な前扉 2 3 とを備えている。さらに、前扉 2 3 は、後述する遊技盤ユニット Y U が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A にヒンジ 2 B を介して回転自在に支持される前枠 2 3 m と、を備える。前枠 2 3 m は遊技盤取付枠 2 A に対して開閉が可能である。前枠 2 3 m には、透明板 2 3 t が取り付けられている。前枠 2 3 m が閉じられているとき、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられた遊技盤 1 と透明板 2 3 t とは対面する。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 に形成された遊技領域 6 を視認することができる。透明板 2 3 t は、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能であればよい。

20

【 0 0 1 1 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置 7 2 が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 2 3 m の前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

30

【 0 0 1 2 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、操作可能な第 1 入力装置（以下「通常ボタン」）4 0 が設けられている。通常ボタン 4 0 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。特殊ボタン 4 1 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。

40

【 0 0 1 3 】

また、前枠 2 3 m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 3 1 の底面に、音を出力可能なスピーカ 5 2 が設けられている。スピーカ 5 2 は、左側に配置された左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配

50

置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 2 ～ 図 5 を用いて説明する。遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面側に取り付けられた演出用ユニット 1 U と、を有する。最初に、遊技盤 1 について説明する。遊技盤 1 は透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。開口部 1 A に沿って、遊技球が流下可能な遊技領域 6 を区画するための略リング状の内側壁部 1 B が前方

10

【 0 0 1 6 】

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1 B、外側壁部 1 C などによって囲まれた遊技領域 6 が形成されている。すなわち、遊技盤 1 の前面が、内側壁部 1 B および外側壁部 1 C によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに仕切られている。

【 0 0 1 7 】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路を構成している。

20

【 0 0 1 8 】

遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 始動口 1 1 が形成された第 1 始動入賞装置 1 1 D と、第 2 始動口 1 2 への入球を可能または不可能にさせる第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D と、が設けられている。

【 0 0 1 9 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 0 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開放位置に移動することを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が閉鎖位置にあることを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。また、第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D が「開状態」になることを「電チュー 1 2 D が開放する」ともいい、電チュー 1 2 D が「閉状態」になることを「電チュー 1 2 D が閉鎖する」ともいう。

40

【 0 0 2 1 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 2 】

50

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口 10 が設けられている。遊技球が一般入賞口 10 へ入賞すると、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0023】

また、遊技領域 6 には、遊技球が通過可能なゲート 13 が設けられている。遊技球のゲート 13 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー 12D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 12D の開放を伴う遊技である。

【0024】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 14 が形成された第 1 大入賞装置 14D（以下、「通常 AT 14D」ともいう）が設けられている。

【0025】

第 1 大入賞装置 14D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 AT 開閉部材 14k を備える。通常 AT 開閉部材 14k の作動により第 1 大入賞口 14 が開閉する。通常 AT 開閉部材 14k は、通常では第 1 大入賞口 14 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 14 の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常 AT 開閉部材 14k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 14 の中に入球することが可能になる。このように、通常 AT 開閉部材 14k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 14 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 14 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0026】

また、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 12 へ誘導する誘導ステージ 12g が設けられている。なお、誘導ステージ 12g の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 12 の方へ向かって流下可能である。

【0027】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 15 が形成された第 2 大入賞装置 15D（以下、「VAT 15D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 15D は、作動可能な VAT 開閉部材 15k を備えている。VAT 開閉部材 15k は、通常では第 2 大入賞口 15 を塞いでおり、遊技球が第 2 大入賞口 15 に入球することは不可能もしくは極めて困難である。VAT 開閉部材 15k は開状態をとることができる。VAT 開閉部材 15k が開状態であると遊技球の第 2 大入賞口 15 への入球が容易となる。一方、VAT 開閉部材 15k が第 2 大入賞口 15 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、VAT 開閉部材 15k の作動によって第 2 大入賞口 15 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 15 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0028】

ここで、図 3 を用いて、第 2 大入賞装置 15D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 15D の内部には、第 2 大入賞口 15 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 15a が設けられている。

【0029】

第 2 大入賞口センサ 15a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 16 と非特定領域 17 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 15a を通過した遊技球は、振分装置 16D によって、特定領域 16 か非特定領域 17 かに振り分けられる。振分装置 16D は、略矩形状の平板からなる振分部材 16k と、振分部材 16k を駆動する振分ソレノイド 16s とを備えている。振分部材 16k は、振分ソレノイド 16s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【0030】

振分ソレノイド 16s が通電されていないとき、振分部材 16k は特定領域 16 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 3（A）の正面視で振分部材 16k の左

10

20

30

40

50

端が特定領域 16 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 16 k が特定領域 16 をその直上で覆う状態)にある。振分部材 16 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過した後、特定領域 16 を通過することは不可能もしくは極めて困難であり、非特定領域 17 を通過する。この第 2 大入賞口 15 から非特定領域 17 まで流下する遊技球のルートを実第 1 のルートという。

【0031】

一方、振分ソレノイド 16 s が通電されているとき、振分部材 16 k は遊技球の特定領域 16 の通過(進入)を許容する第 2 状態(通過許容状態:図 3(B)の正面視で振分部材 16 k の左端が特定領域 16 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 16 k が特定領域 16 をその直上で覆わず、特定領域 16 の直上が開放している状態)にある。振分部材 16 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過したあと特定領域 16 を通過容易である。この第 2 大入賞口 15 から特定領域 16 まで流下する遊技球のルートを実第 2 のルートという。

10

【0032】

なお、基本的に、振分部材 16 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 16 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技(例えば 16 R)においてのみ、振分ソレノイド 16 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

【0033】

特定領域 16 と非特定領域 17 には、各領域 16、17 を通過(進入)した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 16 a、非特定領域センサ 17 a が設けられている。

20

【0034】

なお、第 1 大入賞装置 14 D および第 2 大入賞装置 15 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

【0035】

また、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 19 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 54 が設けられている。

【0036】

30

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域(第 1 遊技領域)と、右側の右遊技領域(第 2 遊技領域)と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【0037】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 11 と、2 つの一般入賞口 10 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 11、または、一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 12 と、ゲート 13 と、第 1 大入賞口 14 と、第 2 大入賞口 15 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 13 の通過や、第 2 始動口 12、第 1 大入賞口 14、または、第 2 大入賞口 15 への入賞を狙うことができる。

40

【0038】

なお、何れの入賞口(第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、および第 2 大入賞口 15)にも入球しなかった遊技球は、アウト口 19 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能で

50

ある。

【 0 0 3 9 】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図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（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

10

【 0 0 4 0 】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われると実行される。また、特図 2 の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機に特図 2 抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図 1 および特図 2 を総称して特図といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 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 1 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 及び第 2 大入賞口 1 5）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。

20

【 0 0 4 2 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「□□■□□■□■」（□：点灯、■：消灯）というように左から 1，2，5，6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「■□■□■□■□」というように一番右にある LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

30

【 0 0 4 3 】

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

40

【 0 0 4 4 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 2 関係乱数」という。ここで、特図 1 関係乱数は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶

50

可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（例えば 4 個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【 0 0 4 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部 1 0 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

10

【 0 0 4 6 】

そして、特図保留数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。特図 1 保留表示器 8 3 a と特図 2 保留表示器 8 3 b のそれぞれは、例えば 4 個の L E D で構成されており、特図保留数の分だけ L E D を点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【 0 0 4 7 】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第 2 始動口 1 2（電チュー 1 2 D）を開放させる補助遊技が行われる。

20

【 0 0 4 8 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 8 2 は、「□ □」（□：点灯、■：消灯）というように両 L E D の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「■ □」というように右の L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

30

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば 4 個）を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート 1 3 を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

40

【 0 0 5 1 】

次に、図 5 を用いて、遊技盤 1 の背面に取り付けられた演出用ユニット 1 U について説明する。演出用ユニット 1 U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット 1 U には、画像表示装置 5 0、第 1 盤可動装置（以下「盤上可動装置」）5 5、第 2 盤可動装置（以下「盤下可動装置」）5 6 が搭載されている。

【 0 0 5 2 】

50

画像表示装置 50 は、例えば 20 インチの 3D 液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器等で構成され、図柄等を表示可能な表示部 50a を具備する。

【0053】

盤上可動装置 55 は、表示部 50a よりも前方に配置され、表示部 50a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤上可動体 55k を具備する。盤下可動装置 56 は、表示部 50a よりも前方に配置され、表示部 50a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体 56k を具備する。

【0054】

図 5 (A) は、盤上可動体 55k および盤下可動体 56k が作動していない通常の待機状態で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置 55 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 55k は下向きに移動（下降）し、盤下可動装置 56 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 56k は上向きに移動（上昇）する（図 5 (B) 参照）。このとき、画像表示装置 50 は下降した盤上可動体 55k または上昇した盤下可動体 56k に覆われ、画像表示装置 50 は視認困難となる。

【0055】

なお、遊技盤ユニット YU 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。

【0056】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 ~ 図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 PY1 における電氣的な構成を説明する。図 6 ~ 図 7 に示すように、パチンコ遊技機 PY1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板 100 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 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の演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 170 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 50 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 100 を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板 120 を、後述する画像制御基板 140、ランプ制御回路 151、および音声制御回路 161 とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 120 を備え、演出手段（画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、および、可動装置 55、56 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

【0057】

また、パチンコ遊技機 PY1 は、電源基板 190 を備えている。電源基板 190 は、主制御基板 100、サブ制御基板 120、及び払出制御基板 170 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 190 には、バックアップ電源回路 192 が設けられている。バックアップ電源回路 192 は、パチンコ遊技機 PY1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON 操作または OFF 操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

【0058】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1

10

20

30

40

50

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

【0059】

遊技用ROM103には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ROM103には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ROM103は外付けであってもよい。また、遊技用RAM104には、前述した特図保留記憶部105や普図保留記憶部106などが設けられている。

10

【0060】

また、主制御基板100には、データや信号の入出力を行うための遊技用I/O（Input/Output）ポート部118、および遊技用RAM104に記憶されている情報を遊技用CPU102にクリアさせるためのRAMクリアスイッチ119が実装されている。

【0061】

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

20

【0062】

主制御基板100に接続されている各種センサ類MSには、第1始動口11に入賞した遊技球を検知する第1始動口センサ、第2始動口12に入賞した遊技球を検知する第2始動口センサ、一般入賞口10に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート13を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第1大入賞口14に入賞した遊技球を検知する第1大入賞口センサ、第2大入賞口15に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口センサ15a、特定領域16を通過（特定領域16に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ16a、および、非特定領域17を通過（非特定領域17に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ17aが含まれている。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板100に出力する。なお、主制御基板100に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【0063】

また、主制御基板100に接続されている各種アクチュエータ類MAには、電チュー12Dの電チュー開閉部材12kを駆動する電チューソレノイド、第1大入賞装置14Dの通常AT開閉部材14kを駆動する第1大入賞口ソレノイド、第2大入賞装置15DのVAT開閉部材15kを駆動する第2大入賞口ソレノイド、および、振分装置16Dの振分部材16kを駆動する振分ソレノイド16sが含まれている。なお、主制御基板100に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【0064】

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

【0065】

また主制御基板100は、払出制御基板170に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板170から信号を受信する。払出制御基板170には、

50

カードユニットＣＵ（パチンコ遊技機ＰＹ１に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置７３が接続されているとともに、発射制御回路１７５を介して発射装置７２が接続されている。なお、発射装置７２には、ハンドル７２ｋ（図１参照）が含まれる。

【００６６】

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、賞球払出装置７３や貸球払出装置７４を用いて、賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球の数は、払出制御基板１７０に出力される。

【００６７】

また、発射装置７２には、遊技者などの人のハンドル７２ｋ（図１参照）への接触を検知可能なタッチスイッチが設けられている。遊技者によるハンドル７２ｋの操作があった場合には、タッチスイッチが遊技者のハンドル７２ｋへの接触を検知し、検知信号を払出制御基板１７０に出力する。また、発射装置７２には、ハンドル７２ｋの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置７２は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル７２ｋの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイドを駆動させる。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１においては、ハンドル７２ｋへの回転操作が維持されている状態では、約０．６秒毎に１球の遊技球が発射されるようになっている。

【００６８】

また主制御基板１００は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板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。サブ制御基板１２０は、主制御基板１００から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板１００による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、主制御基板１００とサブ制御基板１２０との接続は、主制御基板１００からサブ制御基板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、主制御基板１００とサブ制御基板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。

【００６９】

図７に示すように、サブ制御基板１２０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）１２１が実装されている。演出制御用マイコン１２１には、主制御基板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、および演出用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。

【００７０】

また、演出用ＲＯＭ１２３には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用ＲＯＭ１２３は外付けであってもよい。

【００７１】

また、サブ制御基板１２０には、データや信号の入出力を行うための演出用Ｉ／Ｏポート部１３８、およびＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）１３９が実装されている。ＲＴＣ１３９は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。ＲＴＣ１３９は、パチンコ遊技機ＰＹ１に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板１９０が備えるバックアップ電源回路１９２から供給される電力によって動作する。このため、ＲＴＣ１３９は、パチンコ遊技機ＰＹ１の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、ＲＴＣ１３９に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板１２０に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板 (図示なし) を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類 SA、各種ランプ類 SL が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類 SA に信号を出力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 1 5 1 を介して各種ランプ類 SL の点灯制御を行う。

【 0 0 7 9 】

10

20

30

40

50

サブ制御基板 120 に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ 40a および特殊ボタン検出スイッチ 41a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 40a は、通常ボタン 40 が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ 41a は、特殊ボタン 41 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 40a, 41a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 120 に出力する。なお、サブ制御基板 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。

【0080】

サブ制御基板 120 に接続された各種アクチュエータ類 SA には、盤上可動装置 55, 盤下可動装置 56, 枠可動装置 58 等を駆動するモータが含まれ、モータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 121 は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 151 を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板 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。

【0081】

サブ制御基板 120 に接続された各種ランプ類 SL には、枠ランプ 53, 盤ランプ 54 等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン 121 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【0082】

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に 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。また、サブ制御基板 120 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0083】

3. 遊技機による主な遊技

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

【0084】

3-1. 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、発射された遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 82 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 13 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【0085】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8 (A) に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【0086】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 9 (A) に示すような 1 または複数の当たり判定テーブルを用いて、

10

20

30

40

50

当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

10

【 0 0 8 7 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 9（B）に示すような 1 または複数の普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 0 8 8 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

20

【 0 0 8 9 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

30

【 0 0 9 0 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。

【 0 0 9 1 】

補助遊技は、補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態に基づいて、図 9（C）に示すような 1 または複数の補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素

40

50

における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【 0 0 9 2 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0 . 0 8 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが容易な時間（例えば 3 . 0 0 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

10

【 0 0 9 3 】

3 - 2 . 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図 1 抽選を行う。特図 1 抽選が行われると、特図 1 表示器 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たりおよびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

20

【 0 0 9 4 】

同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、特図 2 抽選を行う。特図 2 抽選が行われると、特図 2 表示器 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、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。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 0 9 5 】

30

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

【 0 0 9 6 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 8（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

40

【 0 0 9 7 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（A）に示すような 1 または複数的大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確

50

率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 0 9 8 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たりおよびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり又はハズレの何れであるかを判定する。図 1 0（ A ）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

10

【 0 0 9 9 】

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、図 1 0（ B ）に示すような 1 または複数の大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【 0 1 0 0 】

20

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルとして、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 1 大当たり図柄種別判定テーブル）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 0 1 】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

30

【 0 1 0 2 】

例えば、図 1 0（ B ）に示すように、特図 1 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 X が 5 0 %、大当たり図柄 Y が 5 0 % にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 Z が 1 0 0 % にすることが可能である。このように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選と、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して行われる特図 2 抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

40

【 0 1 0 3 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 0（ C ）に示すような 1 または複数のリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【 0 1 0 4 】

50

リーチ判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【0105】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機P Y 1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図10（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

10

【0106】

3-2-4. 特図変動

特図変動パターン判定は、図11～図12に示すような1または複数の特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

20

【0107】

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

30

【0108】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、特図1変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（非時短用特図1変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（時短用特図1変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。一方、特図2変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル（非時短用特図2変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル（時短用特図2変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

40

【0109】

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

50

当たり図柄種別ごと)、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。

【0110】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図1保留数(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、を区別することが可能である。また、各リーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図2保留数(U2)が0~2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、特図2保留数(U2)が3~4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。

10

【0111】

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

【0112】

また、各特図変動パターンには、図11~図12の表の右から2番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【0113】

なお、図11~図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図(大当たり判定結果)および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SPハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるLリーチが行われる特図変動パターンのことを「Lハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるNリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Nハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

20

【0114】

3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図13に示すような1または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、第1始動口11に入賞した場合の先読み判定テーブル(第1先読み判定テーブル)と、第2始動口12に入賞した場合の先読み判定テーブル(第2先読み判定テーブル)と、を区別することが可能である。

30

【0115】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル(非時短用先読み判定テーブル)と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル(時短用先読み判定テーブル)と、を区別することが可能である。

40

【0116】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第1先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第1先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第2先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第2先読み判定テーブルと、を区別することが可能である。なお、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

50

【 0 1 1 7 】

3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OP や ED を設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

10

【 0 1 1 8 】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 4 に示すような 1 または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1 種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

20

【 0 1 1 9 】

例えば、図 1 4 に示すように、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

30

【 0 1 2 0 】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

【 0 1 2 1 】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k によって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態をとるので、振分部材 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。このように、振分部材 1 6 k が一定の作動態様（特定領域 1 6 が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

40

【 0 1 2 2 】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係

50

から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0.1 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 16 の通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 16 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

10

【0123】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 15 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することができる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 12 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。

20

【0124】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

30

【0125】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 12 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 12 D の開放時間（例えば 0.08 秒）よりも長い開放時間（例えば 3.00 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図 11 ~ 図 12 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

40

50

【 0 1 2 6 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（ 3 0 秒 ）よりも短い普図変動時間（ 5 秒 ）が決定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

【 0 1 2 7 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6 ）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

10

【 0 1 2 8 】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

【 0 1 2 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たり当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、大当たり当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たり当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

20

【 0 1 3 0 】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

【 0 1 3 1 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

30

【 0 1 3 2 】

4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 6 ~ 図 2 2 を用いて説明する。

【 0 1 3 3 】

4 - 1 . 演出モード

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

40

【 0 1 3 4 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 6 (A - 1) に示すように、表示部 5 0 a においてパ

50

チンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン 4 0 が操作されると、図 1 6 (A - 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定 (「 光量設定 」) 、実行される演出の頻度設定 (「 演出設定 」) などがある。

【 0 1 3 5 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 1 6 (B - 1) に示すように、表示部 5 0 a において昼間の山の景色を表す背景画像 (昼間通常用背景画像 G 1 0 2) が表示される第 1 通常演出モードと、図 1 6 (B - 2) に示すように、表示部 5 0 a において夕方の山の景色を表す背景画像 (夕方通常用背景画像 G 1 0 3) が表示される第 2 通常演出モードと、図 1 6 (B - 3) に示すように、表示部 5 0 a において夜間の山の景色を表す背景画像 (夜間通常用背景画像 G 1 0 4) が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【 0 1 3 6 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 1 6 (B - 4) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像 (確変用背景画像 G 1 0 5) が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 3 7 】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図 1 6 (B - 5) に示すように、表示部 5 0 a において空を表す背景画像 (時短用背景画像 G 1 0 6) が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、時短用背景画像 G 1 0 6 が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 3 8 】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 1 6 (C - 1) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 1 6 (C - 2) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 が表示されるラウンド演出が行われる。大当た

10

20

30

40

50

り遊技におけるエンディング中には、図 1 6 (C - 3) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【 0 1 3 9 】

なお、演出モードの種類については、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 4 0 】

4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 5 0 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば 1 ～ 9 の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示（本停止表示）が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【 0 1 4 1 】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 8、通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

【 0 1 4 2 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 5 0 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

なお、図 1 7 (A) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【 0 1 4 5 】

4 - 2 - 2 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【 0 1 4 6 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 1 7

10

20

30

40

50

(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示が開始される。なお、図17中の「↓」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図17(C-1)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが異なる停止態様で仮停止してから、図17(D)に示すように、ハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「1・1・2」や「2・4・6」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図17(C-2)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様(所謂リーチ目)で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【0147】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機PY1は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0148】

Nリーチでは、図18(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間(例えば、10秒)維持され、図18(B)に示すように、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図18(C-1)に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様(所謂リーチハズレ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「7・6・7」や「5・3・5」など、左右の図柄が同一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図18(C-2)に示すように、大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0149】

4-2-4. SPリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にSPリーチを行うことが可能である。SPリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0150】

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにSPリーチ専用の背景画像(SPリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にSPリーチが開始されたことを表す画像(SPリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、SPリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、SPリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP大当たり変動」の場合には、図19(C-1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1,

K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 1 9 (C - 2) に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 5 1 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 1 0 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とした場合、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとして S P リーチ A と S P リーチ B とを実行可能にし、S P リーチ A の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 2 0 % とした場合、S P リーチ B の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 3 0 % とすれば、S P リーチ B の大当たり期待度を、S P リーチ A の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【 0 1 5 2 】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 0 (A) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 5 0 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 5 0 d は、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1 , 5 0 d 2 , 5 0 d 3 , 5 0 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『 1 』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

【 0 1 5 3 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 0 (A) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

【 0 1 5 4 】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

【 0 1 5 5 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、特図 1 保留または特図 2 保留の数を遊技者に報知することが可能である。

【 0 1 5 6 】

保留演出では、特図 1 保留数が『 0 』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、

特図変動演出が開始され、例えば、図 20 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 50 e に当該アイコン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 11 に入賞すると、図 20 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 20 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 50 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 50 d の第 2 表示領域 50 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 50 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『 1 』であることが遊技者に報知される。

10

【 0 1 5 7 】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置 55、56、58、入力装置 40、41 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【 0 1 5 8 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 55、56、58 を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置 55、56、58 を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

20

【 0 1 5 9 】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 21 (A) に示すように、盤上可動装置 55 および盤下可動装置 56 が作動し、盤上可動体 55 k と盤下可動体 56 k とが、遊技者から見て、表示部 50 a 上に重なるように移動して、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 50 a の盤上可動体 55 k および盤下可動体 56 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 21 (B) に示すように、盤上可動体 55 k と盤下可動体 56 k とが、通常の待機状態に戻って S P リーチに発展する。なお、可動体演出については、S P リーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

30

【 0 1 6 0 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 を操作する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 6 1 】

操作演出では、例えば、S P リーチにおいて、特殊ボタン 41 の押下操作が有効な期間（ボタン操作有効期間）が発生し、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図 22 (A) に示すように、特殊ボタン 41 の操作を促す演出（ボタン操作促進演出）が行われる。ボタン操作促進演出において、表示部 50 a に、ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。ボタン操作促進画像 G 3 は、特殊ボタン 41 を模した画像（特殊ボタン画像 G 3 1 ）と、特殊ボタン 41 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像 G 3 2 ）と、ボタン操作有効期間の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像 G 3 3 ）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G 3 3 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、ボタン操作有効期間において特殊ボタン 41 が押下操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において特殊ボタン 41 が操作されることなくボタン操作有効期間が経過した後、図 22 (B) に示すように、盤上可動装置 55 が作動し、遊技者から見て、盤上可動体 55 k が表示部 50 a 上に重なるように移動して、大当たり

40

50

期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 6 2 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、特図抽選が行われていない特図 1 保留または特図 2 保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図 1 保留または特図 2 保留に対する特図抽選の抽選結果を事前に示唆するための演出として機能する。

【 0 1 6 3 】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 2 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。例えば、特図変動演出における演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止態様を変化させることも可能である。

10

【 0 1 6 4 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 2 3 ~ 図 2 4 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。

20

【 0 1 6 5 】

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 3 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 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、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

【 0 1 6 6 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、図 8 (A) および図 8 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

30

【 0 1 6 7 】

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

40

【 0 1 6 8 】

50

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

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

【 0 1 6 9 】

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

10

【 0 1 7 0 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) は、図 2 3 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) と同じである。すなわち、図 8 (A) および図 8 (B) に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行期間と、それ以外の期間 (メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

【 0 1 7 1 】

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

20

【 0 1 7 2 】

特別動作処理 (S 1 0 6) に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う (S 1 0 7) 。

【 0 1 7 3 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 0 8) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 0 8) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S 1 0 8) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。つまり、払出制御基板 1 7 0 は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

30

【 0 1 7 4 】

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主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 (図 2 3 参照) 、割り込みパルスが入力されると (約 4 m s e c 後) 、再びメイン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、再び実行されたメイン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、前回のメイン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。

40

【 0 1 7 5 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

センサ検出処理 (S 1 0 4) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 7 6 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

50

【 0 1 7 7 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 1 7 8 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 7 9 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 0 】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 1 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 1 】

第 2 大入賞口センサ処理では、第 2 大入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 2 】

特定領域センサ処理では、特定領域センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 3 】

[2 - 2 . 普通動作処理]

普通動作処理（S 1 0 5）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 4 】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普通図柄乱数

10

20

30

40

50

に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 8 2 に開始させる。

【 0 1 8 5 】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

10

【 0 1 8 6 】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0 . 8 秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【 0 1 8 7 】

補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

20

【 0 1 8 8 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S 1 0 6）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 9 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

30

【 0 1 9 0 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

40

【 0 1 9 1 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当た

50

り判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

【 0 1 9 2 】

特図 2 保留記憶部シフト処理は、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 2 保留記憶部シフト処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 2 関係乱数を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b からクリアする。このようにして、特図 2 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンド生成をする。

10

【 0 1 9 3 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

20

【 0 1 9 4 】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

30

【 0 1 9 5 】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 1 0 5 a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンドを生成する。

【 0 1 9 6 】

40

なお、本実施形態では、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われないようになっている。

【 0 1 9 7 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の

50

終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【 0 1 9 8 】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図 2 保留数および特図 1 保留数が「 0 」の場合には、パチンコ遊技機 P Y 1 が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

10

【 0 1 9 9 】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技制御テーブルを用いて、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間または閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに応じて、エンディングを開始する。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

20

【 0 2 0 0 】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に高確率状態を設定する。高確率状態の継続期間を制限する場合には、高確率状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく高確率状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、高確率状態の設定を示す高確率設定コマンドを生成する。また、非時短状態から時短状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に時短状態を設定する。時短状態の継続期間を制限する場合には、時短状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく時短状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、時短状態の設定を示す時短設定コマンドを生成する。

30

【 0 2 0 1 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

【 0 2 0 2 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 2 5 および図 2 6 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

40

【 0 2 0 3 】

[1 . サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 2 5 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（ S 4 0 0 1 ）。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、 S I O、 P I O、 C T C（割り込み時間の管理のための回路）

50

等の設定等を行う。

【 0 2 0 4 】

次に、割り込みを禁止し（S 4 0 0 2）、乱数シード更新処理を実行する（S 4 0 0 3）。乱数シード更新処理（S 4 0 0 3）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板 1 0 0 が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板 1 0 0 が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理においても同様である。

【 0 2 0 5 】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S 4 0 0 4）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。また、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置 5 5、5 6、5 8 を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。

【 0 2 0 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する（S 4 0 0 5）。以降、ステップ S 4 0 0 2 ～ステップ S 4 0 0 5 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S 4 0 1 0）、および、サブ側タイマ割り込み処理（S 4 0 1 1）の実行が可能となる。

【 0 2 0 7 】

受信割り込み処理（S 4 0 1 0）は、主制御基板 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 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 は主制御基板 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）に優先して実行される。

【 0 2 0 8 】

[2 . サブ側タイマ割り込み処理]

サブ側タイマ割り込み処理（S 4 0 1 1）は、サブ制御基板 1 2 0 に所定の周期（例えば、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。サブ側タイマ割り込み処理（S 4 0 1 1）では、図 2 6 に示すように、入力処理（S 4 1 0 1）、発光データ出力処理（S 4 1 0 2）、可動装置制御処理（S 4 1 0 3）、ウォッチドッグタイマ処理（S 4 1 0 4）、受信コマンド解析処理（S 4 1 0 5）、演出タイマ更新処理（S 4 1 0 6）、音声制御処理（S 4 1 0 7）、演出用データ作成処理（S 4 1 0 8）を順次行う。

【 0 2 0 9 】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a や特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 1 5 1 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、および盤ランプ 5 4 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 5 5、5 6、5 8 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、可動装置 5 5、5 6、5 8 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォ

10

20

30

40

50

ッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【 0 2 1 0 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理（ S 4 0 1 0 ）によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ 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。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【 0 2 1 1 】

7 . 第 1 実施形態の特徴点の説明

第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における特徴点に関して、さらなる詳細な説明を以下に加える。

【 0 2 1 2 】

7 - 1 . 各種演出

本実施形態における各種演出についてさらに説明する。本実施形態の演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留アイコン H A の表示態様が変化する「アイコン変化演出」を実行可能である。また、保留アイコン H A にバリア画像 B G を付加表示する「バリア演出」を実行可能である。さらに、バリア画像 B G の表示（バリア演出の実行）を伴う保留アイコン H A について、バリア画像 B G の表示が消える可能性（バリア演出の実行が終了する可能性）があることを示唆する「キャラ動作演出」を実行可能である。

【 0 2 1 3 】

7 - 1 - 1 . アイコン変化演出

まず、アイコン変化演出について図 2 0、図 2 7、図 2 8 および図 3 0 を用いて説明する。アイコン変化演出とは、保留アイコン H A の表示態様が変化する演出である。このアイコン変化演出は、上述の先読み演出の一演出に該当する。

【 0 2 1 4 】

本実施形態の保留アイコン H A の表示色には「白色」、「青色」および「赤色」の 3 種類がある。また、保留アイコン H A の表示形態（表示形状）には「○（丸形状）」および「★（星形状）」の 2 種類がある。本実施形態の保留アイコン H A の通常態様（デフォルト）は、「白色」且つ「○」である。

【 0 2 1 5 】

本実施形態では、第 1 始動口 1 1 への入球（入賞）に伴い、保留アイコン H A が保留アイコン表示領域 5 0 d（第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 又は第 4 表示領域 5 0 d 4）に出現する際にアイコン変化演出が行われるときがある（図 2 7（A）および図 2 7（B）参照）。

【 0 2 1 6 】

また、保留アイコン H A が保留アイコン表示領域 5 0 d の各表示領域に表示されている場合にアイコン変化演出が行われるときがある（図 2 8（A）および図 2 8（B）参照）。但し本実施形態では、アイコン変化演出の実行時間を確保するため、第 1 始動口 1 1 への入球に伴って保留アイコン表示領域 5 0 d に出現して表示されている保留アイコン H A についてアイコン変化演出は行われない。出現時の保留アイコン表示領域 5 0 d とは別のものに移行した保留アイコン H A について、アイコン変化演出が実行され得る。

【 0 2 1 7 】

具体的に、第 1 始動口 1 1 への入球に伴って第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した保留アイコン H A がその第 4 表示領域 5 0 d 4 に表示されているときには、その保留アイコン H A についてのアイコン変化演出は行われない。しかしながら、その第 4 表示領域 5 0 d 4 から移行した保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3、第 2 表示領域 5 0 d 2 又は第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されている場合には、その保留アイコン H A についてのアイコン変化演出は実行され得る。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 8 】

また、第 1 始動口 1 1 への入球に伴って第 3 表示領域 5 0 d 3 に出現した保留アイコン H A がその第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときには、その保留アイコン H A についてのアイコン変化演出は行われなくても、そこから移行した保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 又は第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されている場合には、そのアイコン変化演出は実行され得る。同じように、第 1 始動口 1 1 への入球に伴って第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現した保留アイコン H A がそこに表示されているときには、アイコン変化演出は行われなくても、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されている場合には、そのアイコン変化演出は実行され得る。なお、第 1 始動口 1 1 への入球に伴って第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現した保留アイコン H A について、アイコン変化演出は実行されない。

10

【 0 2 1 9 】

さらに、本実施形態では、バリア画像 B G の表示を伴う保留アイコン H A が保留アイコン表示領域 5 0 d の各表示領域に表示されていて、成功態様でのキャラ動作演出が実行された場合には、その実行後にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えるとともにアイコン変化演出が行われる（図 3 0 (C) および図 3 0 (D) 参照）。バリア画像 B G およびキャラ動作演出については、後ほど詳述する。

【 0 2 2 0 】

本実施形態では、保留アイコン表示領域 5 0 d に出現する保留アイコン H A にアイコン変化演出が行われなければ、通常態様で保留アイコン H A が出現する。それに対し、保留アイコン表示領域 5 0 d に出現する保留アイコン H A にアイコン変化演出が行われた場合には、「青色」且つ「 」の表示態様で保留アイコン H A が出現するときと「赤色」且つ「 」の表示態様で保留アイコン H A が出現するときとがある。

20

【 0 2 2 1 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の各表示領域に表示されている保留アイコン H A にアイコン変化演出が行われる場合、その保留アイコン H A が通常態様であれば、「青色」且つ「 」または「赤色」且つ「 」の保留アイコン H A に変化する。一方、アイコン変化演出が行われる保留アイコン H A の態様が「青色」且つ「 」であれば、「赤色」且つ「 」の保留アイコン H A に変化する。

【 0 2 2 2 】

なお、通常態様に対して、保留アイコン H A の「青色」且つ「 」の表示態様を特に「青」態様」ともいう。また「赤色」且つ「 」の表示態様を特に「赤」態様」ともいう。

30

【 0 2 2 3 】

7 - 1 - 2 . バリア演出

次に、バリア演出について図 2 9 を用いて説明する。バリア演出とは、バリア画像 B G を表示する画像演出である。具体的には、図 2 9 (B) に示すような、保留アイコン H A の上半分を覆うバリア（防壁）を示すバリア画像 B G を表示する演出である。

【 0 2 2 4 】

このバリア演出は、保留アイコン H A の出現とともに実行が開始される（図 2 9 (A) および図 2 9 (B) 参照）。すなわち、既に表示されている保留アイコン H A にバリア演出の実行が開始されることはない。つまり、表示中の保留アイコン H A にバリア画像 B G が後追いで付加表示されることはない。

40

【 0 2 2 5 】

但し、本実施形態のバリア演出は、保留アイコン表示領域 5 0 d のうち第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 又は第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現する保留アイコン H A とともに実行が開始されるけれども、第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現する保留アイコン H A とともに実行が開始されない。本実施形態では、後述のキャラ動作演出の実行時間を確保すべく、出現した保留アイコン H A が隣の表示領域に移行（シフト）した後にキャラ動作演出が実行され得る構成にしている。また、キャラ動作演出は、保留アイコン H A に伴う

50

バリア画像 B G について実行される演出である。そこで、移行後に当該アイコン T A になってしまう、第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現の保留アイコン H A とともにバリア演出の実行が開始されない。

【 0 2 2 6 】

さらに、本実施形態では、既に保留アイコン表示領域 5 0 d に表示されている保留アイコン H A について、アイコン変化演出、バリア演出およびキャラ動作演出の少なくとも 1 つの演出が実行される（又は実行された）場合には、保留アイコン表示領域 5 0 d に新たに出現させる保留アイコン H A とともにバリア演出が行われぬ。これは、同じ特図変動演出の実行中に、1 つの保留アイコン H A でのバリア演出と、それ以外の保留アイコン H A での各種演出（アイコン変化演出、バリア演出およびキャラ動作演出）とが同じタイミングで行われてしまうことを避けるためである。

10

【 0 2 2 7 】

また、バリア演出は、成功態様でのキャラ動作演出の実行後に実行が終了するときと、保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行（シフト）時に実行が終了するときとがある。成功態様でのキャラ動作演出の実行後に終了するとは、具体的には、成功態様でのキャラ動作演出の実行中に、バリア画像 B G の「バリア」がハンマーで叩き壊されて消えることである（図 3 0（C）および図 3 0（D）参照）。一方、保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行時に終了するとは、その移行時にバリア画像 B G が消えることである。

【 0 2 2 8 】

20

本実施形態では、バリア演出の実行によって保留アイコン H A の上半分にバリア画像 B G が表示されている間は、その保留アイコン H A の表示態様が変化しない。つまり、バリア演出が実行されていない保留アイコン H A にはアイコン変化演出が行われ得るのに対し、バリア演出が実行されている保留アイコン H A にはアイコン変化演出が行われぬ。よって、遊技者は、バリア画像 B G を伴わない保留アイコン H A では表示態様の变化を期待できるけれども、バリア画像 B G の表示を伴う保留アイコン H A では表示態様が変化することを期待できない。そのため、遊技者は、保留アイコン H A にバリア画像 B G の表示を伴う場合には、そのバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、その保留アイコン H A の表示態様が変化可能な状態になることを期待しがちである。

【 0 2 2 9 】

30

7 - 1 - 3 . キャラ動作演出

次に、キャラ動作演出について図 3 0 を用いて説明する。キャラ動作演出は、保留アイコン H A に伴うバリア画像 B G の表示が消える可能性があることを示唆する演出である。また、本実施形態では、キャラ動作演出の実行によってバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消える場合には、それとともにそのバリア画像 B G の表示を伴っていた保留アイコン H A の表示態様が変化する。そのため、キャラ動作演出は、保留アイコン H A の表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出でもある。

【 0 2 3 0 】

キャラ動作演出とは、キャラ画像 C G 1 を用いた画像演出である。具体的には、図 3 0（B）に示すような、「ハンマー」を持った「特殊キャラクタ」が出現する内容のキャラ画像 C G 1 が表示部 5 0 a にまず表示される。そのキャラ画像 C G 1 では、バリア画像 B G の表示を伴う保留アイコン H A の背後に「ハンマー」を持った「特殊キャラクタ」が出現する。

40

【 0 2 3 1 】

次いで、図 3 0（C）に示すような、「特殊キャラクタ」が「ハンマー」でバリア画像 B G の「バリア」を叩いてその「バリア」を壊そうとする内容のキャラ画像 C G 1 が表示される。

【 0 2 3 2 】

バリア画像 B G の「バリア」が「ハンマー」で叩き壊された場合には、バリア画像 B G の表示が表示部 5 0 a から消える。つまり、バリア演出の実行が終了する。なお、本実施

50

形態では、バリア画像 B G の表示の消去（バリア演出の実行終了）に伴って、図 3 0（D）に示すように保留アイコン H A の表示態様が変化する。

【 0 2 3 3 】

一方、バリア画像 B G の「バリア」が「ハンマー」で叩き壊されない場合には、バリア画像 B G の表示が表示部 5 0 a から消えない。つまり、その場合には、バリア画像 B G の表示が続くことになる。そして、そのバリア画像 B G に覆われた保留アイコン H A の表示態様もまた変化しない。

【 0 2 3 4 】

本実施形態では、「ハンマー」で「バリア」を叩き壊してバリア画像 B G の表示を消す態様を特に「成功態様」ともいう。それに対し、「ハンマー」で「バリア」を叩き壊せず結果としてバリア画像 B G を消せない態様を特に「失敗態様」ともいう。

【 0 2 3 5 】

7 - 2 . 保留アイコンについての各種演出の流れ

本実施形態では、保留アイコン表示領域 5 0 d への出現から当該アイコン表示領域 5 0 e への移行（シフト）までの保留アイコン H A の表示、および、その保留アイコン H A に関連する各種演出（アイコン変化演出、バリア演出およびキャラ動作演出）の実行の有無、ならびに、保留アイコン H A の表示態様はシナリオで管理される。

【 0 2 3 6 】

具体的に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、上述の第 1 始動口センサ用コマンドを受信して保留アイコン表示領域 5 0 d に保留アイコン H A の表示を出現させる場合には、まず図 3 1 に示すバリア演出実行選択テーブルを参照して、その保留アイコン H A についてのバリア演出の実行の有無（「非実行」又は「実行」）を決定する。そして、決定結果が「非実行」の場合には図 3 2 ~ 図 3 5 に示すシナリオパターン選択テーブル、「実行」の場合には図 3 6 ~ 図 3 8 に示すシナリオパターン選択テーブルをそれぞれ参照して、出現させる保留アイコン H A についてのシナリオパターンを決定する。

【 0 2 3 7 】

7 - 2 - 1 . バリア演出の実行の有無

まず、図 3 1（A）および図 3 1（B）に示すバリア演出実行選択テーブルを参照して、保留アイコン H A の表示の出現とともにバリア演出を実行するか否かが決まる。

具体的に、第 1 始動口センサ用コマンドの受信時にどの保留アイコン表示領域 5 0 d にも保留アイコン H A を表示していない場合には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 1（A）に示すバリア演出実行選択テーブルを参照して、バリア演出を実行するかどうかを決める。本実施形態では、そのような場合にバリア演出の非実行を決定する。

【 0 2 3 8 】

一方、第 1 始動口センサ用コマンドの受信時に保留アイコン H A が保留アイコン表示領域 5 0 d に表示されている場合には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 1（B）に示すバリア演出実行選択テーブルを参照して、バリア演出を実行するかどうかを決める。本実施形態では、その表示中の保留アイコン H A のシナリオパターンの種類、ならびに、先読み判定結果に応じてバリア演出を実行するか否かが決まる（図 3 1 参照）。

【 0 2 3 9 】

具体的に、既に表示されている保留アイコン H A が「S 3 0 0 1」以外のシナリオパターンである場合には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、先読み判定結果にかかわらずバリア演出の非実行を決定する。それに対し、既に表示されている保留アイコン H A の全てのシナリオパターンが「S 3 0 0 1」であり、且つ、先読み判定結果が「大当たり」の場合には、「2 0 %」の振分率（確率）でバリア演出の「実行」を決定し、「8 0 %」の振分率（確率）でバリア演出の「非実行」を決定する。一方、既に表示されている保留アイコン H A の全てのシナリオパターンが「S 3 0 0 1」であり、且つ、先読み判定結果が「ハズレ」の場合には、「4 0 %」の振分率（確率）でバリア演出の「実行」を決定し、「6 0 %」の振分率（確率）でバリア演出の「非実行」を決定する。よって、本実施形態では、先読み判定結果が「ハズレ」の場合の方が「大当たり」の場合よりもバリア演出が行われ

10

20

30

40

50

易い。

【 0 2 4 0 】

7 - 2 - 2 . バリア演出が「非実行」である場合のシナリオパターン

次いで、バリア演出が「非実行」の場合のシナリオパターンについて、図 3 2 ~ 図 3 5 を用いて説明する。本実施形態では、保留アイコン H A が出現する保留アイコン表示領域 5 0 d に応じて、参照されるシナリオパターン選択テーブルが異なっている。なお、図 3 2 ~ 図 3 5 に示す演出内容の「構成 A」の欄はキャラ動作演出の実行の有無を示す欄であり、「構成 B」の欄はバリア演出の実行の有無を示す欄であり、「構成 C」の欄はアイコン変化演出の実行の有無を示す欄であり、「構成 D」の欄は保留アイコンの表示態様を示す欄である。

10

【 0 2 4 1 】

まず、バリア演出の実行を伴わずに保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現する場合のシナリオパターン選択テーブルを図 3 2 に示す。このシナリオパターン選択テーブルには 3 種類のシナリオパターン (S 3 1 0 1、S 3 1 0 2 および S 3 0 0 1) がある。

【 0 2 4 2 】

シナリオパターン S 3 1 0 1 では、最初に「赤」且つ「」(「赤」態様)で保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現して、その表示態様のまま(その表示態様が変わらないで)保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行する。つまり、第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現時のアイコン変化演出によって「赤」態様で保留アイコン H A が表示された後、アイコン変化演出(およびキャラ動作演出)が行われない。そして、このシナリオパターン S 3 1 0 1 で保留アイコン H A が表示された後には、「赤」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

20

【 0 2 4 3 】

それに対し、シナリオパターン S 3 1 0 2 では、「青」且つ「」(「青」態様)で保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現する点で、シナリオパターン S 3 1 0 1 と異なる。すなわち、第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現時のアイコン変化演出によって「青」態様で保留アイコン H A が表示された後、アイコン変化演出(およびキャラ動作演出)が行われない。そして、このシナリオパターン S 3 1 0 2 で保留アイコン H A が表示された後には、「青」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

【 0 2 4 4 】

一方、シナリオパターン S 3 0 0 1 では、通常態様(「白」且つ「」)で保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現して、その通常態様のまま保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行する。つまり、その保留アイコン H A の表示に伴い、アイコン変化演出(およびキャラ動作演出)が行われない。そして、このシナリオパターン S 3 0 0 1 で保留アイコン H A が表示された後には、通常態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

30

【 0 2 4 5 】

図 3 2 には、上記シナリオパターンについて、先読み判定の結果が「大当たり」の場合における振分率(実行確率)と、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合における振分率とをそれぞれ示す。

40

【 0 2 4 6 】

図 3 2 によれば、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合のシナリオパターン S 3 1 0 1 の振分率(45%)が、シナリオパターン S 3 1 0 2 の振分率(35%)やシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率(20%)よりも高い。しかも、シナリオパターン S 3 1 0 2 と S 3 0 0 1 との間では、シナリオパターン S 3 1 0 2 の振分率の方がシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率よりも高い。よって、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が出現する際に先読み判定の結果が「大当たり」であれば、第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現する保留アイコン H A の表示態様として、「赤」態様が最も選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、通常態様が最も選択され難い。

50

【 0 2 4 7 】

一方、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合のシナリオパターン S 3 1 0 1 の振分率 (5 %) が、シナリオパターン S 3 1 0 2 の振分率 (3 5 %) やシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率 (6 0 %) よりも低い。しかも、シナリオパターン S 3 1 0 2 と S 3 0 0 1 との間では、シナリオパターン S 3 1 0 2 の振分率の方がシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率よりも低い。よって、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が出現する際に先読み判定の結果が「ハズレ」であれば、「大当たり」の場合とは逆に、第 1 表示領域 5 0 d 1 に出現する保留アイコン H A の表示態様として通常態様が最も選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、「赤」態様が最も選択され難い。

10

【 0 2 4 8 】

以上により、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が出現する際、その保留アイコン H A の表示態様が「青」態様の場合には、遊技者は、通常態様で出現するよりも、その特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。さらに、その保留アイコン H A の表示態様が「赤」態様の場合には、「青」態様で出現するよりも、その特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。

【 0 2 4 9 】

続いて、バリア演出の実行を伴わずに保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現する場合のシナリオパターン選択テーブルを図 3 3 に示す。このシナリオパターン選択テーブルには 6 種類のシナリオパターン (S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 5 および上述の S 3 0 0 1) がある (図 3 3 参照) 。

20

【 0 2 5 0 】

シナリオパターン S 3 2 0 1 では、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現時の保留アイコン H A が「赤」態様で表示され、その表示態様のまま保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行する。つまり、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現時のアイコン変化演出によって「赤」態様で保留アイコン H A が表示された後、アイコン変化演出 (およびキャラ動作演出) が行われない。

【 0 2 5 1 】

シナリオパターン S 3 2 0 2 では、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現時の保留アイコン H A が通常態様で表示される。つまり、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現する保留アイコン H A にアイコン変化演出が行われない。そして、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに、通常態様から「赤」態様に態様が変化する。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現した後、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中、その態様が通常態様から「赤」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

30

【 0 2 5 2 】

シナリオパターン S 3 2 0 3 では、「青」態様で保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現した後、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中、その態様が「赤」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

40

【 0 2 5 3 】

シナリオパターン S 3 2 0 4 では、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現時の保留アイコン H A が「青」態様で表示される点で、上述のシナリオパターン S 3 2 0 1 とは異なる。すなわち、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現時のアイコン変化演出によって「青」態様で保留アイコン H A が表示された後、アイコン変化演出 (およびキャラ動作演出) が行われない。

【 0 2 5 4 】

シナリオパターン S 3 2 0 5 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに、通常態様から「青」態様に態様が変化する点で、シナリオパターン S 3 2 0 2 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0

50

d 2 に出現した後、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中、その態様が「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

【 0 2 5 5 】

一方、図 3 3 に示すシナリオパターン S 3 0 0 1 では、上述した図 3 2 のものと同じく、アイコン変化演出（およびキャラ動作演出）が行われない。

【 0 2 5 6 】

なお、シナリオパターン S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 3 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「赤」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。一方、シナリオパターン S 3 2 0 4 又は S 3 2 0 5 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「青」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。他方、シナリオパターン S 3 0 0 1 で保留アイコン H A が表示された後には、通常態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

【 0 2 5 7 】

図 3 3 には、上記シナリオパターンについて、先読み判定の結果が「大当たり」の場合における振分率（実行確率）と、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合における振分率とをそれぞれ示す。

【 0 2 5 8 】

図 3 3 によれば、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合のシナリオパターン S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 3 の振分率の合計の値（45%）が、シナリオパターン S 3 2 0 4 および S 3 2 0 5 の振分率の合計の値（35%）やシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率の値（20%）よりも大きい。つまり、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様について、「赤」態様になる振分率の値が最も大きく、次いで「青」態様になる振分率の値が大きく、通常態様になる振分率の値が最も小さい。よって、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、「赤」態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、通常態様が最も選択され難い。

【 0 2 5 9 】

一方、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合のシナリオパターン S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 3 の振分率の合計の値（5%）が、シナリオパターン S 3 2 0 4 および S 3 2 0 5 の振分率の合計の値（35%）やシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率の値（60%）よりも小さい。つまり、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様について、通常態様になる振分率の値が最も大きく、次いで「青」態様になる振分率の値が大きく、「赤」態様になる振分率の値が最も小さい。よって、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、「大当たり」の場合とは逆に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、通常態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、「赤」態様が最も選択され難い。

【 0 2 6 0 】

以上により、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現した保留アイコン H A の表示態様が最終的に「青」態様である場合に、遊技者は、通常態様であるよりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。さらに、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現した保留アイコン H A の表示態様が最終的に「赤」態様である場合に、遊技者は、「青」態様であるよりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。

10

20

30

40

50

【0261】

続いて、バリア演出の実行を伴わずに保留アイコンH Aが第3表示領域50d3に出現する場合のシナリオパターン選択テーブルを図34に示す。このシナリオパターン選択テーブルには10種類のシナリオパターン(S3301~S3309およびS3001)がある(図34参照)。

【0262】

シナリオパターンS3301では、第3表示領域50d3に出現時の保留アイコンH Aが「赤」態様で表示され、その表示態様のまま保留アイコンH Aが当該アイコン表示領域50eに移行する。つまり、第3表示領域50d3に出現時のアイコン変化演出によって「赤」態様で保留アイコンH Aが表示された後、アイコン変化演出(およびキャラ動作演出)が行われない。

10

【0263】

シナリオパターンS3302では、第3表示領域50d3に出現する保留アイコンH Aにアイコン変化演出が行われないうちに、その保留アイコンH Aが第2表示領域50d2に表示されているときに、通常態様から「赤」態様に態様が変化する。すなわち、通常態様で保留アイコンH Aが第3表示領域50d3に出現した後、その保留アイコンH Aが第2表示領域50d2に表示中、その態様が「赤」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

【0264】

シナリオパターンS3303では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域50d1に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターンS3302とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコンH Aが第3表示領域50d3に出現した後、その保留アイコンH Aが第1表示領域50d1に表示中、その態様が「赤」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

20

【0265】

シナリオパターンS3304では、第3表示領域50d3に出現時の保留アイコンH Aが「青」態様で表示される。そして、その保留アイコンH Aが第2表示領域50d2に表示されているときに、「青」態様から「赤」態様に態様が変化する。つまり、「青」態様で保留アイコンH Aが第3表示領域50d3に出現した後、その保留アイコンH Aが第2表示領域50d2に表示中、その態様が「赤」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

30

【0266】

シナリオパターンS3305では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域50d1に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターンS3304とは異なる。すなわち、「青」態様で保留アイコンH Aが第3表示領域50d3に出現した後、その保留アイコンH Aが第1表示領域50d1に表示中、その態様が「赤」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

40

【0267】

シナリオパターンS3306では、第3表示領域50d3に出現時の保留アイコンH Aが通常態様で表示される。そして、その保留アイコンH Aが第2表示領域50d2に表示されているときに通常態様から「青」態様に態様が変化し、さらに、第1表示領域50d1に表示されているときに「青」態様から「赤」態様に態様が変化する。すなわち、通常態様で保留アイコンH Aが第3表示領域50d3に出現した後、その保留アイコンH Aが第2表示領域50d2に表示中に「青」態様に变化するアイコン変化演出、ならびに、第1表示領域50d1に表示中に「赤」態様に变化するアイコン変化演出がそれぞれ行われる。つまり、2回のアイコン変化演出が実行される内容になっている。そして、2回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

50

【 0 2 6 8 】

シナリオパターン S 3 3 0 7 では、第 3 表示領域 5 0 d 3 に出現時の保留アイコン H A が「青」態様で表示される点で、上述のシナリオパターン S 3 3 0 1 とは異なる。すなわち、第 3 表示領域 5 0 d 3 に出現時のアイコン変化演出によって「青」態様で保留アイコン H A が表示された後、アイコン変化演出（およびキャラ動作演出）が行われない。

【 0 2 6 9 】

シナリオパターン S 3 3 0 8 では、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに、通常態様から「青」態様に態様に変化する点で、シナリオパターン S 3 3 0 2 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に出現した後、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示中、その態様が「青」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

10

【 0 2 7 0 】

シナリオパターン S 3 3 0 9 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターン S 3 3 0 8 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に出現した後、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中、その態様が「青」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

【 0 2 7 1 】

一方、図 3 4 に示すシナリオパターン S 3 0 0 1 は、上述した図 3 2 等 to 示すものと同じく、アイコン変化演出（およびキャラ動作演出）が行われない。

20

【 0 2 7 2 】

なお、シナリオパターン S 3 3 0 1 ~ S 3 3 0 6 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「赤」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。一方、シナリオパターン S 3 3 0 7 ~ S 3 3 0 9 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「青」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。他方、シナリオパターン S 3 0 0 1 で保留アイコン H A が表示された後には、通常態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

30

【 0 2 7 3 】

図 3 4 には、上記シナリオパターンについて、先読み判定の結果が「大当たり」の場合における振分率（実行確率）と、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合における振分率とをそれぞれ示す。

【 0 2 7 4 】

図 3 4 によれば、第 3 表示領域 5 0 d 3 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合のシナリオパターン S 3 3 0 1 ~ S 3 3 0 6 の振分率の合計の値（45%）が、シナリオパターン S 3 3 0 7 ~ S 3 3 0 9 の振分率の合計の値（35%）やシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率の値（20%）よりも大きい。よって、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が出現する際と同じく、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、「赤」態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、通常態様が最も選択され難い。

40

【 0 2 7 5 】

一方、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合のシナリオパターン S 3 3 0 1 ~ S 3 3 0 6 の振分率の合計の値（5%）が、シナリオパターン S 3 3 0 7 ~ S 3 3 0 9 の振分率の合計の値（35%）やシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率の値（60%）よりも小さい。よって、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に

50

、「大当たり」の場合とは逆に、その保留アイコンH Aが当該アイコン表示領域5 0 eに移行して当該アイコンT Aになるときの表示態様として、通常態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、「赤」態様が最も選択され難い。

【0276】

以上により、第2表示領域5 0 d 2に保留アイコンH Aが出現する際と同じく、第3表示領域5 0 d 3に出現した保留アイコンH Aの表示態様が最終的に「青」態様である場合に、遊技者は、通常態様であるよりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。さらに、第3表示領域5 0 d 3に出現した保留アイコンH Aの表示態様が最終的に「赤」態様である場合に、遊技者は、「青」態様であるよりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。

10

【0277】

また、本実施形態では、出現後の保留アイコンH Aについて2回のアイコン変化演出が実行される内容になっているシナリオパターンS 3 3 0 6は、その保留アイコンH Aに対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には選択されない。そのため、第3表示領域5 0 d 3に出現した保留アイコンH Aについて2回のアイコン変化演出が行われた場合に、大当たりになることを遊技者に確信させることが可能となっている。よって、遊技者は、第3表示領域5 0 d 3に出現した保留アイコンH Aについて2回のアイコン変化演出が行われることを期待しながら遊技を楽しむことが可能となっている。

【0278】

続いて、バリア演出の実行を伴わずに保留アイコンH Aが第4表示領域5 0 d 4に出現する場合のシナリオパターン選択テーブルを図35に示す。このシナリオパターン選択テーブルには15種類のシナリオパターン(S 3 4 0 1～S 3 4 1 4およびS 3 0 0 1)がある。

20

【0279】

シナリオパターンS 3 4 0 1では、第4表示領域5 0 d 4に出現時の保留アイコンH Aが「赤」態様で表示され、その表示態様のまま保留アイコンH Aが当該アイコン表示領域5 0 eに移行する。つまり、第4表示領域5 0 d 4に出現時のアイコン変化演出によって「赤」態様で保留アイコンH Aが表示された後、アイコン変化演出(およびキャラ動作演出)が行われない。

【0280】

シナリオパターンS 3 4 0 2では、第4表示領域5 0 d 4に出現する保留アイコンH Aにアイコン変化演出が行われないうちに、その保留アイコンH Aが第3表示領域5 0 d 3に表示されているときに、通常態様から「赤」態様に態様が変化する。すなわち、通常態様で保留アイコンH Aが第4表示領域5 0 d 4に出現した後、その保留アイコンH Aが第3表示領域5 0 d 3に表示中、その態様が「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

30

【0281】

シナリオパターンS 3 4 0 3では、出現後の保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターンS 3 4 0 2とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコンH Aが第4表示領域5 0 d 4に出現した後、その保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示中、その態様が「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

40

【0282】

シナリオパターンS 3 4 0 4では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターンS 3 4 0 2とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコンH Aが第4表示領域5 0 d 4に出現した後、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示中、その態様が「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

50

【 0 2 8 3 】

シナリオパターン S 3 4 0 5 では、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現時の保留アイコン H A が「青」態様で表示される。そして、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに、「青」態様から「赤」態様に態様が変化する。すなわち、「青」態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示中、その態様が「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

【 0 2 8 4 】

シナリオパターン S 3 4 0 6 では、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターン S 3 4 0 5 とは異なる。すなわち、「青」態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示中、その態様が「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

10

【 0 2 8 5 】

シナリオパターン S 3 4 0 7 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターン S 3 4 0 5 とは異なる。すなわち、「青」態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中、その態様が「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

20

【 0 2 8 6 】

シナリオパターン S 3 4 0 8 では、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現時の保留アイコン H A が通常態様で表示される。そして、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに通常態様から「青」態様に態様が変化し、さらに、第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに「青」態様から「赤」態様に態様が変化する。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示中に「青」態様に変化するアイコン変化演出、ならびに、第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示中に「赤」態様に変化するアイコン変化演出がそれぞれ行われる。つまり、2 回のアイコン変化演出が実行される。そして、2 回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

30

【 0 2 8 7 】

シナリオパターン S 3 4 0 9 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに「青」態様から「赤」態様に態様が変化する点で、シナリオパターン S 3 4 0 8 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示中に「青」態様に変化するアイコン変化演出、ならびに、第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中に「赤」態様に変化するアイコン変化演出がそれぞれ行われる。つまり、シナリオパターン S 3 4 0 8 と同じく、2 回のアイコン変化演出が実行される。そして、2 回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

40

【 0 2 8 8 】

シナリオパターン S 3 4 1 0 では、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに通常態様から「青」態様に態様が変化する点で、シナリオパターン S 3 4 0 9 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示中に「青」態様に変化するアイコン変化演出、ならびに、第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中に「赤」態様に変化するアイコン変化演出がそれぞれ行われる。つまり、シナリオパターン S 3 4 0 8 および S 3 4 0 9 と同じく、2 回のアイコン変化演出が実行される。そして、2 回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

50

【 0 2 8 9 】

シナリオパターン S 3 4 1 1 では、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現時の保留アイコン H A が「青」態様で表示される点で、上述のシナリオパターン S 3 4 0 1 とは異なる。すなわち、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現時のアイコン変化演出によって「青」態様で保留アイコン H A が表示された後、アイコン変化演出（およびキャラ動作演出）が行われない。

【 0 2 9 0 】

シナリオパターン S 3 4 1 2 では、出現後の保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに、通常態様から「青」態様に態様が変化する点で、シナリオパターン S 3 4 0 2 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示中、その態様が「青」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

10

【 0 2 9 1 】

シナリオパターン S 3 4 1 3 では、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターン S 3 4 1 2 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示中、その態様が「青」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

【 0 2 9 2 】

シナリオパターン S 3 4 1 4 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときにアイコン変化演出が実行される点で、シナリオパターン S 3 4 1 2 とは異なる。すなわち、通常態様で保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示中、その態様が「青」態様に变化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

20

【 0 2 9 3 】

一方、図 3 5 に示すシナリオパターン S 3 0 0 1 は、上述した図 3 2 等 に示すものと同じく、アイコン変化演出（およびキャラ動作演出）が行われない。

【 0 2 9 4 】

なお、シナリオパターン S 3 4 0 1 ~ S 3 4 1 0 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「赤」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。一方、シナリオパターン S 3 4 1 1 ~ S 3 4 1 4 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「青」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。他方、シナリオパターン S 3 0 0 1 で保留アイコン H A が表示された後には、通常態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

30

【 0 2 9 5 】

図 3 5 には、上記シナリオパターンについて、先読み判定の結果が「大当たり」の場合における振分率（実行確率）と、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合における振分率とをそれぞれ示す。

40

【 0 2 9 6 】

図 3 5 によれば、第 4 表示領域 5 0 d 4 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合のシナリオパターン S 3 4 0 1 ~ S 3 4 1 0 の振分率の合計の値（48%）が、シナリオパターン S 3 4 1 1 ~ S 3 4 1 4 の振分率の合計の値（33%）やシナリオパターン S 3 0 0 1 の振分率の値（19%）よりも大きい。よって、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が出現する際と同じく、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、「赤」態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、通

50

常態様が最も選択され難い。

【0297】

一方、第2表示領域50d2に保留アイコンHAが出現する際に、その保留アイコンHAに対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合のシナリオパターンS3401～S3410の振分率の合計の値(7%)が、シナリオパターンS3411～S3414の振分率の合計の値(33%)やシナリオパターンS3001の振分率の値(60%)よりも小さい。よって、その保留アイコンHAに対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、「大当たり」の場合とは逆に、その保留アイコンHAが当該アイコン表示領域50eに移行して当該アイコンTAになるときの表示態様として、通常態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、「赤」態様が最も選択され難い。

10

【0298】

以上により、第2表示領域50d2に保留アイコンHAが出現する際や第3表示領域50d3に保留アイコンHAが出現する際と同じく、第4表示領域50d4に出現した保留アイコンHAの表示態様が最終的に「青」態様である場合に、遊技者は、通常態様であるよりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。さらに、第4表示領域50d4に出現した保留アイコンHAの表示態様が最終的に「赤」態様である場合に、遊技者は、「青」態様であるよりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。

【0299】

また、本実施形態では、出現後の保留アイコンHAについて2回のアイコン変化演出が実行される内容になっているシナリオパターンS3408～S3410は、その保留アイコンHAに対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には選択されない。そのため、第4表示領域50d4に出現した保留アイコンHAについて2回のアイコン変化演出が行われた場合に、大当たりになることを遊技者に確信させることが可能となっている。よって、遊技者は、第4表示領域50d4に出現した保留アイコンHAについて2回のアイコン変化演出が行われることを期待しながら遊技を楽しむことが可能となっている。

20

【0300】

7-2-3. バリア演出が「実行」である場合のシナリオパターン

次いで、バリア演出が「実行」である場合のシナリオパターンについて、図36～図38を用いて説明する。なお、上述の図32～図35と同様、図36～図38に示す演出内容の「構成A」の欄はキャラ動作演出の実行の有無を示す欄であり、「構成B」の欄はバリア演出の実行の有無を示す欄であり、「構成C」の欄はアイコン変化演出の実行の有無を示す欄であり、「構成D」の欄は保留アイコンの表示態様を示す欄である。

30

【0301】

まず、バリア演出の実行を伴って保留アイコンHAが第2表示領域50d2に出現する場合のシナリオパターン選択テーブルを図36に示す。このシナリオパターン選択テーブルには4種類のシナリオパターン(S4201、S4202、S4203およびS4001)がある(図36参照)。

【0302】

シナリオパターンS4201では、第2表示領域50d2への表示出現時に保留アイコンHAが通常態様で表示される内容、つまり、第2表示領域50d2に出現する保留アイコンHAにアイコン変化演出が行われない(図36参照)。また、第2表示領域50d2に出現した保留アイコンHAの上部には、バリア演出の実行に伴うバリア画像BGが表示される。

40

【0303】

さらに、第1表示領域50d1に表示中の保留アイコンHAについて成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、バリア演出の実行が終了する。具体的には、図30(B)、図30(C)および図30(D)に示すように、保留アイコンHAを覆うバリア画像BGについて、キャラ画像CG1中の「特殊キャラクタ」が「ハンマー」で叩く。その結果、バリア画像BGの「バリア」が叩き壊されて、バリア画像BGが表示部50aから消える。つまり、成功態様でのキャラ動画演出の実行後にバリア画像BGが表示部50aから消え

50

る。

【 0 3 0 4 】

しかも、このシナリオパターン S 4 2 0 1 では、バリア画像 B G の表示が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「赤」態様に変化する。つまり、成功態様でのキャラ動作演出の実行後にバリア演出の実行が終了するとともに、「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

【 0 3 0 5 】

シナリオパターン S 4 2 0 2 では、キャラ動作演出の実行後にバリア画像 B G が消えて、保留アイコン H A の態様が「青」態様に変化する点が、シナリオパターン S 4 2 0 1 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

10

【 0 3 0 6 】

シナリオパターン S 4 2 0 3 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される点が、上記シナリオパターン S 4 2 0 1 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに、キャラ動作演出は行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後にアイコン変化演出が行われない。さらに、保留アイコン H A の当該アイコン表示領域 5 0 e への移行（シフト）時に、表示されていたバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消える。つまり、当該アイコン表示領域 5 0 e に保留アイコン H A が移行するまでバリア演出の実行が続き、当該アイコン表示領域 5 0 e への移行時にバリア演出の実行が終了する。

20

【 0 3 0 7 】

また、シナリオパターン S 4 0 0 1 では、出現後の保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行するまで、保留アイコン H A についてキャラ動作演出もアイコン変化演出も行われない点が、シナリオパターン S 4 2 0 1 と異なる。さらに、上記シナリオパターン S 4 2 0 3 と同じく、保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現してから当該アイコン表示領域 5 0 e に移行するまでバリア演出の実行が続き、当該アイコン表示領域 5 0 e への移行時にバリア演出の実行が終了する。

30

【 0 3 0 8 】

なお、シナリオパターン S 4 2 0 1 で保留アイコン H A が表示された後には、「赤」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。一方、シナリオパターン S 3 4 0 2 で保留アイコン H A が表示された後には、「青」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。他方、シナリオパターン S 4 2 0 3 又は S 3 0 0 1 で保留アイコン H A が表示された後には、通常態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

【 0 3 0 9 】

図 3 6 には、上記シナリオパターンについて、先読み判定の結果が「大当たり」の場合における振分率（実行確率）と、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合における振分率とをそれぞれ示す。

40

【 0 3 1 0 】

図 3 6 によれば、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合のシナリオパターン S 4 2 0 1 の振分率の値（45%）が、シナリオパターン S 4 2 0 2 の振分率の値（35%）やシナリオパターン S 4 2 0 3 および S 4 0 0 1 の振分率の合計の値（20%）よりも大きい。よって、保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、「赤」態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、通常態様が最も選択され難い。

50

【 0 3 1 1 】

一方、第 2 表示領域 5 0 d 2 に保留アイコン H A が出現する際に、S 4 2 0 1 の振分率の値 (5 %) が、シナリオパターン S 4 2 0 2 の振分率の値 (3 5 %) やシナリオパターン S 4 2 0 3 および S 4 0 0 1 の振分率の合計の値 (6 0 %) よりも小さい。よって、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には、「大当たり」の場合とは逆に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、通常態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、「赤」態様が最も選択され難い。

【 0 3 1 2 】

以上により、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現した保留アイコン H A の表示態様が最終的に「青」態様である場合に、遊技者は、通常態様の場合よりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。さらに、第 2 表示領域 5 0 d 2 に出現した保留アイコン H A の表示態様が最終的に「赤」態様である場合に、遊技者は、「青」態様の場合よりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。

10

【 0 3 1 3 】

続いて、バリア演出の実行を伴って保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に出現する場合のシナリオパターン選択テーブルを図 3 7 に示す。このシナリオパターン選択テーブルには 9 種類のシナリオパターン (S 4 3 0 1 ~ S 4 3 0 8 および S 4 0 0 1) がある。

【 0 3 1 4 】

シナリオパターン S 4 3 0 1 では、上部にバリア画像 B G を伴う通常態様の保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に出現する。そして、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「赤」態様に変化する。さらに、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

20

【 0 3 1 5 】

シナリオパターン S 4 3 0 2 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパターン S 4 3 0 1 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「赤」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

30

【 0 3 1 6 】

シナリオパターン S 4 3 0 3 では、キャラ動作演出の実行後にバリア画像 B G が消えて、保留アイコン H A の態様が「青」態様に変化する点が、シナリオパターン S 4 3 0 1 と異なる。しかも、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに態様が「赤」態様に変化する点も、シナリオパターン S 4 3 0 1 と異なる。すなわち、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行され、その実行後にバリア画像 B G が消えて保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。さらに、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに表示態様が「青」態様から「赤」態様に変化する。つまり、2 回のアイコン変化演出が行われる。そして、2 回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

40

【 0 3 1 7 】

シナリオパターン S 4 3 0 4 では、キャラ動作演出の実行後にバリア画像 B G が消えて、保留アイコン H A の態様が「青」態様に変化する点が、シナリオパターン S 4 3 0 1 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。そし

50

て、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

【0318】

シナリオパターンS 4 3 0 5では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパターンS 4 3 0 4と異なる。すなわち、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像B Gが表示部5 0 aから消えて、保留アイコンH Aの表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

【0319】

シナリオパターンS 4 3 0 6では、保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される点が、上記シナリオパターンS 4 3 0 1と異なる。しかも、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに再びキャラ動作演出が実行される点も、シナリオパターンS 4 3 0 1と異なる。すなわち、その保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときに、キャラ動作演出は行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後にアイコン変化演出が行われぬ。さらに、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像B Gが表示部5 0 aから消えて、保留アイコンH Aの表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

【0320】

シナリオパターンS 4 3 0 7では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときにキャラ動作演出が実行されない点が、上記シナリオパターンS 4 3 0 6と異なる。すなわち、その保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときに、失敗態様でのキャラ動作演出は行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後にアイコン変化演出が行われぬ。そして、当該アイコン表示領域5 0 eに保留アイコンH Aが移行するまでバリア演出の実行が続き、当該アイコン表示領域5 0 eへの移行時にバリア演出の実行が終了する。

【0321】

シナリオパターンS 4 3 0 8では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される点が、上記シナリオパターンS 4 3 0 7と異なる。すなわち、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに、キャラ動作演出は行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後にアイコン変化演出が行われぬ。そして、当該アイコン表示領域5 0 eに保留アイコンH Aが移行するまでバリア演出の実行が続き、当該アイコン表示領域5 0 eへの移行時にバリア演出の実行が終了する。

【0322】

一方、図3 7に示すシナリオパターンS 4 0 0 1では、上述した図3 6に示すものと同じく、出現した保留アイコンH Aについてキャラ動作演出もアイコン変化演出も行われぬ。

【0323】

なお、シナリオパターンS 4 3 0 1～S 4 3 0 3のうちの1のシナリオパターンで保留アイコンH Aが表示された後には、「赤」態様での当該アイコンT Aの表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。一方、シナリオパターンS 4 3 0 4～S 4 3 0 6のうちの1のシナリオパターンで保留アイコンH Aが表示された後には、「青」態様での当該アイコンT Aの表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。他方、シナリオパターンS 4 3 0 7、S 4 3 0 8又はS 4 0 0 1で保留アイコンH Aが表示された後には、通常態様での当該アイコンT Aの表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

【0324】

図3 7には、上記シナリオパターンについて、先読み判定の結果が「大当たり」の場合

10

20

30

40

50

における振分率（実行確率）と、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合における振分率とをそれぞれ示す。

【0325】

図37によれば、第3表示領域50d3に保留アイコンHAが出現する際に、その保留アイコンHAに対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合のシナリオパターンS4301～S4303の振分率の合計の値（45%）が、シナリオパターンS4304～S4306の振分率の合計の値（34%）やシナリオパターンS4307、S4308およびS4001の振分率の合計の値（21%）よりも大きい。よって、保留アイコンHAに対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、その保留アイコンHAが当該アイコン表示領域50eに移行して当該アイコンTAになるときの表示態様として、「赤」態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、通常態様が最も選択され難い。

10

【0326】

一方、第3表示領域50d3に保留アイコンHAが出現する際に、シナリオパターンS4301～S4303の振分率の合計の値（5%）が、シナリオパターンS4304～S4306の振分率の合計の値（35%）やシナリオパターンS4307、S4308およびS4001の振分率の合計の値（60%）よりも小さい。よって、その保留アイコンHAに対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には、「大当たり」の場合とは逆に、その保留アイコンHAが当該アイコン表示領域50eに移行して当該アイコンTAになるときの表示態様として、通常態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、「赤」態様が最も選択され難い。

20

【0327】

以上により、第3表示領域50d3に出現した保留アイコンHAの表示態様が最終的に「青」態様である場合に、遊技者は、通常態様の場合よりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。さらに、第3表示領域50d3に出現した保留アイコンHAの表示態様が最終的に「赤」態様である場合に、遊技者は、「青」態様の場合よりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。

【0328】

また、本実施形態では、出現後の保留アイコンHAについて2回のアイコン変化演出が実行される内容になっているシナリオパターンS4303は、その保留アイコンHAに対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には選択されない。そのため、第3表示領域50d3に出現した保留アイコンHAについて2回のアイコン変化演出（成功態様でのキャラ動作演出の実行後のアイコン変化演出を含む）が行われた場合に、大当たりになることを遊技者に確信させることが可能となっている。よって、遊技者は、第3表示領域50d3に出現した保留アイコンHAについて、第2表示領域50d2では成功態様でのキャラ動作演出の実行、さらには第1表示領域50d1ではアイコン変化演出の実行をいずれも期待しながら遊技を楽しむことが可能となっている。

30

【0329】

続いて、バリア演出の実行を伴って保留アイコンHAが第4表示領域50d4に出現する場合のシナリオパターン選択テーブルを図38に示す。このシナリオパターン選択テーブルには17種類のシナリオパターン（S4401～S4416およびS4001）がある。

40

【0330】

シナリオパターンS4401では、上部にバリア画像BGを伴う通常態様の保留アイコンHAが第4表示領域50d4に出現する。そして、その保留アイコンHAが第3表示領域50d3に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像BGが表示部50aから消えて、保留アイコンHAの表示態様が通常態様から「赤」態様に変化する。さらに、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンHAは「赤」態様で表示される。

【0331】

シナリオパターンS4402では、出現後の保留アイコンHAが第2表示領域50d2

50

に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパターン S 4 4 0 1 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「赤」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

【 0 3 3 2 】

シナリオパターン S 4 4 0 3 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパターン S 4 4 0 1 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「赤」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

10

【 0 3 3 3 】

また、シナリオパターン S 4 4 0 4 では、キャラ動作演出の実行後にバリア画像 B G が消えて、保留アイコン H A の態様が「青」態様に変化する点が、シナリオパターン S 4 4 0 1 と異なる。しかも、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに態様が「赤」態様に変化する点も、シナリオパターン S 4 4 0 1 と異なる。すなわち、出現後の保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行され、その実行後にバリア画像 B G が消えて保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。さらに、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに表示態様が「青」態様から「赤」態様に変化する。つまり、2 回のアイコン変化演出が行われる。そして、2 回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

20

【 0 3 3 4 】

シナリオパターン S 4 4 0 5 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに態様が「赤」態様に変化する点が、シナリオパターン S 4 4 0 1 と異なる。すなわち、出現後の保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行され、その実行後にバリア画像 B G が消えて保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。さらに、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに表示態様が「青」態様から「赤」態様に変化する。つまり、シナリオパターン S 4 4 0 4 と同じく、2 回のアイコン変化演出が行われる。そして、2 回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

30

【 0 3 3 5 】

シナリオパターン S 4 4 0 6 では、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに態様が「赤」態様に変化する点が、シナリオパターン S 4 4 0 5 と異なる。すなわち、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行され、その実行後にバリア画像 B G が消えて保留アイコン H A の表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。さらに、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに表示態様が「青」態様から「赤」態様に変化する。つまり、シナリオパターン S 4 4 0 4 および S 4 4 0 5 と同じく、2 回のアイコン変化演出が行われる。そして、2 回目のアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「赤」態様で表示される。

40

【 0 3 3 6 】

シナリオパターン S 4 4 0 7 では、上部にバリア画像 B G を伴う通常態様の保留アイコン H A が第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した後、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される。そして、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作

50

演出が実行され、その実行後にバリア演出の実行が終了するとともに、通常態様から「青」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。さらに、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに、表示態様が「青」態様から「赤」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。つまり、保留アイコンH Aが保留アイコン表示領域5 0 dに表示されている間に、2回のキャラ動作演出と2回のアイコン変化演出とが行われる。そして、2回目のアイコン変化演出以降の保留アイコンH Aは「赤」態様で表示される。

【0337】

シナリオパターンS 4 4 0 8では、キャラ動作演出の実行後にバリア画像B Gが消えて、保留アイコンH Aの態様が「青」態様に変化する点が、シナリオパターンS 4 4 0 1と異なる。すなわち、その保留アイコンH Aが第3表示領域5 0 d 3に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像B Gが表示部5 0 aから消えて、保留アイコンH Aの表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

10

【0338】

シナリオパターンS 4 4 0 9では、出現後の保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパターンS 4 4 0 8と異なる。すなわち、その保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像B Gが表示部5 0 aから消えて、保留アイコンH Aの表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

20

【0339】

シナリオパターンS 4 4 1 0では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパターンS 4 4 0 8と異なる。すなわち、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行されて、その実行後にバリア画像B Gが表示部5 0 aから消えて、保留アイコンH Aの表示態様が通常態様から「青」態様に変化する。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

【0340】

30

シナリオパターンS 4 4 1 1では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときにアイコン変化演出が実行されない点が、シナリオパターンS 4 4 0 7と異なる。すなわち、出現後の保留アイコンH Aが第3表示領域5 0 d 3に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される。そして、その保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行され、その実行後にバリア演出の実行が終了するとともに、通常態様から「青」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。そして、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

【0341】

シナリオパターンS 4 4 1 2では、出現後の保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパターンS 4 4 1 1と異なる。すなわち、出現後の保留アイコンH Aが第3表示領域5 0 d 3に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される。そして、その保留アイコンH Aが第1表示領域5 0 d 1に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行され、その実行後にバリア演出の実行が終了するとともに、通常態様から「青」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。さらに、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコンH Aは「青」態様で表示される。

40

【0342】

シナリオパターンS 4 4 1 3では、出現後の保留アイコンH Aが第2表示領域5 0 d 2に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される点が、シナリオパター

50

ン S 4 4 1 2 と異なる。すなわち、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される。そして、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに成功態様でのキャラ動作演出が実行され、その実行後にバリア演出の実行が終了するとともに、通常態様から「青」態様に変化するアイコン変化演出が行われる。さらに、そのアイコン変化演出の実行後、保留アイコン H A は「青」態様で表示される。

【 0 3 4 3 】

シナリオパターン S 4 4 1 4 では、出現後の保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される点が、上記シナリオパターン S 4 4 0 1 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 3 表示領域 5 0 d 3 に表示されているときに、失敗態様でのキャラ動作演出は行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後にアイコン変化演出が行われない。そして、当該アイコン表示領域 5 0 e に保留アイコン H A が移行するまでバリア演出の実行が続き、当該アイコン表示領域 5 0 e への移行時にバリア演出の実行が終了する。

10

【 0 3 4 4 】

シナリオパターン S 4 4 1 5 では、出現後の保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される点が、上記シナリオパターン S 4 4 1 4 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときに、失敗態様でのキャラ動作演出は行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後にアイコン変化演出が行われない。そして、当該アイコン表示領域 5 0 e に保留アイコン H A が移行するまでバリア演出の実行が続き、当該アイコン表示領域 5 0 e への移行時にバリア演出の実行が終了する。

20

【 0 3 4 5 】

シナリオパターン S 4 4 1 6 では、出現後の保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに失敗態様でのキャラ動作演出が実行される点が、上記シナリオパターン S 4 4 1 4 と異なる。すなわち、その保留アイコン H A が第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されているときに、失敗態様でのキャラ動作演出は行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後にアイコン変化演出が行われない。そして、当該アイコン表示領域 5 0 e に保留アイコン H A が移行するまでバリア演出の実行が続き、当該アイコン表示領域 5 0 e への移行時にバリア演出の実行が終了する。

30

【 0 3 4 6 】

一方、図 3 8 に示すシナリオパターン S 4 0 0 1 では、上述した図 3 6 等 に示すものと同じく、出現した保留アイコン H A についてキャラ動作演出もアイコン変化演出も行われない。

【 0 3 4 7 】

なお、シナリオパターン S 4 4 0 1 ~ S 4 4 0 7 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「赤」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。一方、シナリオパターン S 4 4 0 8 ~ S 4 4 1 3 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、「青」態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。他方、シナリオパターン S 4 4 1 4 ~ S 4 4 1 6 および S 4 0 0 1 のうちの 1 のシナリオパターンで保留アイコン H A が表示された後には、通常態様での当該アイコン T A の表示を伴って特図変動演出の実行が開始される。

40

【 0 3 4 8 】

図 3 8 には、上記シナリオパターンについて、先読み判定の結果が「大当たり」の場合における振分率（実行確率）と、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合における振分率とをそれぞれ示す。

【 0 3 4 9 】

図 3 8 によれば、第 4 表示領域 5 0 d 4 に保留アイコン H A が出現する際に、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合のシナリオパターン S 4

50

4 0 1 ~ S 4 4 0 7 の振分率の合計の値 (4 4 %) が、シナリオパターン S 4 4 0 8 ~ S 4 4 1 3 の振分率の合計の値 (3 6 %) やシナリオパターン S 4 4 1 4 ~ S 4 4 1 6 および S 4 0 0 1 の振分率の合計の値 (2 0 %) よりも大きい。よって、保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「大当たり」の場合に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、「赤」態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、通常態様が最も選択され難い。

【 0 3 5 0 】

一方、第 4 表示領域 5 0 d 4 に保留アイコン H A が出現する際に、シナリオパターン S 4 4 0 1 ~ S 4 4 0 7 の振分率の合計の値 (6 %) が、シナリオパターン S 4 4 0 8 ~ S 4 4 1 3 の振分率の合計の値 (3 5 %) やシナリオパターン S 4 4 1 4 ~ S 4 4 1 6 および S 4 0 0 1 の振分率の合計の値 (5 9 %) よりも小さい。よって、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には、「大当たり」の場合とは逆に、その保留アイコン H A が当該アイコン表示領域 5 0 e に移行して当該アイコン T A になるときの表示態様として、通常態様が選択され易く、次いで「青」態様が選択され易く、「赤」態様が最も選択され難い。

【 0 3 5 1 】

以上により、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した保留アイコン H A の表示態様が最終的に「青」態様である場合に、遊技者は、通常態様の場合よりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。さらに、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した保留アイコン H A の表示態様が最終的に「赤」態様である場合に、遊技者は、「青」態様の場合よりもその特図抽選の結果が大当たりであることを期待し易い。

【 0 3 5 2 】

また、本実施形態では、出現後の保留アイコン H A について 2 回のアイコン変化演出が実行される内容になっているシナリオパターン S 4 4 0 4 ~ S 4 4 0 7 は、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には選択されない。そのため、成功態様でのキャラ動作演出の実行の有無によらず、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した保留アイコン H A について 2 回のアイコン変化演出が行われた場合に、大当たりになることを遊技者に確信させることが可能となっている。よって、遊技者は、第 4 表示領域 5 0 d 4 に出現した保留アイコン H A について、2 回のアイコン変化演出が行われることを期待しながら遊技を楽しむことが可能となっている。

【 0 3 5 3 】

8 . 第 1 実施形態の効果

以上で詳細に説明したように、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、表示部 5 0 a の保留アイコン表示領域 5 0 d に保留アイコン H A の表示を行うときがある。また、図 2 9 (B) に示すように、そのような保留アイコン H A の表示とともに、その保留アイコン H A の表示の付近にバリア画像 B G を表示するときがある。さらに、表示中のバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消える可能性があることを示唆するキャラ動作演出を実行可能である。そして、実行中の保留アイコン H A の表示についてのシナリオパターンが、例えば図 3 7 に示すシナリオパターン S 4 3 0 1 の場合には、バリア画像 B G を伴う保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときにキャラ動作演出が行われ、そのキャラ動作演出の実行後のタイミングでバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A が通常態様から「赤」態様に変化する (図 3 0 (C) および図 3 0 (D) 参照) 。それに対し、実行中の保留アイコン H A のシナリオパターンが、例えば図 3 7 に示すシナリオパターン S 4 3 0 7 の場合には、バリア画像 B G を伴う保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときにキャラ動作演出が行われるけれども、そのキャラ動作演出の実行後のタイミングでバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えないで、さらに、保留アイコン H A の態様は通常態様のまま変化しない (図 3 0 (C) および図 3 0 (A) 参照) 。

【 0 3 5 4 】

このパチンコ遊技機 P Y 1 では、保留アイコン H A とともにバリア画像 B G が表示され

るので、遊技者はそのバリア画像 B G に気付き易い。そして、バリア画像 B G に気付いた遊技者に、そのバリア画像 B G がキャラ動作演出の実行後のタイミングで消えて保留アイコン H A の態様が変わるかもしれないことを意識させることが可能となっている。さらに、キャラ動作演出の実行後にバリア画像 B G が消えるかどうかを遊技者に注目させることが可能となっている。

【 0 3 5 5 】

また、バリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えたり消えなかったりする特定のタイミングがキャラ動作演出の実行後のタイミングであるので、バリア画像 B G に気付いた遊技者にキャラ動作演出の実行を期待させたり、さらに、キャラ動作演出の実行が始まった場合には遊技者に、バリア画像 B G が消えて保留アイコン H A の態様が変わることを期待させることが可能となっている。しかも、そのような特定のタイミングであるため、遊技者は、キャラ動作演出の実行終了が気になってしまい、結果的にキャラ動作演出に注目し易い。

10

【 0 3 5 6 】

また、実行中の保留アイコン H A の表示についてのシナリオパターンが、例えば図 3 7 に示すシナリオパターン S 4 3 0 6 の場合には、保留アイコン H A の第 2 表示領域 5 0 d 2 の表示中に 1 回目のキャラ動作演出が失敗態様で行われてバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えず、移行後（つまり保留アイコン H A の第 1 表示領域 5 0 d 1 の表示中）に、2 回目のキャラ動作演出が成功態様で行われる。

【 0 3 5 7 】

20

そのため、失敗態様でのキャラ動作演出の実行によって結果的にバリア画像 B G が表示部 5 0 a から消えなかったとしても、キャラ動作演出が再び行われることを遊技者に期待させることが可能となっている。

【 0 3 5 8 】

また、第 1 表示とは保留アイコン H A の表示であるため、バリア画像 B G の実行に伴ってその付近にある保留アイコン H A の表示についても遊技者に注目させることが可能となっている。

【 0 3 5 9 】

また、上述したように、保留アイコン H A の「赤」態様は、通常態様よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆するものである（図 3 2 ～図 3 8 参照）。そして、実行中の保留アイコン H A の表示についてのシナリオパターンが、例えば図 3 7 に示すシナリオパターン S 4 3 0 1 の場合には、バリア画像 B G を伴う保留アイコン H A が第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されているときにキャラ動作演出が行われ、そのキャラ動作演出の実行後のタイミングでバリア画像 B G の表示が表示部 5 0 a から消えて、保留アイコン H A が通常態様から「赤」態様に変化する（図 3 0（C）および図 3 0（D）参照）。

30

【 0 3 6 0 】

よって、通常態様で表示された保留アイコン H A の付近のバリア画像 B G がキャラ動作演出の実行後に消えて、その保留アイコン H A が通常態様から「赤」態様に変化することを遊技者に期待させることが可能となっている。そのため、キャラ動作演出の実行後にバリア画像 B G が消えるかどうかを遊技者に確実に注目させることが可能となっている。

40

【 0 3 6 1 】

また、バリア画像 B G が表示される場合に、先読み判定の結果に応じてそのバリア画像 B G が行われる確率が異なる。すなわち、図 3 1 に示すバリア演出実行選択テーブルによれば、既に表示している保留アイコン H A のシナリオパターンが全て S 3 0 0 1 である場合のバリア演出の実行確率は、先読み判定結果が「大当たり」であれば「20%」であるのに対し、先読み判定結果が「ハズレ」であれば「40%」である。

【 0 3 6 2 】

よって、保留アイコン H A の表示にバリア画像 B G が表示されるかどうかで、バリア画像 B G が表示された保留アイコン H A の表示から、遊技者は、その後大当たり遊技になり易いかどうかを予め（具体的には、その保留アイコン H A に対応する特図変動の前に）

50

推測可能となっている。

【 0 3 6 3 】

9. 変更例

次に、上記第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記第 1 実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 3 6 4 】

上記第 1 実施形態では、保留アイコン H A の表示を第 1 表示とした。しかしながら、保留アイコンの表示に代えて当該アイコン T A の表示を第 1 表示としてもよい。具体的に、当該アイコン T A の表示が行われているときに、バリア画像 B G の表示（第 2 表示）が表示部 5 0 a（所定の表示部）に表示され得る構成としてもよい。また、この構成の場合に、当該アイコン T A が当該アイコン表示領域 5 0 e に表示されているときにキャラ動作演出が実行され得る構成としてもよい。さらに、そのキャラ動作演出の実行後のタイミング（特定のタイミング）で第 2 表示が消えるときと消えないときとがある構成としてもよい。さらに、その特定のタイミングで第 2 表示が消えた場合に、当該アイコン T A の表示態様が変化する構成としてもよい。

10

【 0 3 6 5 】

或いは、保留アイコン H A の表示とともに当該アイコン T A の表示も第 1 表示としてもよい。

20

【 0 3 6 6 】

また、上記第 1 実施形態では、3 D 液晶ディスプレイである表示部 5 0 a を所定の表示部とした。しかしながら、例えば 2 D 液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器といったものを所定の表示部としてもよい。

【 0 3 6 7 】

また、上記第 1 実施形態では、「バリア」を模したバリア画像 B G の表示を第 2 表示とした。しかしながら、例えば「盾」や「板（鉄板、また板、等）」や「傘」や「ヘルメット」や「帽子」や「頭巾」や「屋根（三角屋根、ドーム状の屋根、透）」や「シャボン玉」といった、「バリア」以外のものを模した画像を第 2 表示としてもよい。

30

【 0 3 6 8 】

また、上記第 1 実施形態では、第 2 表示の形態を保留アイコン H A の表示（第 1 表示）の一部を覆う形態としたが、第 1 表示の全体を覆う形態としてもよい。また、第 1 表示の付近に第 2 表示が行われる構成を、保留アイコン H A の表示（第 1 表示）とバリア画像 B G の表示（第 2 表示）とが表示部 5 0 a 上で重なる構成とした。しかしながら、第 1 表示と第 2 表示とが離間する構成としてもよい。

【 0 3 6 9 】

また、上記第 1 実施形態では、キャラ動作演出（示唆演出）の実行後のタイミングを特定のタイミングとした。しかしながら、示唆演出の実行中のタイミングを特定のタイミングとしてもよい。すなわち、示唆演出が終了する前に、第 2 表示が消え得る構成としてもよい。このような構成によれば、示唆演出の実行の開始から第 2 表示が消えるか消えないかが判るまでの間、示唆演出に遊技者を注目させることが可能である。

40

【 0 3 7 0 】

また、上記第 1 実施形態では、バリア画像 B G の表示（第 2 表示）が行われている場合には、キャラ動作演出（示唆演出）が行われ得る構成とした。しかしながら、第 2 表示が表示されている場合には、必ず示唆演出が行われる構成としてもよい。すなわち、上述のシナリオパターン S 4 0 0 1 がない構成でもよい。この構成によれば、第 1 表示とともに第 2 表示が表示された場合に、遊技者は、示唆演出の実行を心待ちにすることが可能である。

【 0 3 7 1 】

50

或いは、示唆演出が行われない構成でもよい。このような構成の場合には、第2表示が所定の表示部から突然消えることになるため、遊技者に驚きを与えることが可能である。

【0372】

また、上記第1実施形態では、保留アイコンHAの表示の色および形状を第1表示の態様とした。しかしながら、第1表示の色又は形状を第1表示の態様としてもよい。また、色を態様を含む場合には、例えば青、赤以外の色や、虹等の複数からなる色に変化する構成でもよい。また、形状を態様を含む場合には、例えば星形状以外の特定の図形や、キャラクターや、オブジェクトや、それらをモチーフとした（真似た）形状に変化する構成でもよい。

【0373】

また、上記第1実施形態では、保留アイコンHAの表示（第1表示）の出現とともにバリア画像BGの表示（第2表示）が表示される構成とした。しかしながら、既に出現している第1表示の実行中に第2表示が行われる構成でもよい。

【0374】

また、上記第1実施形態では、図30に示すキャラ画像CG1を用いたキャラ動作演出を示唆演出とした。しかしながら、例えば特殊キャラクタがハンマー以外の道具（剣、木刀、槍、ピストル、バズーカ砲、等）を用いて、第2表示をなすバリア画像BGのバリアを壊すようなキャラ画像を用いたキャラ動作演出を示唆演出としてもよい。また、例えば特殊キャラクタに代えて戦車や戦艦や戦闘機やロボットが攻撃を行って上記バリアを壊すような画像を用いた演出を示唆演出としてもよい。

【0375】

また、上記第1実施形態では、キャラ動作演出（示唆演出）が行われてバリア画像BGの表示（第2表示）が消えなかった場合には、再度示唆演出が行われ得る構成とした。しかしながら、示唆演出が行われて第2表示が消えなかった場合には、再度示唆演出が行われない構成としてもよい。すなわち、上述のシナリオパターンS4306、S4407およびS4411～S4413がない構成としてもよい。

【0376】

また、上記第1実施形態では、バリア画像BGの表示（第2表示）が行われる場合に、先読み判定（第2判定）の結果が「大当たり」のときの第2表示が行われる確率を「20%」とし、第2判定の結果が「ハズレ」のときの確率を「40%」とした。しかしながら、これらの確率が異なっていればよい。例えば、第2判定の結果が「大当たり」のときの第2表示が行われる確率の方が、第2判定の結果が「ハズレ」のときの第2表示が行われる確率よりも高くてもよい。

【0377】

また、上記第1実施形態では、バリア画像BGの表示（第2表示）が行われている場合にのみ、キャラ動作演出が実行可能な構成とした。しかしながら、第2表示が行われていない保留アイコンHAの表示（第1表示）の実行中も、キャラ動作演出が実行可能な構成としてもよい。具体的には、第2表示が行われていない第1表示の実行中には、アイコン変化演出の実行を示唆する演出としてキャラ動作演出が実行可能な構成としてもよい。

【0378】

詳細には、図39（B）に示すような、バリア画像BGの表示を伴わない保留アイコンHAの背後にハンマーを持った特殊キャラクタが出現する内容のキャラ画像CG2が表示部50aに表示される。そして、図39（C）に示すように、特殊キャラクタがハンマーで保留アイコンHAの上部を直接叩く内容のキャラ画像CG2が表示される。そして、その保留アイコンHAがハンマーで叩かれると、図39（D）に示すように表示態様が必ず変化する。つまり、バリア演出が行われていない保留アイコンHAにキャラ動作演出が行われたら、その表示態様が必ず変化する。

【0379】

それに対し、図30（C）に示すように、バリア画像BGの表示を伴う保留アイコンHAのそのバリア画像BGがハンマーで叩かれた場合に、バリア画像BGの「バリア」が叩

10

20

30

40

50

き壊されれば、さらに保留アイコン H A も直接叩かれることになり、図 30 (D) に示すように保留アイコン H A の表示態様が変化する。一方、バリア画像 B G の「バリア」が叩き壊されなければ、保留アイコン H A がハンマーに直接叩かれないため、図 30 (A) に示すように保留アイコン H A の表示態様が変化しない。

【 0 3 8 0 】

以上により、このような構成によれば、バリア画像 B G の表示が、キャラ動作演出の実行による特殊キャラクタが保留アイコン H A を叩く行為を妨害するものと遊技者に認識させることが可能である。よって、遊技者は、バリア画像 B G が表示されない方が、表示されるよりもアイコン変化演出が実行され易いことを把握可能である。よって、特図の変動表示中に、バリア画像 B G の表示を伴わない保留アイコン H A について、アイコン変化演出の実行を期待し易い。

10

【 0 3 8 1 】

このような構成の場合には、図 33 に示すシナリオパターン選択テーブルを図 40 に示すものに、図 34 に示すシナリオパターン選択テーブルを図 41 に示すものに、図 35 に示すシナリオパターン選択テーブルを図 42 に示すものに、図 37 に示すシナリオパターン選択テーブルを図 43 に示すものに、そして、図 38 に示すシナリオパターン選択テーブルを図 44 に示すものにそれぞれ変更するとよい。

【 0 3 8 2 】

また、上記第 1 実施形態では、保留アイコン表示領域 50 d への出現から当該アイコン表示領域 50 e への移行までの保留アイコン H A の表示、および、その保留アイコン H A に関連する各種演出（アイコン変化演出、バリア演出およびキャラ動作演出）の実行の有無、ならびに、保留アイコン H A の表示態様についてシナリオで管理する構成、すなわち上述の複数のシナリオパターンを用いた構成とした。しかしながら、シナリオパターンを用いない構成でもよい。具体的に例えば、アイコン変化演出の実行の有無、バリア演出の実行の有無、キャラ動作演出の実行の有無、および、保留アイコン H A の表示態様について、それぞれ単独で決定する構成としてもよい。

20

【 0 3 8 3 】

また、上記第 1 実施形態では、出現後の保留アイコン H A について 2 回のアイコン変化演出が実行される内容になっているシナリオパターンが、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には選択されない構成とした。しかしながら、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合でも選択され得る構成としてもよい。また、2 回のアイコン変化演出が実行される内容になっているシナリオパターン以外のものについて、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には選択されない構成としてもよい。具体的に例えば、第 4 表示領域 50 d 4 に「赤」態様（最も大当たりの可能性が高いことを示唆する態様）で保留アイコン H A が出現するシナリオパターン（上記第 1 実施形態の「S 3 4 0 1」）が、その保留アイコン H A に対応する先読み判定の結果が「ハズレ」の場合には選択されない構成としてもよい。

30

【 0 3 8 4 】

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

40

【 0 3 8 5 】

10．上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の発明（発明 A 1 ～ A 6）が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

50

【 0 3 8 6 】

発明 A 1 は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0）を備え、

前記演出実行手段は、

所定の表示部（5 0 a）に第 1 表示（保留アイコン H A）を行うときがあり、

前記第 1 表示の実行中、その第 1 表示の付近に第 2 表示（バリア画像 B G の表示）を前記所定の表示部に行うときがあり、

実行中の前記第 1 表示の付近に前記第 2 表示が行われている場合に、その第 2 表示が特定のタイミング（キャラ動作演出の実行後のタイミング）で前記所定の表示部から消えるときと、その特定のタイミングで前記所定の表示部から消えないときと、があり、

前記第 2 表示が前記特定のタイミングで前記所定の表示部から消えた場合には、前記第 1 表示の態様が変化し、

前記第 2 表示が前記特定のタイミングで前記所定の表示部から消えなかった場合には、前記第 1 表示の態様が変化しないことを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

10

【 0 3 8 7 】

この構成の遊技機によれば、第 1 表示とともに第 2 表示が行われるので、遊技者は表示中の第 2 表示に気付き易い。そして、その第 2 表示に気付いた遊技者に、その第 2 表示が特定のタイミングで消えて第 1 表示の態様が変化するかもしれないことを意識させることが可能である。さらに、特定のタイミングで第 2 表示が消えるかどうかを遊技者に注目させることが可能である。

20

【 0 3 8 8 】

発明 A 2 は、

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

表示中の前記第 2 表示が前記所定の表示部から消える可能性があることを示唆する示唆演出（キャラ動作演出）を実行可能であり、

前記特定のタイミングとは、前記示唆演出の実行中または実行後のタイミングであることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 8 9 】

30

この構成の遊技機によれば、第 2 表示に気付いた遊技者に示唆演出の実行を期待させたり、示唆演出の実行が始まった場合には第 2 表示が消えて第 1 表示の態様が変化することを遊技者に期待させたりすることが可能である。しかも、特定のタイミングとは、示唆演出の実行中または実行後のタイミングであるため、遊技者は、実行される示唆演出に注目し易い。

【 0 3 9 0 】

発明 A 3 は、

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出が行われて前記第 2 表示が前記所定の表示部から消えなかった場合には、その第 2 表示について再度、前記示唆演出が行われるときがあることを特徴とする遊技機である。

40

【 0 3 9 1 】

この構成の遊技機によれば、示唆演出の実行によって結果的に第 2 表示が所定の表示部から消えなかったとしても、示唆演出が再び行われることを遊技者に期待させることが可能である。

【 0 3 9 2 】

発明 A 4 は、

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

判定情報（特別図柄乱数）を記憶可能な記憶手段（特図 1 保留記憶部 1 0 5 a）を備え、

前記第 1 表示とは、前記記憶手段に判定情報が記憶されることで前記所定の表示部に表

50

示される保留アイコン（H A）の表示であることを特徴とする遊技機である。

【0393】

この構成の遊技機によれば、第2表示の実行に伴ってその付近にある第1表示についても遊技者に注目させることが可能である。

【0394】

発明A5は、

発明A4に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に、前記記憶手段に記憶された判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの第1判定（大当たり判定）を実行する第1判定手段（特図1判定処理を行う遊技制御用マイコン101）を備え、

10

前記保留アイコンの表示の態様には、第1の態様（例えば通常態様）と、前記第1の態様よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の態様（例えば「青」態様）とがあり、

前記第1の態様で表示された前記保留アイコンの表示の付近の前記第2表示が、前記特定のタイミングで前記所定の表示部から消えた場合には、前記保留アイコンの表示の態様が前記第1の態様から前記第2の態様に変化し、

前記特定のタイミングで前記所定の表示部から消えなかった場合には、前記保留アイコンの表示の態様が変化しないことを特徴とする遊技機である。

【0395】

この構成の遊技機によれば、第1の態様で表示された保留アイコンの付近の第2表示が特定のタイミングで消えて、その保留アイコンが第1の態様から第2の態様に変化することを遊技者に期待させることが可能である。そのため、特定のタイミングで第2表示が消えるかどうかを遊技者に確実に注目させることが可能である。

20

【0396】

発明A6は、

発明A5に記載の遊技機であって、

前記第1判定の実行前に、その第1判定による前記特別遊技が行われるかどうかの第2判定（先読み判定）を実行可能な第2判定手段（先読み判定を実行する演出制御用マイコン121）を備え、

前記第2表示が行われる場合に、前記第2判定の結果に応じてその第2表示が行われる確率が異なることを特徴とする遊技機である。

30

【0397】

この構成の遊技機によれば、保留アイコンの表示に第2表示が行われたかどうかで、遊技者は、その後に大当たり遊技になり易いかどうかを予め推測可能である。

【符号の説明】

【0398】

50 a ...表示部（所定の表示部）

50 d ...保留アイコン表示領域

50 d 1 ...第1表示領域

50 d 2 ...第2表示領域

50 d 3 ...第3表示領域

50 d 4 ...第4表示領域

101 ...遊技制御用マイコン

120 ...サブ制御基板（演出実行手段）

121 ...演出制御用マイコン

105 ...特図保留記憶部

105 a ...特図1保留記憶部（記憶手段）

H A ...保留アイコン（第1表示）

B G ...バリア画像（第2表示）

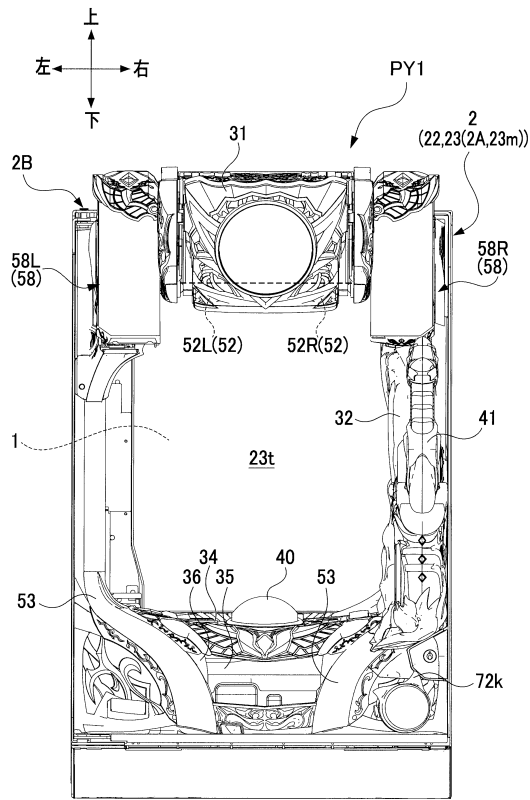
P Y 1 ...パチンコ遊技機（遊技機）

40

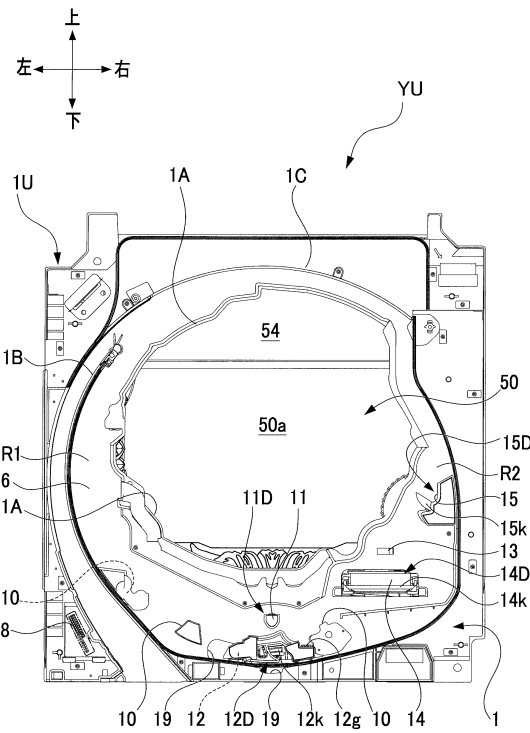
50

【図面】

【図 1】



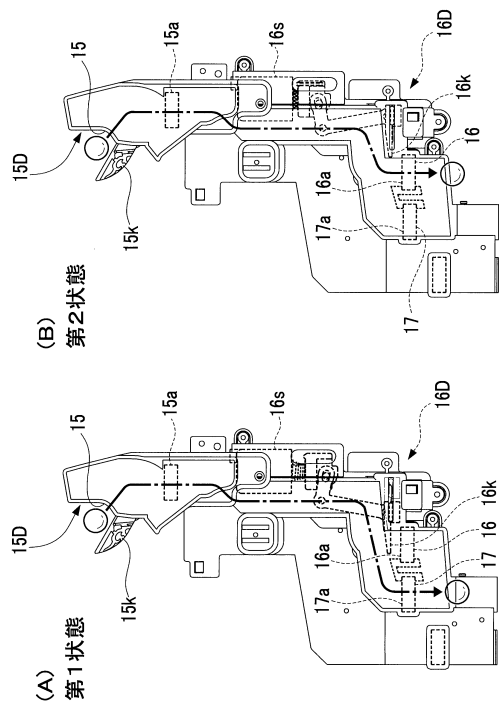
【図 2】



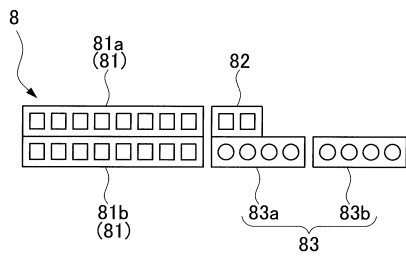
10

20

【図 3】



【図 4】

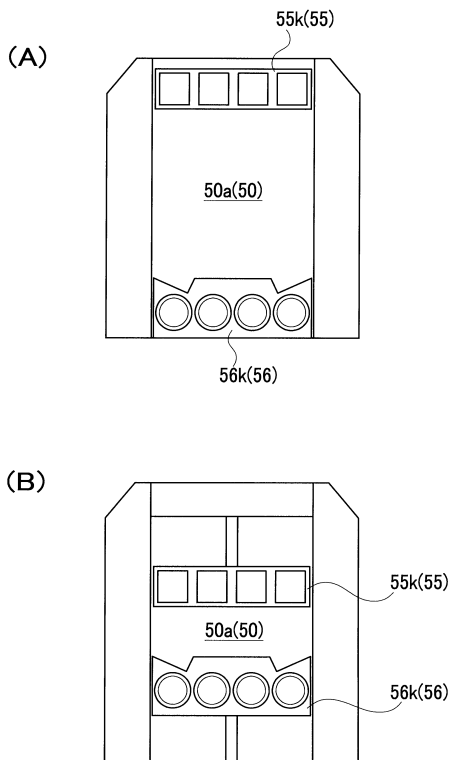


30

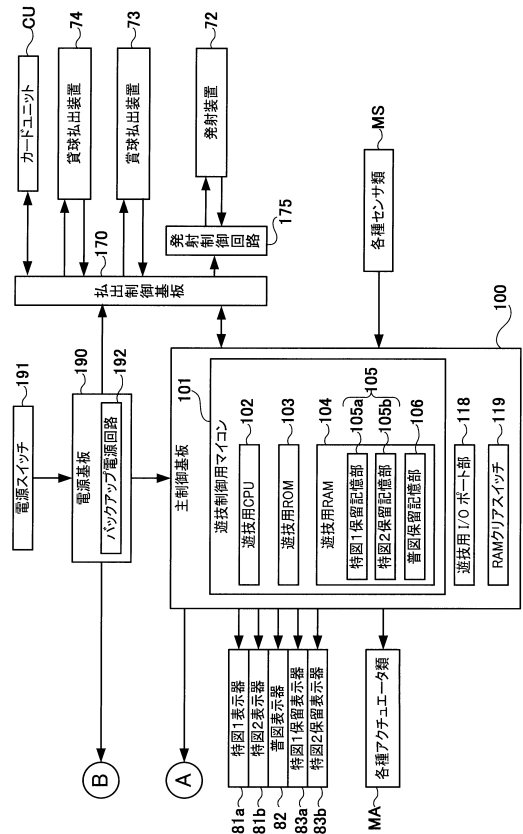
40

50

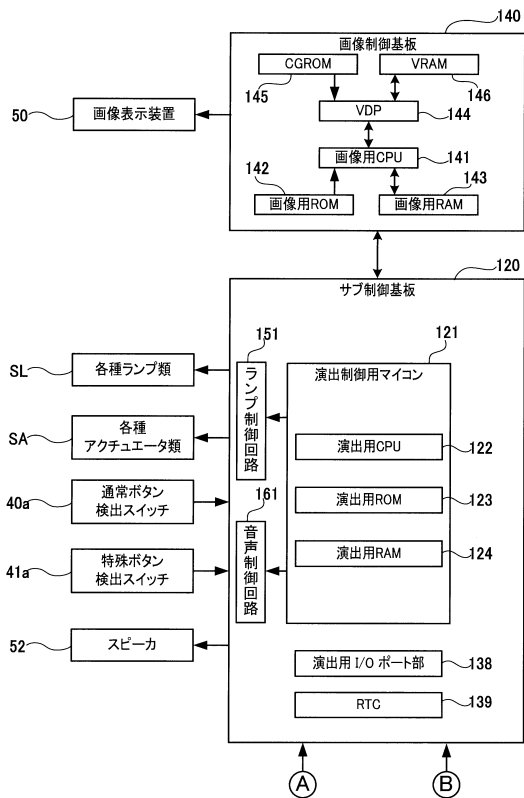
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A) 普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
特別図柄乱数	0~65535	大当たり判定用
大当たり図柄種別乱数	0~9	大当たり図柄種別判定用
リーチ乱数	0~99	リーチ判定用
特図変動パターン乱数	0~99	特図変動パターン判定用

10

20

30

40

50

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6600	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～59936	当たり
	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
非時短状態	ハズレ普図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普図	5秒
	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
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.00秒

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数値	判定結果
通常確率状態	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	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値	判定結果
特図1	0～4	大当たり図柄X
	5～9	大当たり図柄Y
特図2	0～9	大当たり図柄Z

(C) リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～29	リーチ有り
	30～99	リーチ無し
時短状態	0～9	リーチ有り
	10～99	リーチ無し

10

20

【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
				特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターン名
非時短 状態	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		P02	6000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
		P03	3000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Nリーチ	N大当たり変動
	リーチ有り	P04	95000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
		P05	55000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
		P06	25000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Nリーチ	Nハズレ変動
時短 状態	0～2	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
		P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
		P09	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	3～4	P10	4000	通常変動	通常ハズレ変動
		P11	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
		P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
時短 状態	—	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
		P14	8000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
	0～2	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
		P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
	リーチ無し	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
		P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

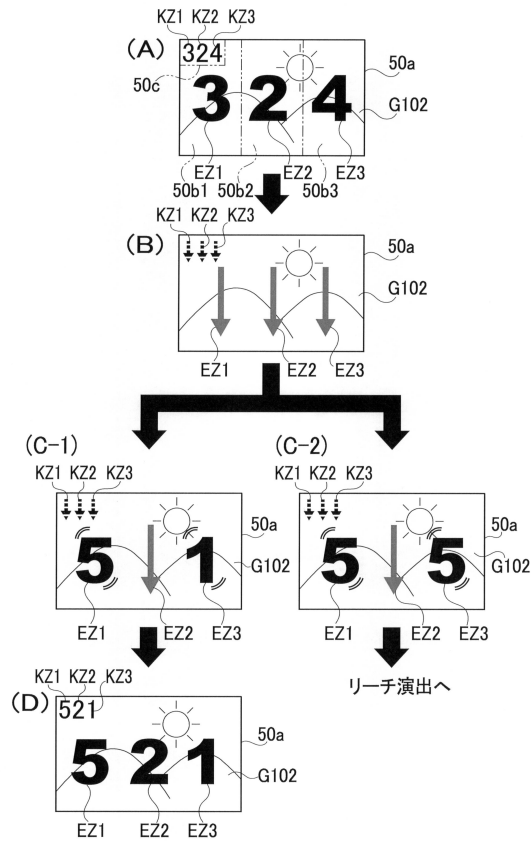
遊技状態	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
				特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターン名
非時短 状態	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		P52	6000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
		P53	3000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Nリーチ	N大当たり変動
	リーチ有り	P54	95000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
		P55	55000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
		P56	25000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Nリーチ	Nハズレ変動
時短 状態	0～2	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
		P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
		P59	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	3～4	P60	4000	通常変動	通常ハズレ変動
		P61	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
		P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
時短 状態	—	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
		P64	8000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
	0～2	P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
		P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
	リーチ無し	P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
		P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

30

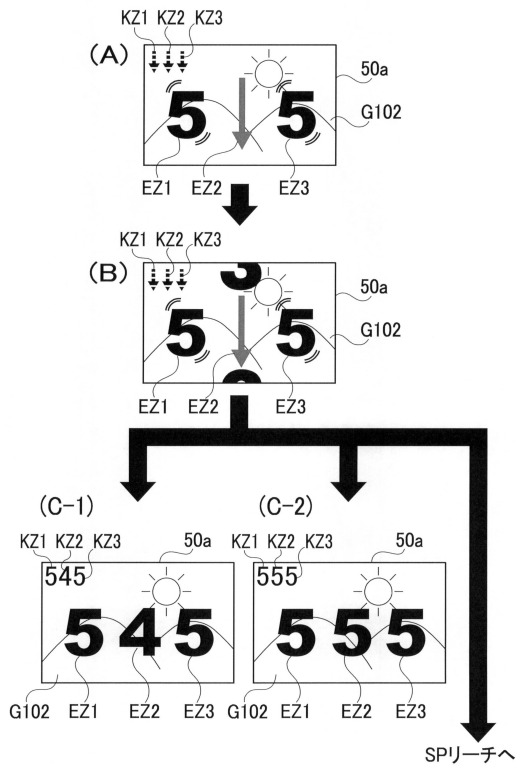
40

50

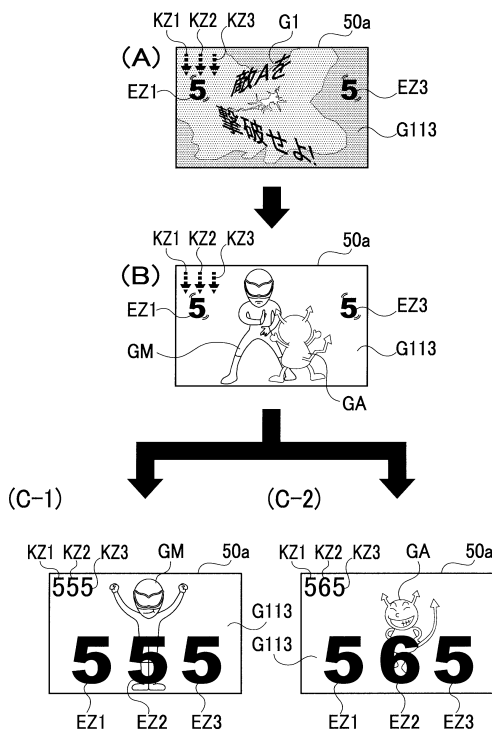
【図 17】



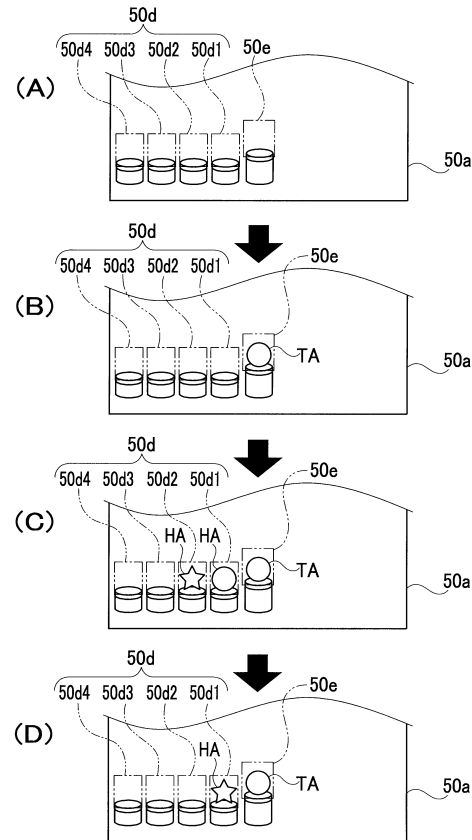
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

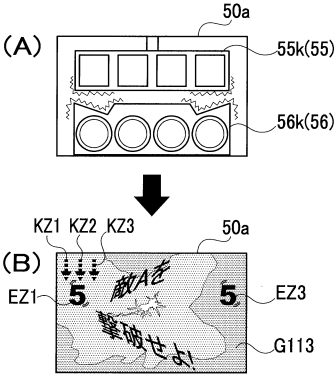
20

30

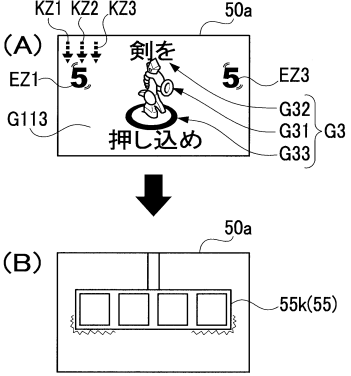
40

50

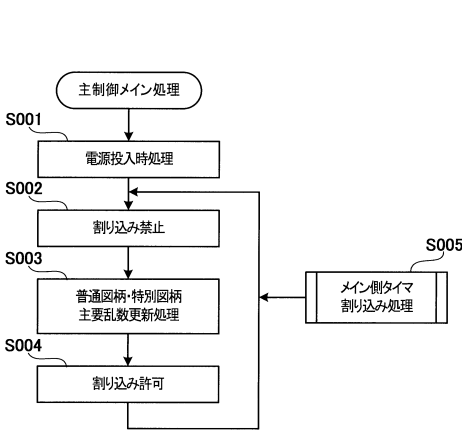
【図 2 1】



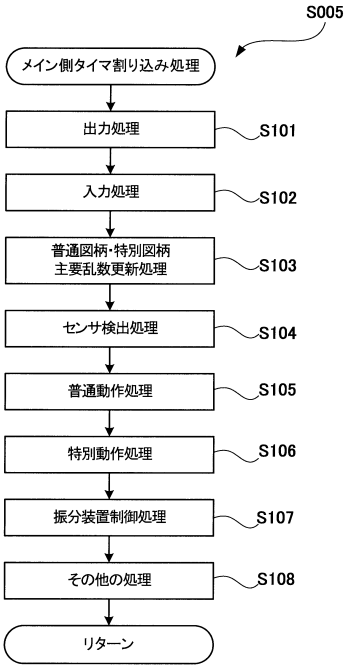
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

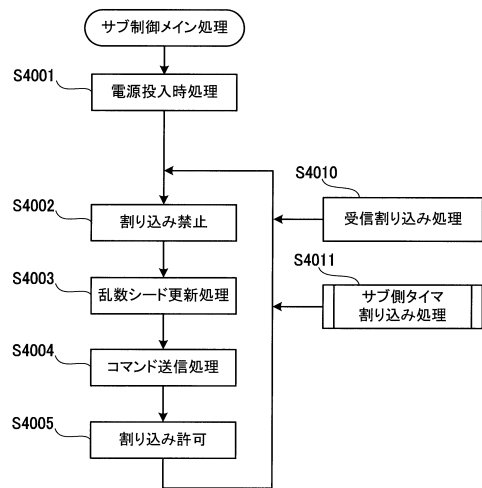
20

30

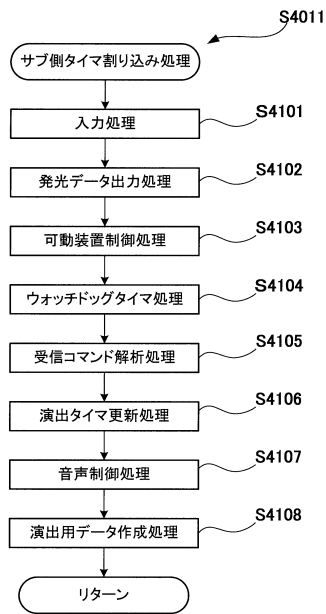
40

50

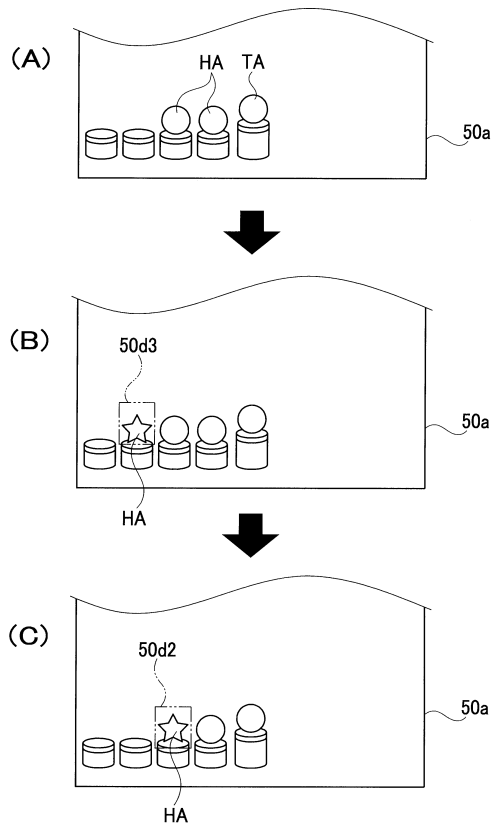
【 図 2 5 】



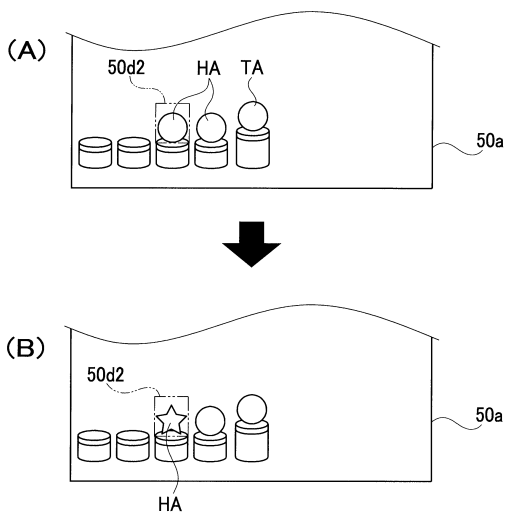
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



10

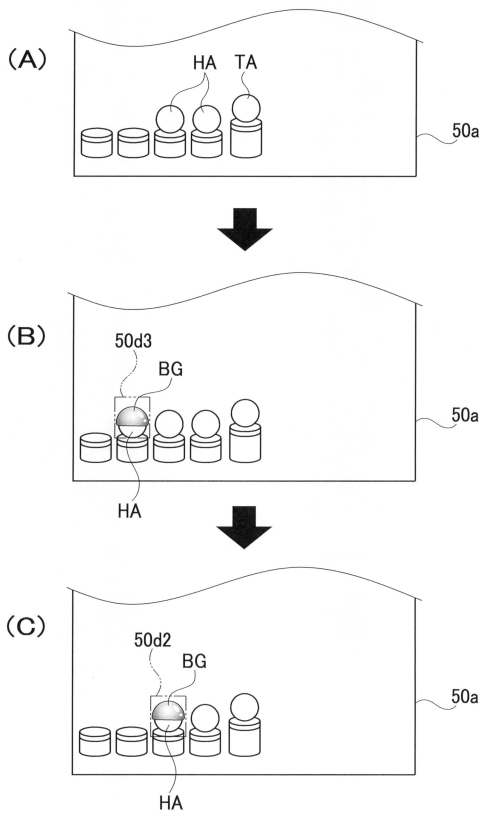
20

30

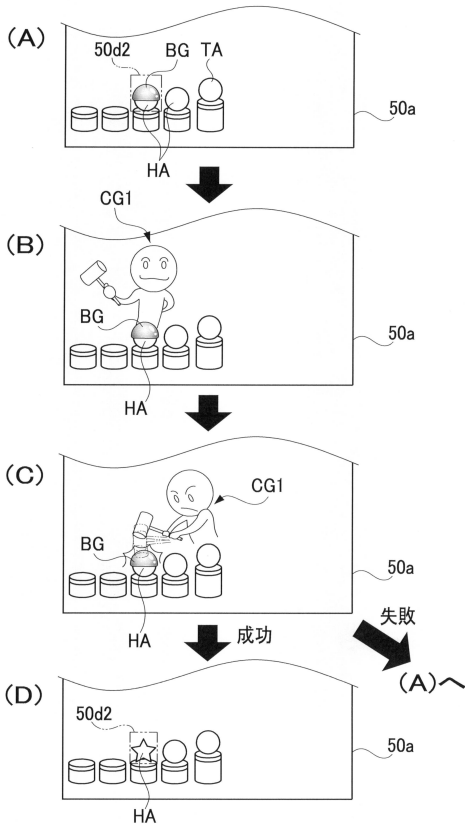
40

50

【図 29】



【図 30】



10

20

【図 31】

(A) 保留アイコンが非表示の場合のバリア演出実行選択テーブル

バリア演出	振分率 (%)
実行	25
非実行	35

(B) 保留アイコンが表示されている場合のバリア演出実行選択テーブル

バリア演出	表示中の保留アイコンのシナリオパターン (S3001以外を含む増分の振分率 (%))	表示中の全ての保留アイコンのシナリオパターンがS3001の場合の振分率 (%)	
		先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率 (%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率 (%)
実行	0	20	40
非実行	100	80	60

【図 32】

第1表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオパターン	演出内容			先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率 (%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率 (%)
	第1表示領域表示出現時	保留アイコン第1表示領域表示中	当該アイコン表示領域への移行時		
S3101	キャラ動作演出の実行有無 (構成A)	なし	なし	5	
	バリア演出の実行有無 (構成B)	あり	なし	45	
	アイコン変化演出の実行有無 (構成C)	あり	赤		
	保留アイコンの表示態様 (構成D)	なし	なし		
S3102	構成A	なし	なし	35	
	構成B	あり	なし		
	構成C	青	青		
	構成D	なし	なし		
S3001	構成A	なし	なし	20	
	構成B	なし	なし		
	構成C	なし	なし		
	構成D	通常	通常		

30

40

50

【図 3 3】

第2表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオ パターン	演出内容				先読み判定結果が 「ハズレ」の場合の 振分率(%)
	保留アイコン			当該アイコン表示 領域への移行時	
	第2表示領域 表示出現時	第1表示領域 表示中	当該アイコン表示 領域への移行時		
S3201	構成A	なし	なし	←	1
	構成B	なし	構成C	←	
	構成C	あり	なし	赤	
	構成D	赤	なし	赤	
S3202	構成A	なし	なし	←	2
	構成B	なし	構成C	←	
	構成C	なし	あり	赤	
	構成D	通常	通常→赤	赤	
S3203	構成A	なし	なし	←	2
	構成B	なし	←	←	
	構成C	あり	あり	赤	
	構成D	青	青→赤	赤	
S3204	構成A	なし	なし	←	15
	構成B	なし	なし	←	
	構成C	あり	なし	←	
	構成D	青	なし	青	
S3205	構成A	なし	なし	←	20
	構成B	なし	なし	←	
	構成C	なし	あり	青→赤	
	構成D	通常	通常→青	青	
S3001	構成A	なし	なし	←	60
	構成B	なし	なし	←	
	構成C	なし	なし	←	
	構成D	通常	←	通常	

【図 3 4】

第3表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオ パターン	演出内容				先読み判定結果が 「大当たり」の場合の 振分率(%)	先読み判定結果が 「ハズレ」の場合の 振分率(%)
	保留アイコン					
	第3表示領域 表示出現時	第2表示領域 表示中	第1表示領域 表示中	当該アイコン表示 領域への移行時		
S3301	構成A	なし	なし	なし	10	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし		
	構成D	赤	なし	赤		
S3302	構成A	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤		
S3303	構成A	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤		
S3304	構成A	なし	なし	なし	9	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	あり	なし		
	構成D	青	青→赤	赤		
S3305	構成A	なし	なし	なし	9	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	あり	なし		
	構成D	青	青→赤	赤		
S3306	構成A	なし	なし	なし	5	0
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青→赤		
S3307	構成A	なし	なし	なし	13	11
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし		
	構成D	青	なし	青		
S3308	構成A	なし	なし	なし	11	12
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S3309	構成A	なし	なし	なし	11	12
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S3001	構成A	なし	なし	なし	20	60
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	なし		
	構成D	通常	なし	通常		

【図 3 5】

第4表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオ パターン	演出内容					先読み判定結果が 「大当たり」の場合の 振分率(%)	先読み判定結果が 「ハズレ」の場合の 振分率(%)
	保留アイコン						
	第4表示領域 表示出現時	第3表示領域 表示中	第2表示領域 表示中	第1表示領域 表示中	当該アイコン表示 領域への移行時		
S3401	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし	なし		
	構成D	赤	なし	なし	赤		
S3402	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3403	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3404	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3405	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	あり	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし	なし		
	構成D	青	青→赤	赤	赤		
S3406	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	あり	なし		
	構成D	青	青→赤	赤	赤		
S3407	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし	なし		
	構成D	青	青→赤	赤	赤		
S3408	構成A	なし	なし	なし	なし	2	0
	構成B	なし	あり	あり	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S3409	構成A	なし	なし	なし	なし	2	0
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	赤		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S3410	構成A	なし	なし	なし	なし	2	0
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	赤		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S3411	構成A	なし	なし	なし	なし	12	6
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし	なし		
	構成D	青	なし	なし	青		
S3412	構成A	なし	なし	なし	なし	7	9
	構成B	なし	あり	なし	なし		
	構成C	なし	通常→青	青	青		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S3413	構成A	なし	なし	なし	なし	7	9
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S3414	構成A	なし	なし	なし	なし	7	9
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S3001	構成A	なし	なし	なし	なし	19	60
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	なし	なし		
	構成D	通常	なし	なし	通常		

【図 3 6】

第2表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオ パターン	演出内容				先読み判定結果が 「大当たり」の場合の 振分率(%)	先読み判定結果が 「ハズレ」の場合の 振分率(%)
	保留アイコン					
	第2表示領域 表示出現時	第1表示領域 表示中	当該アイコン表示 領域への移行時	当該アイコン表示 領域への移行時		
S4201	構成A	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	5	45
	構成B	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし		
	構成C	なし	あり(成功態様)	なし		
	構成D	通常	通常(赤)	赤		
S4202	構成A	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	35	35
	構成B	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし		
	構成C	なし	あり(成功態様)	なし		
	構成D	通常	通常(青)	青		
S4203	構成A	あり(失敗態様)	あり(失敗態様)	あり(失敗態様)	10	4
	構成B	あり(失敗態様)	あり(失敗態様)	あり(失敗態様)		
	構成C	なし	なし	あり(失敗態様)		
	構成D	通常	一	通常		
S4001	構成A	なし	なし	なし	50	16
	構成B	あり	なし	あり(なし)		
	構成C	なし	一	通常		
	構成D	通常	一	通常		

10

20

30

40

50

【図 37】

第3表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブル

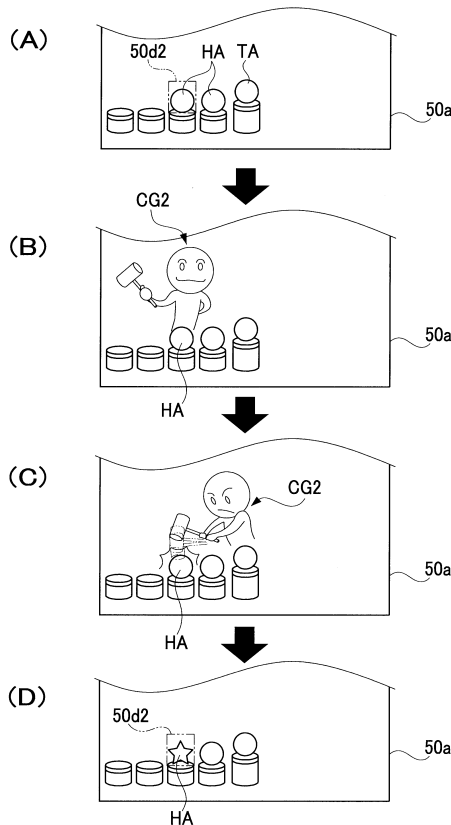
シナリオパターン	演出内容					先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率(%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率(%)
	第3表示領域表示出現時	第2表示領域表示中	第1表示領域表示中	当該アイコン表示領域への移行時	保留アイコン		
S4301	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	25	2
	構成B	なし	あり	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S4302	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	15	3
	構成B	あり	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S4303	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	5	0
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S4304	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	13	10
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4305	構成A	なし	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	6	19
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4306	構成A	あり	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	15	6
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4307	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	あり→なし	4	6
	構成B	あり	あり	あり	なし		
	構成C	なし	なし	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	通常		
S4308	構成A	あり	あり(成功態様)	あり(失敗態様)	あり→なし	2	9
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり→なし		
	構成C	なし	なし	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	通常		
S4001	構成A	あり	あり(成功態様)	あり(成功態様)	あり→なし	15	45
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり→なし		
	構成C	なし	なし	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	通常		

【図 38】

第4表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオパターン	演出内容					先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率(%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率(%)
	第4表示領域表示出現時	第3表示領域表示中	第2表示領域表示中	第1表示領域表示中	当該7つの演出領域への移行時		
S4401	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	11	2
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S4402	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	9	2
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S4403	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	あり(成功態様)	8	2
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S4404	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	4	0
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S4405	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	4	0
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S4406	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	4	0
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S4407	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	4	0
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青→赤	赤		
S4408	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	6	6
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4409	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	4	9
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4410	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	あり(成功態様)	2	12
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4411	構成A	あり	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	9	2
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4412	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	あり(成功態様)	8	2
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4413	構成A	あり	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	6	4
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S4414	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	あり→なし	3	1
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	通常		
S4415	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	あり→なし	2	3
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	通常		
S4416	構成A	あり	あり(成功態様)	あり(成功態様)	あり→なし	1	5
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	通常		
S4001	構成A	あり	あり(成功態様)	あり(成功態様)	あり→なし	14	50
	構成B	あり	あり→なし	なし	あり→なし		
	構成C	なし	あり	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	通常		

【図 39】



【図 40】

第2表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオパターン	演出内容					先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率(%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率(%)
	第2表示領域表示出現時	第1表示領域表示中	第3表示領域表示中	当該アイコン表示領域への移行時	保留アイコン		
S3201	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	20	1
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3202	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	10	2
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3203	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	15	2
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3204	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	20	15
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3205	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	15	20
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3001	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	なし	20	60
	構成B	あり	あり→なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		

10

20

30

40

50

【図 4 1】

第3表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオパターン	演出内容				先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率(%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率(%)
	第3表示領域表示出現時	第2表示領域表示中	第1表示領域表示中	当該アイコン表示領域への移行時		
S3301	構成A	なし	なし	なし	10	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし		
	構成D	赤	なし	赤		
S3302	構成A	あり(成功態様)	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤		
S3303	構成A	なし	あり	あり(成功態様)	6	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤		
S3304	構成A	あり(成功態様)	なし	なし	9	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	あり	なし		
	構成D	青	青→赤	赤		
S3305	構成A	なし	あり	あり(成功態様)	9	1
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	あり	あり		
	構成D	青	青→赤	赤		
S3306	構成A	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	5	0
	構成B	なし	あり	あり		
	構成C	通常	通常→青	青→赤		
	構成D	通常	通常→青	青		
S3307	構成A	なし	なし	なし	13	11
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし		
	構成D	青	なし	青		
S3308	構成A	あり(成功態様)	なし	なし	11	12
	構成B	なし	あり	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S3309	構成A	なし	あり(成功態様)	なし	11	12
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	あり		
	構成D	通常	なし	通常→青		
S3001	構成A	なし	なし	なし	20	60
	構成B	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	なし		
	構成D	通常	なし	通常		

【図 4 2】

第4表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴わない場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオパターン	演出内容					先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率(%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率(%)
	第4表示領域表示出現時	第3表示領域表示中	第2表示領域表示中	第1表示領域表示中	当該アイコン表示領域への移行時		
S3401	構成A	なし	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし	なし		
	構成D	赤	なし	なし	赤		
S3402	構成A	あり(成功態様)	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	あり	なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3403	構成A	なし	あり(成功態様)	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	青	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤	赤		
S3404	構成A	なし	なし	あり(成功態様)	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	あり	なし		
	構成D	通常	なし	通常→赤	赤		
S3405	構成A	あり(成功態様)	なし	なし	なし	6	1
	構成B	なし	あり	なし	なし		
	構成C	あり	あり	なし	なし		
	構成D	青	青→赤	赤	赤		
S3406	構成A	なし	あり(成功態様)	なし	なし	6	1
	構成B	なし	なし	あり	なし		
	構成C	あり	なし	あり	なし		
	構成D	青	青→赤	赤	赤		
S3407	構成A	なし	なし	あり(成功態様)	なし	6	1
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし	なし		
	構成D	青	青→赤	赤	赤		
S3408	構成A	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	なし	2	0
	構成B	なし	あり	あり	なし		
	構成C	なし	通常→青	青→赤	赤		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S3409	構成A	あり(成功態様)	なし	あり(成功態様)	なし	2	0
	構成B	なし	あり	なし	あり		
	構成C	なし	通常→青	青→赤	赤		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S3410	構成A	なし	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	2	0
	構成B	なし	なし	あり	あり		
	構成C	なし	なし	通常→青	青→赤		
	構成D	通常	なし	通常→青	青		
S3411	構成A	なし	なし	なし	なし	12	6
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	あり	なし	なし	なし		
	構成D	青	なし	なし	青		
S3412	構成A	あり(成功態様)	なし	なし	なし	7	9
	構成B	なし	あり	なし	なし		
	構成C	なし	通常→青	なし	なし		
	構成D	通常	通常→青	青	青		
S3413	構成A	なし	あり(成功態様)	なし	なし	7	9
	構成B	なし	なし	あり	なし		
	構成C	なし	なし	通常→青	なし		
	構成D	通常	なし	通常→青	青		
S3414	構成A	なし	なし	あり(成功態様)	なし	7	9
	構成B	なし	なし	なし	あり		
	構成C	なし	なし	通常→青	青		
	構成D	通常	なし	通常→青	青		
S3001	構成A	なし	なし	なし	なし	19	60
	構成B	なし	なし	なし	なし		
	構成C	なし	なし	なし	なし		
	構成D	通常	なし	通常	通常		

【図 4 3】

第3表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオパターン	演出内容				先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率(%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率(%)
	第3表示領域表示出現時	第2表示領域表示中	第1表示領域表示中	当該アイコン表示領域への移行時		
S4301	構成A	あり	あり(成功態様)	なし	25	2
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤		
S4302	構成A	なし	あり(成功態様)	なし	15	3
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→赤	赤		
S4303	構成A	あり(成功態様)	あり(成功態様)	なし	5	0
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	あり		
	構成D	通常	通常→青	青→赤		
S4304	構成A	あり(成功態様)	なし	なし	13	10
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S4305	構成A	なし	あり(成功態様)	なし	6	19
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S4306	構成A	あり(失敗態様)	あり(成功態様)	なし	15	6
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S4307	構成A	あり(失敗態様)	なし	あり→なし	4	6
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S4308	構成A	なし	あり(失敗態様)	なし	2	9
	構成B	あり	あり→なし	なし		
	構成C	なし	あり	なし		
	構成D	通常	通常→青	青		
S4001	構成A	あり	なし	あり→なし	15	45
	構成B	あり	なし	あり→なし		
	構成C	なし	なし	なし		
	構成D	通常	なし	通常		

【図 4 4】

第4表示領域への保留アイコン出現時にバリア演出を伴う場合のシナリオパターン選択テーブル

シナリオパターン	演出内容					先読み判定結果が「大当たり」の場合の振分率(%)	先読み判定結果が「ハズレ」の場合の振分率(%)
	第4表示領域表示出現時	第3表示領域表示中	第2表示領域表示中	第1表示領域表示中	当該アイコン表示領域への移行時		
S4401	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	11	2
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→赤	赤	赤	赤		
S4402	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	9	2
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4403	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	8	2
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4404	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	4	0
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4405	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	4	0
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4406	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	4	0
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4407	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	4	0
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4408	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	6	6
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4409	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	4	9
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4410	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	2	12
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4411	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	9	2
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4412	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	9	2
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4413	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	6	4
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4414	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	3	1
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4415	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	2	3
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4416	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	1	5
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		
S4301	構成A	構成B	構成C	構成D	通常	14	50
	あり	あり	なし	なし	なし		
	あり	あり	なし	なし	なし		
	通常	通常→青	青	青	青		

フロントページの続き

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