

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-90620

(P2021-90620A)

(43) 公開日 令和3年6月17日 (2021.6.17)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 71 頁)

(21) 出願番号	特願2019-223009 (P2019-223009)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年12月10日 (2019.12.10)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	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
		(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

最終頁に続く

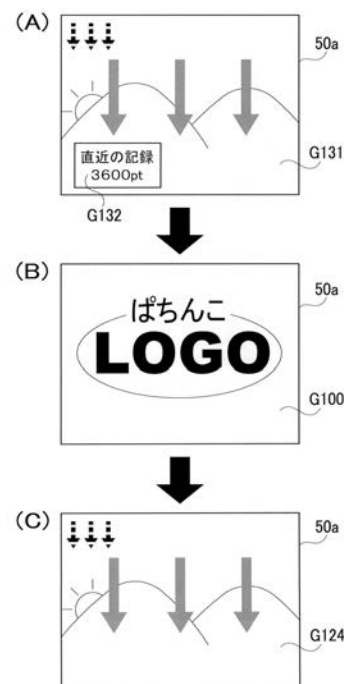
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出の興趣向上が可能であること。

【解決手段】 パチンコ遊技機 P Y 1 は、特別遊技の実行中に、当該特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも含む払出総数表示を行うときがある。特別遊技状態および有利遊技状態が一連で1回又は複数回行われた遊技者有利期間の終了以降の特定期間において、直前の遊技者有利期間での特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも含む特殊表示（時短後リザルト表示）を行うときがある。そして、特定期間に特殊表示を行っているときに所定の終了条件が成立した場合には、その特殊表示の実行を終了する。

【選択図】 図 3 2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の判定を実行可能であり、前記所定の判定が特定の結果であれば、複数の遊技状態のうちから特別遊技状態に設定する遊技制御手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の遊技状態には、前記特別遊技状態の他に、通常遊技状態、および、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態が含まれ、

前記特別遊技状態とは、遊技媒体の払い出しが可能な特別遊技の実行を伴うものであり、

前記遊技制御手段は、

前記特別遊技状態の後に前記有利遊技状態に設定するときがあり、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態および前記有利遊技状態が一連で 1 回又は複数回行われた遊技者有利期間の終了以降の特定期間において、直前の前記遊技者有利期間での前記特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも含む特殊表示を行うときがあり、

前記特定期間に前記特殊表示を行っているときに所定の終了条件が成立した場合には、当該特殊表示の実行を終了することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、時短状態（高ベース遊技状態）の終了時に、それを含む R U S H 中における獲得出玉を示す画像演出を実行可能な遊技機がある（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2019-170918 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機におけるそのような画像演出には改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、

所定の判定を実行可能であり、前記所定の判定が特定の結果であれば、複数の遊技状態のうちから特別遊技状態に設定する遊技制御手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の遊技状態には、前記特別遊技状態の他に、通常遊技状態、および、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態が含まれ、

前記特別遊技状態とは、遊技媒体の払い出しが可能な特別遊技の実行を伴うものであり、

前記遊技制御手段は、

前記特別遊技状態の後に前記有利遊技状態に設定するときがあり、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態および前記有利遊技状態が一連で 1 回又は複数回行われた遊技者有利期間の終了以降の特定期間において、直前の前記遊技者有利期間での前記特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも含む特殊表示を行うときがあり、

前記特定期間に前記特殊表示を行っているときに所定の終了条件が成立した場合には、当該特殊表示の実行を終了することを特徴とする。

【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】

【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。

10

【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。

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

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

20

【図11】特図1変動パターン判定テーブルである。

【図12】特図2変動パターン判定テーブルである。

【図13】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。

【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SPリーチの具体例を示す説明図である。

30

【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。

【図27】第1実施形態の大当たり図柄種別判定テーブルである。

【図28】第1実施形態の大当たり遊技制御テーブルである。

【図29】(A)は第1実施形態の第4通常演出モードの説明図であり、(B)はその後

40

に切り替わる第1通常演出モードを例示した説明図である。

【図30】第1実施形態の時短終了時リザルト表示の説明図である。

【図31】第1実施形態の時短後リザルト表示の説明図である。

【図32】連続有利状態後に時短後リザルト表示が行われない場合を示す説明図である。

【図33】第1実施形態の各リザルト表示を示すタイミングチャートである。

【図34】第1実施形態の各リザルト表示を示すタイミングチャートである。

【図35】第1実施形態の各リザルト表示を示すタイミングチャートである。

【図36】第1実施形態の各リザルト表示を示すタイミングチャートである。

【図37】第1実施形態の各リザルト表示を示す説明図である。

【図38】ゲートセンサ用コマンド処理のフローチャートである。

50

【図 39】ゲートセンサ用コマンド処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【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。

10

【0009】

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PY1について説明する。最初に、パチンコ遊技機PY1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PY1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機PY1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PY1から当該パチンコ遊技機PY1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PY1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機PY1に近づく方向とする。

【0010】

20

図1に示すように、パチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、外枠22と、その外枠22に対して開閉可能な前扉23とを備えている。さらに、前扉23は、後述する遊技盤ユニットYUが取り付けられる遊技盤取付枠2Aと、遊技盤取付枠2Aにヒンジ2Bを介して回転自在に支持される前枠23mと、を備える。前枠23mは遊技盤取付枠2Aに対して開閉が可能である。前枠23mには、透明板23tが取り付けられている。前枠23mが閉じられているとき、遊技盤取付枠2Aに取り付けられた遊技盤1と透明板23tとは対面する。よって、パチンコ遊技機PY1が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機PY1の前方にいる遊技者は、透明板23t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23t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PY1の前方から遊技領域6を視認可能であればよい。

30

【0011】

前枠23mの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル72kが設けられている。ハンドル72kが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置72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72kの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠23m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36が設けられている。下部装飾体36の上面には、ハンドル72kに供給される遊技球を貯留するための上皿34が形成されている。また、下部装飾体36の正面の下部中央には、上皿34に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿35が設けられている。

40

【0012】

下部装飾体36の上面の上皿34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」）40が設けられている。通常ボタン40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23m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32において、操作可能な第2入力装置（以下「特殊ボタン」）41が設けられている。特殊ボタン41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。

【0013】

また、前枠23m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31の底

50

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、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【0014】

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。

【0015】

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 が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1 B の外側にも、遊技領域 6 を区画するための略リング状の外側壁部 1 C が前方に突出して形成されている。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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。

10

20

30

40

50

【0021】

遊技球の第2始動口12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12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。

【0022】

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AT14D」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、「VAT15D」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1

10

20

30

40

50

6 Dは、略矩形状の平板からなる振分部材 1 6 k と、振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s とを備えている。振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s 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 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 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 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 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 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを実例として第 1 のルートという。

10

【0031】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 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 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態）にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを実例として第 2 のルートという。

20

【0032】

なお、基本的に、振分部材 1 6 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 1 6 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 1 6 R）においてのみ、振分ソレノイド 1 6 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 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 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 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

【0034】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 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。

30

【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 1 9 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 5 4 が設けられている。

【0036】

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 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。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。

40

【0037】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 1 1、または、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 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

50

ように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、または、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

【0038】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 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ある。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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 が一齐に点滅するなど適宜に設定してよい。

【0044】

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

10

20

30

40

50

105に一旦記憶される。なお、以下において、第1始動口11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12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105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関係乱数は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1保留の数（特図1保留数）および特図2保留記憶部105b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。

【0045】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球が第1始動口11または第2始動口12へ入賞し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105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。

【0046】

そして、特図保留数は、特図保留表示器83に表示される。特図1保留表示器83aと特図2保留表示器83bのそれぞれは、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留数の分だけLED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。

【0047】

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12（電チュー12D）を開放させる補助遊技が行われる。

【0048】

普図表示器82は、例えば2個のLED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82は、「□□」（□：点灯、■：消灯）というように両LED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LED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LED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。

【0049】

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

【0050】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13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106に記憶される。普図保留記憶部106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13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。

【0051】

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1Uについて説明する。演出用ユニット1U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1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56が搭載されている。

【0052】

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RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124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

10

20

30

40

50

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 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 ROM 103 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。

10

【0059】

遊技用 ROM 103 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 ROM 103 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 ROM 103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM 104 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。

20

【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 RAM 104 に記憶されている情報を遊技用 CPU 102 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。

30

【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 13a、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。

40

【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 V AT 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。

【0064】

50

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、カードユニット C U（パチンコ遊技機 P Y 1 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。

10

【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 C U 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 P Y 1 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。

20

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

30

【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 P Y 1 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 R O M 123、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 124、および演出用 R O M 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 122 が含まれている。

40

【0070】

また、演出用 R O M 123 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 R O M 123 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 R T C（R e a l T i m e C l o c k）139 が実装されている。R T C 139 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。R T C 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 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

50

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。

【0072】

サブ制御基板120には、画像制御基板140が接続されている。サブ制御基板120の演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、画像制御基板140の画像用CPU141に画像表示装置50の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板120と画像制御基板140との接続は、サブ制御基板120から画像制御基板140への信号の送信と、画像制御基板140からサブ制御基板120への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

10

【0073】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等を使用されるVRAM146、及び、VDP（Video Display Processor）144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。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、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。

20

【0074】

VDP144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用CPU141によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM145から画像データを読み出してVRAM146内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してVRAM146内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をRGB信号として画像表示装置50に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部50aに表示される。

30

【0075】

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。

【0076】

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

40

【0077】

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

【0078】

50

また、サブ制御基板 120 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、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 120 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 120 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 120 は、主制御基板 100 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 151 を介して各種ランプ類 SL の点灯制御を行う。

【0079】

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

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】

50

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。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、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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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 30 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 30 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 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。

【0090】

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。

【0091】

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１２Ｄが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１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。

【0092】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー１２Ｄの開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第１の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが困難な時間（例えば０．０８秒））だけ電チュー１２Ｄ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１２Ｄに入賞させるのが容易な時間（例えば３．００秒））だけ電チュー１２Ｄ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。

【0093】

３－２．特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図１抽選を行う。特図１抽選が行われると、特図１表示器８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図１抽選の結果には大当たりおよびハズレがある。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。

【0094】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると、特図２抽選を行う。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たりおよびハズレがある。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。

【0095】

なお、以下において、第１始動口１１に遊技球が入賞することを「第１始動条件の成立」といい、第２始動口１２に遊技球が入賞することを「第２始動条件の成立」という。また、「第１始動条件の成立」と「第２始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【0096】

パチンコ遊技機ＰＹ１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

10

20

30

40

50

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、乱数を判定情報とすることもある。

【0097】

3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、図10(A)に示すような1または複数の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。

10

【0098】

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PY1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10(A)に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。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。

20

【0099】

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10(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。

【0100】

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。

30

【0101】

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

40

【0102】

例えば、図10(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50%、大当たり図柄Yが50%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

50

Zが100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12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。

【0103】

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10(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。

【0104】

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

【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。

【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。

【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。

【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

10

【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

20

【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。

30

【0114】

3-2-5. 先読み判定

40

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。

【0115】

50

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。

【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。

10

【0117】

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14または第2大入賞口15）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を設けなく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（1R）」といい、10回目のラウンド遊技のことを「10ラウンド（10R）」という。

20

【0118】

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14または第2大入賞口15）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PY1は、特図の停止表示後、図14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。

30

【0119】

例えば、図14に示すように、1Rから15Rまでは、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14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14が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16R（最終ラウンド）では、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15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15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10個）の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口14、15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。

40

【0120】

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14および第2大入賞口15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。

【0121】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様ということが出来る。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。このように、振分部材16kが一

50

定の作動態様（特定領域 16 が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材 16 k の一定の作動態様（特定領域 16 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 15 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 16 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 16 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

【0122】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 15 秒間、振分ソレノイド 16 s が通電され、振分部材 16 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 29.5 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。

【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。

【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、大当たりで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、大当たりで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、次回の大当たりで当選することで、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。

【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12D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12D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。

10

【0126】

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（30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。

【0127】

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6600/65536）よりも高い確率（例えば59936/65536）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。

20

【0128】

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12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12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。

【0129】

パチンコ遊技機PY1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、大当たりに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、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

30

【0130】

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12D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。

【0131】

なお、パチンコ遊技機PY1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。

40

【0132】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機PY1により行われる主な演出について、図16～図22を用いて説明する。

【0133】

4-1. 演出モード

50

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。

【0134】

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16（A-1）に示すように、表示部50aにおいてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン40が操作されると、図16（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52から出力される音の音量設定、表示部50a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。

【0135】

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16（B-1）に示すように、表示部50a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16（B-2）に示すように、表示部50a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16（B-3）に示すように、表示部50a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50a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。

【0136】

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16（B-4）に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 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50a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。

【0137】

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16（B-5）に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像（時短用背景画像 G 1 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50a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。

【0138】

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16(C-1)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108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16(C-2)に示すように、表示部50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図16(C-3)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

10

【0139】

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。

【0140】

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PY1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50aにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、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。

20

【0141】

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50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55、56、58、通常ボタン40、特殊ボタン41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。

30

【0142】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50a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50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1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EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

40

【0143】

また、図17(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端（左上隅）の一區画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1、KZ2、KZ3を変動表示する領域である。小図柄KZ1、KZ2、KZ3は、例えば、1～9の数字図柄で構成される。

【0144】

なお、図17(A)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小

50

図柄領域 50c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【0145】

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。

【0146】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 17 (A) に示すように、表示部 50a 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 17 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 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 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 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 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が停止表示する。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。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 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 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 K Z 1, K Z 2, K Z 3 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 E Z 1, E Z 2, E Z 3 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 P Y 1 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の時間（例えば、10秒）維持され、図 18 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 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 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 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 K Z 1, 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。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 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. S Pリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチの後に S Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、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】

S P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S Pリーチ専用の背景画像（S Pリーチ用背景画像G113）が表示され、表示部50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像（S Pリーチ開始タイトル画像）G1が表示される。その後、図19（B）に示すように、S Pリーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、S P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「S P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、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。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19（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。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。

10

【0151】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1、EZ2、EZ3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10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%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100%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20%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30%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。

20

30

【0152】

4-3. 保留アイコン表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図20（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50dを設けることが可能である。保留アイコン表示領域50dは、第1表示領域50d1、第2表示領域50d2、第3表示領域50d3および第4表示領域50d4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50d1、50d2、50d3、50d4に、保留アイコンHA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50d1に保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が『2』の場合には、第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示される。

40

【0153】

また、保留アイコン表示領域50dの近傍に、図20（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50eを設けることが可能である。当該アイコン表示領域50e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HAと同じまたは異なる当該アイコンTAを表示することが可能である。

【0154】

なお、保留アイコン表示領域50dを構成する表示領域の数については、適宜に変更す

50

ることが可能である。また、保留アイコン表示領域 50 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。

【0155】

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。

【0156】

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 1 1 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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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 4 1 を模した画像（特殊ボタン画像 G 3 1）と、特殊ボタン 4 1 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 4 1 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 4 1 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 2 2（B）に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、遊技者から見て、盤上可動体 5 5 k が表示部 50 a 上に重なるように移動して、大当たり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。

10

【0162】

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。

【0163】

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 50 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 の表示態様の変化に限られず、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。

20

【0164】

5. 遊技制御用マイコン 101 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 101 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 101 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 104 に設けられている。

30

【0165】

[1. 主制御メイン処理]

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 103 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 104 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 102 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。

40

【0166】

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。

【0167】

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

50

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

10

【0168】

[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(S005)について説明する。図24に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板100の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

【0169】

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

20

【0170】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図23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(S003)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(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【0171】

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

30

【0172】

特別動作処理(S106)に次いで、振分装置16Dを制御するための振分装置制御処理を行う(S107)。

【0173】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理(S108)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S108)としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用RAM104に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理(S108)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170に送信する。つまり、払出制御基板170は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

40

【0174】

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理を繰り返し実行し(図23参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)において、前回のメイ

50

ン側タイマ割り込み処理（S005）にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を入力する。

【0175】

〔2-1. センサ検出処理〕

センサ検出処理（S104）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RAM104の出力バッファにセットする。

【0176】

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。

【0177】

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RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106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。

【0178】

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RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105b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105b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。

【0179】

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RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105a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105a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。

【0180】

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。

【0181】

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。

【0182】

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。

【0183】

[2-2. 普通動作処理]

普通動作処理（S105）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RAM104の出力バッファにセットする。

【0184】

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106に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。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82に開始させる。

10

【0185】

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。

20

【0186】

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。

【0187】

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。

30

【0188】

[2-3. 特別動作処理]

特別動作処理（S106）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RAM104の出力バッファにセットする。

【0189】

[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105b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105a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。

40

【0190】

特図2判定処理では、特図2保留記憶部105b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

50

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。

【0191】

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105b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105b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81bに特図2の可変表示を開始させる。

10

【0192】

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105b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105b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。

20

【0193】

特図1判定処理では、特図1保留記憶部105a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。

30

【0194】

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105a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105a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81aに特図1の可変表示を開始させる。

40

【0195】

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105a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105a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。

50

【0196】

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。

【0197】

〔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81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、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

10

【0198】

〔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PY1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。

20

【0199】

〔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。

30

【0200】

〔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。

40

【0201】

なお、遊技制御用マイコン101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。

【0202】

6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

50

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。

【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) 等の設定等を行う。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

。

【0209】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ40aや特殊ボタン検出スイッチ41a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53、および盤ランプ54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151に出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、発光データに従って枠ランプ53、および盤ランプ54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55、56、58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121は、駆動データに従って、可動装置55、56、58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。

10

【0210】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理(S4010)によって演出用RAM124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52からの音声の出力を制御するデータ)の作成と音声制御回路161への出力が行われる。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。

20

【0211】

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PY1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。

【0212】

7-1. 大当たり図柄種別判定

まず、本実施形態の大当たり図柄種別判定について図27を用いて説明する。大当たり図柄種別判定とは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図27に示す大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄種別を決定するための判定である。本実施形態では、大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容(具体的には、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)を対応付けている。

30

【0213】

本実施形態の大当たり図柄には、大当たり図柄A、大当たり図柄B、大当たり図柄Cおよび大当たり図柄Dの4種類がある。大当たり図柄Aおよび大当たり図柄Bは、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選で選択可能な大当たり図柄であり、大当たり図柄Cおよび大当たり図柄Dは、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選で選択可能な大当たり図柄である。

【0214】

特図表示器81の特図1表示器81aに大当たり図柄Aが停止表示された場合にはその後、大当たり遊技A(後述)が行われ、大当たり図柄Bが停止表示された場合にはその後、大当たり遊技B(後述)が行われる。また、特図表示器81の特図2表示器81bに大当たり図柄Cが停止表示された場合にはその後、大当たり遊技C(後述)が行われ、大当たり図柄Dが停止表示された場合にはその後、大当たり遊技D(後述)が行われる。

40

【0215】

本実施形態では、特図1抽選の結果が大当たりである場合に、その大当たりの大当たり図柄として大当たり図柄Aが選択される振分率(確率)は50%であり、大当たり図柄Bが選択される振分率(確率)は50%である(図27参照)。つまり、特図1抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄Aも大当たり図柄Bも同等の確率で選択され得る。それに対し、特図2抽選の結果が大当たりである場合に、その大当

50

たりの大当たり図柄として大当たり図柄Cが選択される振分率（確率）は40%であり、大当たり図柄Dが選択される振分率（確率）は60%である（図27参照）。つまり、特図2抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄Dの方が大当たり図柄Cよりも選択され易い。

【0216】

7-2. 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について図28を用いて説明する。本実施形態の大当たり遊技には、図28に示す大当たり遊技A、大当たり遊技B、大当たり遊技Cおよび大当たり遊技Dの4種類がある。

【0217】

これら大当たり遊技A、大当たり遊技B、大当たり遊技Cおよび大当たり遊技Dではいずれも1Rから10Rまでの10回のラウンド遊技が実行される。そして、1Rから9Rまでの9回のラウンド遊技では第1大入賞口14が開放し、10R（最終ラウンド）のラウンド遊技では第2大入賞口15が開放する（図28参照）。但し、大当たり遊技の種類に応じて、第1大入賞口14および第2大入賞口15の開放時間が異なっている。

【0218】

具体的に大当たり遊技Aでは、1Rから3Rまでの3回のラウンド遊技として、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技が行われる。その後、4Rから9Rまでの6回のラウンド遊技として、最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技が行われる。さらに、10Rのラウンド遊技として、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技が行われる。4Rから9Rまでのラウンド遊技では第1大入賞口14に遊技球が入球し難いため、大当たり遊技Aは、遊技球が入球可能なラウンド遊技が実質4R分である大当たり遊技になっている。

【0219】

なお、この大当たり遊技Aでは、上述の振分部材16kが10Rのラウンド遊技中、第1状態（図3（A））から第2状態（図3（B））に変化している。そのため、大当たり遊技Aの10Rのラウンド遊技では第2大入賞口15に容易に入球した遊技球が特定領域16にも通過可能となっている。よって、大当たり遊技Aが行われた場合には、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定され易い。なお、大当たり遊技Aの10Rのラウンド遊技で遊技球が特定領域16に通過しなかった場合には、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態ではなく低確率高ベース遊技状態に設定される。

【0220】

また、大当たり遊技Bでは、1Rから4Rまでの4回のラウンド遊技として、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技が行われる。その後、5Rから9Rまでの5回のラウンド遊技として、最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技が行われる。さらに、10Rのラウンド遊技として、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が行われる。5Rから10Rまでのラウンド遊技では大入賞口14、15に遊技球が入球し難いため、大当たり遊技Bは、大当たり遊技Aと同様、遊技球が入球可能なラウンド遊技が実質4R分である大当たり遊技になっている。

【0221】

なお、この大当たり遊技Bでは、大当たり遊技Aと同じく、振分部材16kが10Rのラウンド遊技中、第1状態（図3（A））から第2状態（図3（B））に変化しているけれども、大当たり遊技Aとは異なり、第2大入賞口15に遊技球が入球し難い。よって、大当たり遊技Bの10Rのラウンド遊技では遊技球が特定領域16に通過し難い。従って、大当たり遊技Bが行われた場合には、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定されずらく、低確率高ベース遊技状態に設定され易い。

【0222】

また、大当たり遊技Cでは、大当たり遊技Aと同様、1Rから3Rまでの3回のラウンド遊技として、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放し、その後、4Rか

ら 9 R までの 6 回のラウンド遊技として、最大で 0.1 秒にわたって第 1 大入賞口 14 が開放する。さらに 10 R のラウンド遊技として、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技が行われる。4 R から 9 R までのラウンド遊技では大入賞口 14, 15 に遊技球が入球し難いため、大当たり遊技 C は、大当たり遊技 A と同様、遊技球が入球可能なラウンド遊技が実質 4 R 分である大当たり遊技になっている。

【0223】

なお、大当たり遊技 C では、大当たり遊技 A と同様、第 2 大入賞口 15 に遊技球が容易に入球可能であるため、その第 2 大入賞口 15 を通過した遊技球が特定領域 16 にも通過可能となっている。よって、大当たり遊技 C が行われた場合には、大当たり遊技 A と同じく、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定され易い。なお、大当たり遊技 C の 10 R のラウンド遊技で遊技球が特定領域 16 に通過しなかった場合には、大当たり遊技 A の場合と同じく、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態ではなく低確率高ベース遊技状態に設定される。

10

【0224】

また、大当たり遊技 D では、大当たり遊技 A および大当たり遊技 C と同様、1 R から 3 R までのラウンド遊技として最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 が開放し、その後の 4 R から 9 R までのラウンド遊技でも最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 が開放する。さらに 10 R のラウンド遊技として、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放する。つまり、大当たり遊技 D は、大当たり遊技 A, 大当たり遊技 B, 大当たり遊技 C と異なり、全てのラウンド遊技において遊技球が容易に入球できる。

20

【0225】

また、大当たり遊技 D の 10 R のラウンド遊技では、大当たり遊技 A および大当たり遊技 C と同様、第 2 大入賞口 15 に遊技球が入球可能であるため、その第 2 大入賞口 15 を通過した遊技球が特定領域 16 にも通過可能となっている。よって、大当たり遊技 D が行われた場合には、大当たり遊技 A および大当たり遊技 C と同じく、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定され易い。なお、大当たり遊技 D の 10 R のラウンド遊技で遊技球が特定領域 16 に通過しなかった場合には、大当たり遊技 A の場合や大当たり遊技 C の場合と同じく、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態ではなく低確率高ベース遊技状態に設定される。

【0226】

30

7-3. 遊技状態

次に、遊技状態についてさらに説明する。本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、図 15 に示す遊技状態のうち、「通常遊技状態（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となっている。

【0227】

本実施形態では、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）でも低確率高ベース遊技状態でも通常確率状態が設定される。しかしながら、通常遊技状態では時短状態が設定されないけれども低確率高ベース遊技状態では時短状態が設定される。上述したように時短状態では、スムーズな遊技の進行のもとで遊技者は大当たりを狙うことができるので、低確率高ベース遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

40

【0228】

また、本実施形態の高確率高ベース遊技状態では、低確率高ベース遊技状態と同じく、時短状態が設定される。さらに、通常確率状態よりも大当たりに当選し易い。よって、高確率高ベース遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【0229】

さらに、大当たり遊技状態は、上述の大当たり遊技 A、大当たり遊技 B、大当たり遊技 C 又は大当たり遊技 D を実行する遊技状態である。各大当たり遊技のラウンド遊技では、第 1 大入賞口 14 および第 2 大入賞口 15 の少なくともいずれかが入球可能に開放するため、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。特に、遊技状態が通常

50

遊技状態の設定中に大入賞口14, 15の開放がない。そのため、大入賞口14, 15への遊技球の入球による賞球に関して、大当たり遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者に有利であるといえる。

【0230】

本実施形態のパチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには、通常遊技状態が設定される。そして、その通常遊技状態の設定時における特図抽選の結果が大当たりの場合には、遊技状態が通常遊技状態から大当たり遊技状態に移行して、大当たり遊技が行われる。具体的に、特図1抽選の結果が大当たり図柄Aであれば大当たり遊技Aが、大当たり図柄Bであれば大当たり遊技Bが大当たり遊技状態の設定中に行われる。また、特図2抽選の結果が大当たり図柄Cであれば大当たり遊技Cが、大当たり図柄Dであれば大当たり遊技Dが行われる。

10

【0231】

大当たり遊技の実行後には、遊技状態が大当たり遊技状態から高確率高ベース遊技状態又は低確率高ベース遊技状態に移行する。本実施形態では、大当たり遊技の実行中に第2大入賞口15内の特定領域16に遊技球が入球した場合には、その大当たり遊技の実行後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に変更され、特定領域16に遊技球が入球しなかった場合には、その大当たり遊技の実行後の遊技状態が低確率高ベース遊技状態に変更される。本実施形態では、大当たり遊技A、大当たり遊技C又は大当たり遊技Dの実行後には高確率高ベース遊技状態に設定され易く、大当たり遊技Bの実行後には低確率高ベース遊技状態に設定され易い。

20

【0232】

遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された場合には、特図抽選（特図1抽選，特図2抽選）の回数が第1特定回数（本実施形態では「130回」）に達するまでその高確率高ベース遊技状態の設定が継続され得る。つまり、本パチンコ遊技機PY1は、最大第1特定回数の「ST（スペシャルタイム）」を搭載した遊技機（「ST機」）である。具体的に、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された後、その高確率高ベース遊技状態での特図抽選（特図1抽選，特図2抽選）の回数が第1特定回数に達した場合には、次の特図抽選に伴う特図の可変表示の開始前に遊技状態が高確率高ベース遊技状態から低確率低ベース遊技状態（通常遊技状態）に移行する。但し、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された後、その高確率高ベース遊技状態での特図抽選の回数が第1特定回数に達するまでに特図抽選の結果が大当たりになった場合には、その高確率高ベース遊技状態の設定が途中で（すなわち、特図抽選の回数が第1所定回数に達する前に）終了する。そして、遊技状態が高確率高ベース遊技状態から大当たり遊技状態に移行して大当たり遊技が行われる。

30

【0233】

一方、低確率高ベース遊技状態に設定された場合には、特図抽選（特図1抽選，特図2抽選）の回数が第2特定回数（本実施形態では「100回」）に達するまでその低確率高ベース遊技状態の設定が継続され得る。具体的に、遊技状態が低確率高ベース遊技状態に設定された後、その低確率高ベース遊技状態での特図抽選の回数が第2特定回数に達した場合には、次の特図変動の開始前に遊技状態が低確率高ベース遊技状態から低確率低ベース遊技状態に移行する。但し、遊技状態が低確率高ベース遊技状態に設定された後、その低確率高ベース遊技状態での特図抽選の回数が第2特定回数に達するまでに特図抽選の結果が大当たりになった場合には、その低確率高ベース遊技状態の設定が途中で（すなわち、特図抽選の回数が第2所定回数に達する前に）終了する。そして、遊技状態が低確率高ベース遊技状態から大当たり遊技状態に移行して大当たり遊技が行われる。

40

【0234】

なお、本実施形態では、通常遊技状態の設定時に大当たりに当選した場合、その通常遊技状態から大当たり遊技状態に遊技状態が変更され、さらにその後、通常遊技状態ではなく高ベース遊技状態（高確率高ベース遊技状態又は低確率高ベース遊技状態）に遊技状態が移行する。上述したように、大当たり遊技状態および高ベース遊技状態は、通常遊技状

50

態よりも遊技者に有利な遊技状態であるので、ひとたび大当たりに当選した場合には、通常遊技状態よりも有利な遊技状態が連続して設定されることになる。このように、一連で大当たり遊技状態および高ベース遊技状態（高確率高ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態）が設定される状態を特に連続有利状態という。そして、その連続有利状態が設定される期間を連続有利期間ともいう。なお、その後高ベース遊技状態が設定される大当たり遊技状態のみからなる状態についても便宜上、連続有利状態という。

【0235】

連続有利状態の設定中（連続有利期間中）に遊技者は、大当たり遊技状態が設定される毎に、それに伴う大当たり遊技で開放される第1大入賞口14および第2大入賞口15の賞球を獲得可能である。また、高ベース遊技状態が設定される都度、所持する遊技球をあまり減らすことなく次の大当たりの当選を狙うことが可能である。よって、1回の連続有利状態において遊技者が獲得した遊技球数は、その連続有利状態で設定された大当たり遊技状態毎の大入賞口14、15の賞球数を加算（積算）した数値と大差ない。

【0236】

7-4. 各種演出

次に本実施形態における各種演出について、図29～図39に基づいて説明する。本実施形態の演出制御用マイコン121は、高ベース遊技状態（高確率高ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態）の直後の通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）に実行される第4通常演出モードを実行可能である。また、大当たり遊技のエンディング中に「エンディング中リザルト表示」を実行可能である。さらに、高ベース遊技状態（高確率高ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態）の終了時に「時短終了時リザルト表示」を実行可能である。また、第4通常演出モードの実行中に「時短後リザルト表示」を実行可能である。

【0237】

7-4-1. 第4通常演出モード

第4通常演出モードについて図29を用いて説明する。第4通常演出モードは、上述の第1～第3通常演出モード（図16（B-1）～図16（B-3））と同様、「通常遊技状態（低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、通常遊技状態であることを示す演出モードである。第4通常演出モードでは、図29に示すような、表示部50aにて朝方の山の景色を表す背景画像（朝方通常用背景画像G131）が表示される。

【0238】

本実施形態の第4通常演出モードは、上述の連続有利状態（連続有利期間）の終了に伴い、その連続有利状態の最後の高ベース遊技状態（高確率高ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態）から移行された通常遊技状態の設定開始から行われる。つまり、時短状態後の通常遊技状態の設定に伴って行われる「専用演出モード」である。第1～第3通常演出モードとは異なり、通常遊技状態の設定途中に切り替わって実行されることはない。

【0239】

第4通常演出モードは、高ベース遊技状態後の通常遊技状態の設定開始から、特図抽選（特図1抽選、特図2抽選）の回数が第3特定回数（本実施形態では「10回」）に達するまで実行が継続され得る。すなわち、第4通常演出モードの実行開始からの特図抽選の回数が第3特定回数に達しない場合にはその実行はそのまま継続するけれども、第3特定回数に達した場合には第4通常演出モードからそれ以外の通常演出モードに切り替わる。具体的に例えば、図29（A）に示す第4通常演出モードの実行中に特図抽選の回数が第3特定回数に満たない場合には第4通常演出モードの実行が続くが、第3特定回数に達した場合にはその次の特図抽選に伴う特図の可変表示の開始時に、図29（B）に示す昼間通常用背景画像G102が表示される第1通常演出モードに切り替わることになる。

【0240】

なお、本実施形態では第4通常演出モード中に「時短後リザルト表示」が行われるときがある。この時短後リザルト表示については後述する。

【0241】

7-4-2. エンディング中リザルト表示

エンディング中リザルト表示について図16 (C-3) を用いて説明する。このエンディング中リザルト表示は、大当たり遊技におけるエンディング中、図16 (C-3) に示すように、表示部50aの左上部に表示される画像G112を用いて行われる。

【0242】

本実施形態のエンディング中リザルト表示は、実行中の大当たり遊技で払い出された第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数を少なくとも含んだ表示である。

本実施形態では、一連の連続遊技状態（連続有利期間）で大当たり遊技が「M回（Mは2以上の整数）」行われた場合、1回目の大当たり遊技でのエンディング中リザルト表示と、M回目の大当たり遊技でのエンディング中リザルト表示とは異なる。具体的に、1回目の大当たり遊技でのエンディング中リザルト表示は、当該（1回目）の大当たり遊技での大入賞口14、15の賞球数の総数を少なくとも含んだ表示である。それに対し、M回目の大当たり遊技でのエンディング中リザルト表示は、当該（M回目）の大当たり遊技での大入賞口14、15の賞球数の総数に、1回目から（M-1）回目までの大当たり遊技での大入賞口14、15の賞球数の総数を加算したものを少なくとも含んだ表示である。

【0243】

さらに、そのような一連の連続遊技状態（連続有利期間）が、第1～第3通常演出モードの実行中に大当たりに当選して開始された場合と、第4通常演出モードの実行中に大当たりに当選して開始された場合とでエンディング中リザルト表示が異なる。具体的に、第1～第3通常演出モード中に大当たりに当選して開始された連続有利状態の設定中（連続有利期間）、エンディング中リザルト表示として、その連続有利状態の1回目の大当たり遊技から実行中の大当たり遊技までの全てのものの大入賞口14、15の賞球数の総数に関する表示がなされる。なお、実行中の大当たり遊技が連続有利状態の1回目の大当たり遊技であれば、その1回目の大当たり遊技のみでの大入賞口14、15の賞球数の総数に関する表示がなされる。

【0244】

一方、上述の第4通常演出モード中に大当たりに当選して開始された連続有利状態の設定中（連続有利期間）、エンディング中リザルト表示として、その連続有利状態の1回目の大当たり遊技から実行中の大当たり遊技までの全てのものの大入賞口14、15の賞球数の総数に、第4通常演出モードの実行直前の連続有利状態の全ての大当たり遊技での大入賞口14、15の賞球数の総数を少なくとも加算した表示がなされる。

【0245】

例えば、実行する当該の大当たり遊技を含む連続有利状態が第1～第3通常演出モード中に大当たりに当選して開始された場合、且つ、その連続有利状態の大当たり遊技が当該の大当たり遊技のみの場合には、当該の大当たり遊技のエンディング中リザルト表示として、当該の大当たり遊技にて払い出された、第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数に関する表示がなされる。

【0246】

また例えば、実行する当該の大当たり遊技を含む連続有利状態が第1～第3通常演出モード中に大当たりに当選して開始された場合、且つ、その連続有利状態の大当たり遊技が当該の大当たり遊技を含んで複数ある場合には、当該の大当たり遊技のエンディング中リザルト表示として、1回目からその当該の大当たり遊技までの全ての大当たり遊技にて払い出された、第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数に関する表示がなされる。

【0247】

また例えば、実行する当該の大当たり遊技を含む連続有利状態が第4通常演出モード中に大当たりに当選して開始された場合、且つ、その連続有利状態の大当たり遊技が当該の大当たり遊技のみの場合には、当該のエンディング中リザルト表示として、当該の大当た

り遊技にて払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、第4通常演出モードの実行直前の連続有利状態に含まれる全ての大当たり遊技における大入賞口14, 15の賞球数の総数を少なくとも加算した表示がなされる。

【0248】

第4通常演出モードは、通常遊技状態の序盤に特図抽選の回数が第3特定回数(10回)に達するまで実行される通常演出モードである。そのため、例えば遊技者が高ベース遊技状態から通常遊技状態の第4通常演出モードにわたって遊技している場合に、その第4通常演出モード中では遊技者が所持する遊技球がまだあまり減っていない状況にある。そこで、本実施形態では、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態、および、これを挟んだ複数の連続有利状態をまとめて「準連続有利状態」ともいう。そして、第4通常演出モード中に大当たりに当選して開始された大当たり遊技でのエンディング中リザルト表示では、準連続有利状態にてそれまで実行された全ての大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関する表示がなされる。

10

【0249】

以上により、連続有利状態の1回目の大当たり遊技状態(大当たり遊技)でエンディング中リザルト表示が実行された場合には、その大当たり遊技での大入賞口14, 15の賞球数の総数を遊技者が把握可能となっている。また、連続有利状態あるいは準連続有利状態における2回目以降の大当たり遊技状態(大当たり遊技)でエンディング中リザルト表示が実行された場合には、それまでの大当たり遊技での大入賞口14, 15の賞球数の総数を遊技者が把握可能となっている。よって、遊技者は、連続有利状態あるいは準連続有利状態でこれまで獲得した遊技球の数を実感できる。

20

【0250】

7-4-3. 時短終了時リザルト表示

時短終了時リザルト表示について図30を用いて説明する。この時短終了時リザルト表示は、高ベース遊技状態(高確率高ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態)の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤に行われる。具体的に例えば、図30に示すように、表示部50aの左上部に表示される画像G121Aを用いて行われる。この画像G121Aは、複数回分の大当たり遊技にて払い出された、第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数に関する表示である。なお、図30に示す画像G122は、高確率高ベース遊技状態の設定の終了に伴い、確変演出モードが終了することを示唆する画像である。

30

【0251】

時短終了時リザルト表示では、直前の大当たり遊技にて行われたエンディング中リザルト表示と同じ内容(数値)が示される。具体的に例えば、高確率高ベース遊技状態の最終回の特図の可変表示中に行われる時短終了時リザルト表示では、その高確率高ベース遊技状態が設定される直前の大当たり遊技におけるエンディング中リザルト表示で表示された数値と同じものが表示される。

【0252】

本実施形態では、高ベース遊技状態(高確率高ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態)の設定中に第1大入賞口14および第2大入賞口15への遊技球の入球が生じない。さらに、その高ベース遊技状態では、遊技者が所持する遊技球があまり減ることはない。そのため、1回の高ベース遊技状態の設定中に遊技者の遊技球があまり増減しない。よって、時短終了時リザルト表示では、直前の大当たり遊技にて行われたエンディング中リザルト表示と同じ内容(数値)が表示される。

40

【0253】

7-4-4. 時短後リザルト表示

時短後リザルト表示について図29、図31および図32を用いて説明する。この時短後リザルト表示は、上述の第4通常演出モードの実行中に行われる場合がある。具体的に例えば、図29(A)に示すように表示部50aの左下部に表示される画像G132を用いて行われる。

50

【0254】

時短後リザルト表示には、直前の高ベース遊技状態の最終回に行われた時短終了時リザルト表示と同じ内容（数値）が含まれている。本実施形態の時短終了時リザルト表示は、直前の大当たり遊技にて行われたエンディング中リザルト表示と同じ内容（数値）であるため、時短後リザルト表示は、直前の大当たり遊技にて行われたエンディング中リザルト表示と同じ内容（数値）である。時短後リザルト表示には、具体的に例えば、高確率高ベース遊技状態の最終回の特図の可変表示中に行われる時短終了時リザルト表示で表示された数値を含んで表示される。

【0255】

第4通常演出モードの実行中に時短後リザルト表示が行われた場合には、高ベース遊技状態、および、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態の少なくとも高ベース遊技状態を介して行われた全ての大当たり遊技における第1大入賞口14および第2大入賞口15の賞球数の総数を、高ベース遊技状態から移行した直後の通常遊技状態の設定中にも遊技者に認識させることが可能となっている。よって、その時短後リザルト表示が実行された場合、それまでの連続有利状態あるいは準連続有利状態で行われた全ての大当たり遊技での第1大入賞口14および第2大入賞口15の賞球数の総数を、通常遊技状態の設定中に遊技者は実感可能であり、その余韻を楽しむことが可能となっている。

【0256】

なお、本実施形態では、第4通常演出モード以外の通常演出モードを伴う通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）で大当たりに当選し、その当選に伴う大当たり遊技の実行後の高ベース遊技状態の設定中に更なる大当たりに当選することなく、その高ベース遊技状態の設定が終了した場合には、その後の第4通常演出モードにて時短後リザルト表示が行われることはない。

【0257】

具体的に例えば、第1通常演出モードを伴う通常遊技状態の設定中に大当たりに当選し、大当たり遊技Aを経て、高確率高ベース遊技状態の設定中に特図抽選（特図1抽選、特図2抽選）の回数が第1特定回数（「130回」）に達した最終回（最後）の特図の可変表示の終盤に、図31（A-1）に示す時短終了時リザルト表示が行われる。図31（A-1）に示す画像G121Bは、上述の図30の画像G121Aとは異なり、1回分の大当たり遊技Aにて払い出された、第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数に関する表示である。また、図31（A-1）に示す画像G122は、高確率高ベース遊技状態の設定の終了に伴い、確変演出モードが終了することを示唆する画像である。1回の大当たり遊技（大当たり遊技A）の実行後に更なる大当たりに当選することなく、図31（A-1）に示す時短終了時リザルト表示が行われた場合には、図31（B）に示すように時短後リザルト表示が行われない。

【0258】

また、例えば、第1通常演出モードを伴う通常遊技状態の設定中に大当たりに当選し、大当たり遊技Bを経て、低確率高ベース遊技状態の設定中に特図抽選の回数が第2特定回数（「100回」）に達した最終回（最後）の特図の可変表示の終盤に、図31（A-2）に示す時短終了時リザルト表示が行われる。図31（A-2）に示す画像G121Bは、1回分の大当たり遊技Bにて払い出された、第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数に関する表示である。また、図31（A-2）に示す画像G125は、低確率高ベース遊技状態の設定の終了に伴い、時短演出モードが終了することを示唆する画像である。1回の大当たり遊技（大当たり遊技B）の実行後に更なる大当たりに当選することなく、図31（A-2）に示す時短終了時リザルト表示が行われた場合にも、図31（B）に示すように時短後リザルト表示が行われない。

【0259】

通常遊技状態の設定中に大当たりに当選し、その当選に伴う大当たり遊技後の高ベース遊技状態の設定中に、遊技者は、獲得した遊技球をあまり減らすことなく次の大当たりの当選を期待しがちである。特に、大当たり遊技後の高ベース遊技状態が高確率高ベース遊

技状態である場合には、通常遊技状態の設定時よりも大当たりに当選し易いため、次の大当たりの当選を十分に意識しながら高ベース遊技状態を遊技しがちである。よって、遊技者は、高ベース遊技状態の設定中にさらなる大当たりに当選して、大当たり遊技の「連チャン」がなされることを期待しがちである。

【0260】

従って、大当たり遊技後の高ベース遊技状態の設定中に更なる大当たりに当選することなくその設定が終了した場合に遊技者は、次の大当たりの当選（「連チャン」）を期待していただけない残念な気分になり易い。そこで、本実施形態では、そのような場合には、その後の第4通常演出モードで時短後リザルト表示が行われないことで、大当たり遊技が1回のみで終了したことを遊技者に意識させずに、遊技者の残念な気分を「逆撫で」しないでそっとしておくことが可能となっている。

10

【0261】

また、本実施形態では、図32（A）に示すように、表示部50aにおいて第4通常演出モードとともに時短後リザルト表示が行われているときに、最終の特図の可変表示から次の特図の可変表示が開始されることなく所定時間（本実施形態では30秒）経過した場合には、演出モードがその第4通常演出モードから図32（B）に示す客待ち演出モードに切り替わる。そして、その客待ち演出モードの切り替わりとともに時短後リザルト表示が表示部50aから消える。さらにその後、図32（C）に示すように、表示部50aにおいて客待ち演出モードから第4通常演出モードに切り替わっても（戻っても）、一旦消えた時短後リザルト表示が再び行われることはない。

20

【0262】

遊技者は、遊技球を大きく減らすことなく次の大当たりの当選を狙うことが可能な高確率高ベース遊技状態や、それに加えて次の大当たりの当選の可能性が相対的に高くなっている高確率高ベース遊技状態の設定が終了したタイミングで遊技をやめる場合がある。よって、高ベース遊技状態の終了直後に設定される通常遊技状態のうち、時短後リザルト表示を伴う第4通常演出モード中に遊技者が遊技をやめてしまうことがある。

【0263】

仮に、第4通常演出モードが終了するまで時短後リザルト表示が続く構成では、その後に遊技を開始した新たな遊技者にとって関係のない時短後リザルト表示が行われている場合にその新たな遊技者にとって目障りとなるおそれがあり、好ましくない。なお、遊技者が遊技をやめた場合に、最後の特図（特図1，特図2）の可変表示の終了から、次の特図の可変表示が開始されることなく時間が経過して、客待ち演出モードに切り替わり易い。

30

【0264】

そこで、表示部50aにおいて第4通常演出モードとともに時短後リザルト表示が行われているときに、演出モードがその第4通常演出モードから客待ち演出モードに切り替わった場合には、直前の連続有利状態あるいは準連続有利状態を遊技していた遊技者が遊技をやめたときとみなし、客待ち演出モードへの切り替わりとともに時短後リザルト表示をやめる。これにより、新たな遊技者が遊技を進める場合にその遊技者の気分を配慮することが可能となっている。

【0265】

7-5. 演出の流れ

次に、上述した各種リザルト表示（エンディング中リザルト表示、時短終了時リザルト表示および時短後リザルト表示）について、具体例を示して説明する。

40

【0266】

7-5-1. 第1具体例

1回の連続有利状態において1回の大当たり遊技状態（大当たり遊技）および1回の高ベース遊技状態（時短状態）が設定された場合の各種リザルト表示について、図33を用いて説明する。図33には、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）→大当たり遊技状態→高ベース遊技状態（高確率高ベース遊技状態又は低確率高ベース遊技状態）→通常遊技状態に遊技状態が移行する場合のタイミングチャートを示す。大当たり遊技状態の大当

50

たり遊技として「大当たり遊技A」が実行された場合を図33(A-1)に、「大当たり遊技B」が実行された場合を図33(A-2)にそれぞれ示す。なお図33に示す、1回の大当たり遊技状態を「大当たりI」とし、この「大当たりI」の後に設定される高ベース遊技状態を「時短状態I」とし、この「時短状態I」の後に設定される通常遊技状態を「時短後状態I」とする。

【0267】

図33(A-1)に示す場合にも図33(A-2)に示す場合にも、エンディング中リザルト表示は「大当たりI」の大当たり遊技のエンディング中に行われる。このときのエンディング中リザルト表示の内容は、当該の大当たり遊技のラウンド遊技で払い出された、第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数に関するものである。これにより、遊技者は、当該の大当たり遊技の実行により獲得できた遊技球の概数を把握可能となっている。

10

【0268】

また、図33(A-1)に示す場合にも図33(A-2)に示す場合にも、時短終了時リザルト表示は「時短状態I」の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤に行われる。このときの時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりI」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものに関するものである。すなわちエンディング中リザルト表示と同じく、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14、15の賞球数の総数に関するものである。これにより、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、当該の連続有利状態の大当たり遊技状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

20

【0269】

なお、図33(A-1)に示す連続有利状態でも図33(A-2)に示す連続有利状態でも、大当たり遊技状態が1回設定されただけであるため、当該の連続有利状態後の「時短後状態I」に時短後リザルト表示が行われることはない。これにより、大当たり遊技状態(大当たり遊技)が1回のみで終了したことを遊技者に意識させないことが可能となっている。

【0270】

7-5-2. 第2具体例

次に、1回の連続有利状態において複数回の大当たり遊技状態(大当たり遊技)が設定された場合の各種リザルト表示について、図34を用いて説明する。図34(B-1)には、遊技状態が、通常遊技状態(低確率低ベース遊技状態)→大当たり遊技状態(「大当たりI」)→高ベース遊技状態(「時短状態I」)→大当たり遊技状態(「大当たりII」)→高ベース遊技状態(「時短状態II」)→通常遊技状態(「時短後状態I」)に移行する場合のタイミングチャートを示す。また図34(B-2)には、図34(B-1)の高ベース遊技状態(「時短状態II」)の後に、大当たり遊技状態(「大当たりIII」)→高ベース遊技状態(「時短状態III」)に遊技状態が移行する場合のタイミングチャートを示す。

30

【0271】

図34(B-1)に示す場合、エンディング中リザルト表示は「大当たりI」および「大当たりII」の大当たり遊技のエンディング中に行われる。「大当たりI」でのエンディング中リザルト表示の内容は、当該の大当たり遊技のラウンド遊技で払い出された、第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球による賞球数の総数に関するものである。これにより、遊技者は、「大当たりI」での大当たり遊技の実行により獲得できた遊技球の概数を把握可能となっている。

40

【0272】

一方「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示の内容は、当該の大当たり遊技で払い出された大入賞口14、15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14、15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。このため、遊技者は、「大当たりI」での大当たり遊技、および、「大当たりII」での大当たり

50

遊技の2回分の当たり遊技の実行により獲得できた遊技球の概数をまとめて把握可能となっている。なお、上述したように高ベース遊技状態で遊技者は遊技球をあまり減らすことなく遊技が可能である。そのため「当たりI」および「当たりII」の間に設定される「時短状態I」では遊技球があまり減らない。よって、「当たりII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、当該の連続有利状態においてこれまでに獲得できた遊技球のトータルの概数を把握可能である。

【0273】

また、図34(B-1)に示す場合、時短終了時リザルト表示は「時短状態II」の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤に行われ、「時短状態I」には行われない。「時短状態II」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「当たりII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「当たりI」の当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数と、「当たりII」の当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数とを加えた数値に関するものである。なお「時短状態I」に加えて「時短状態II」でも遊技球があまり減らない。よって、「当たりII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、当該の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0274】

さらに、図34(B-1)に示す場合、連続有利状態では当たり遊技状態が2回設定されたので、時短後リザルト表示は連続有利状態後の「時短後状態I」に伴う第4通常演出モードの開始時に行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態II」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「当たりI」の当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数と、「当たりII」の当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数とを加えた数値に関するものである。よって、遊技者は、連続有利状態の最後の「時短状態II」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、その連続有利状態での複数回(2回)の当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

【0275】

一方、図34(B-2)に示す場合、エンディング中リザルト表示は「当たりI」、「当たりII」および「当たりIII」の当たり遊技のエンディング中に行われる。「当たりI」でのエンディング中リザルト表示の内容、および、「当たりII」でのエンディング中リザルト表示の内容は、図34(B-1)に示す場合と同様であるため、説明を省略する。「当たりIII」でのエンディング中リザルト表示は、当該の当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「当たりI」の当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数、ならびに、「当たりII」の当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。このため、遊技者は、「当たりI」での当たり遊技、「当たりII」での当たり遊技および「当たりIII」での当たり遊技の3回分の当たり遊技の実行により獲得できた遊技球の概数をまとめて把握可能となっている。なお、「当たりII」および「当たりIII」の間に設定される「時短状態II」では、「時短状態I」と同じく遊技球があまり減らないため、「当たりIII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、当該の連続有利状態においてこれまでに獲得できた遊技球のトータルの概数を把握可能である。

【0276】

また、図34(B-2)に示す場合、時短終了時リザルト表示は「時短状態III」の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤に行われ、「時短状態I」や「時短状態II」には行われない。「時短状態III」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「当たりIII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「当たりI」の当たり遊技、「当たりII」の当たり遊技および「当たりIII」の当た

り遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。なお「大当たりIII」以降の「時短状態III」でも遊技球があまり減らないため、「大当たりIII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、当該の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0277】

さらに、図34(B-2)に示す場合、連続有利状態では大当たり遊技状態が3回設定されたので、時短後リザルト表示は連続有利状態後の「時短後状態I」に伴う第4通常演出モードの開始時に行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態III」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」の大当たり遊技および「大当たりIII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。よって、遊技者は、連続有利状態の最後の「時短状態III」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、その連続有利状態での複数回(3回)の大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

【0278】

7-5-3. 第3具体例

次に、通常遊技状態を介して2回の連続有利状態が設定された場合の各種リザルト表示について、図35を用いて説明する。図35(C-1)には、準連続有利状態を構成しない2つの連続有利状態を含むタイミングチャートを示すのに対して、図35(C-2)には、1回目の連続有利状態の終了後における、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態の設定中に大当たりに当選して、再び連続有利状態になった場合のタイミングチャートを示す。図35(C-2)には、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態をはさんだ2つの連続有利状態からなる準連続有利状態を示す。

【0279】

図35(C-1)に示す場合、エンディング中リザルト表示は「大当たりI」の大当たり遊技、および「大当たりII」の大当たり遊技のエンディング中にそれぞれ行われる。「大当たりI」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものであり、「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものである。

【0280】

図35(C-2)に示す場合でも、図35(C-1)と同じように、エンディング中リザルト表示は「大当たりI」の大当たり遊技でも「大当たりII」の大当たり遊技でもそのエンディング中に行われる。但し「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。このため、遊技者は、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態を介して実行された、「大当たりI」での大当たり遊技、および「大当たりII」での大当たり遊技の2回分の大当たり遊技で獲得できた遊技球の概数をまとめて把握可能となっている。

【0281】

図35(C-1)および図35(C-2)の「時短状態I」では遊技球があまり減らない。それに対し、非時短状態である「時短後状態I」では、特図抽選の回数が増えるに連れて遊技球が徐々に減ってしまう。しかし、「時短後状態I」の序盤(例えば「時短後状態I」の開始から特図抽選の回数が10回前後までの期間)であれば、遊技球はまだそんなに減らない。

【0282】

そのため、図35(C-1)に示すように、「時短状態I」の設定中に第4通常演出モ

ードから第4通常演出モード以外の通常演出モードへの移行後に大当たりに当選した場合には、その通常遊技状態にて遊技球をある程度減らした状態で「大当たりII」が設定されることになる。よって、図35(C-1)に示す「大当たりII」で、「大当たりI」の大当たり遊技での大入賞口14, 15の賞球数の総数を含まずに、「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数だけのエンディング中リザルト表示を行う。

【0283】

それに対し、図35(C-2)に示すように、「時短状態I」に伴う第4通常演出モード中に大当たりに当選した場合には、特図抽選の回数が10回以内に「大当たりII」が設定されることになる。よって、図35(C-2)に示す「大当たりII」で、「大当たりI」の大当たり遊技および「大当たりII」の大当たり遊技でそれぞれ払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するエンディング中リザルト表示が行われた場合には、そのエンディング中リザルト表示と遊技者が所持する遊技球との間の違いに遊技者が気付きづらい。さらに、そのようなエンディング中リザルト表示によって、先の連続有利状態から続けて遊技している遊技者に、所持する遊技球がさらに増えたことを認識させることが可能であり、遊技意欲を駆り立てることが可能となっている。

【0284】

図35(C-1)に示す場合、時短終了時リザルト表示は「時短状態I」の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤と、「時短状態II」の最終回の特図の可変表示の終盤とに行われる。「時短状態I」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりI」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものである。上述したように「時短状態I」で遊技球があまり減ることがないため、「大当たりI」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、先の連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、先の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0285】

また図35(C-1)に示す場合、「時短状態II」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものであるため、「大当たりII」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、2回目の連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、2回目の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0286】

一方、図35(C-2)に示す場合、時短終了時リザルト表示は「時短状態I」の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤と、「時短状態II」の最終回の特図の可変表示の終盤とに行われる。「時短状態I」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりI」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものである。上述したように「時短状態I」で遊技球があまり減ることがないため、「大当たりI」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、先(1回目)の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0287】

また「時短状態II」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものであるため、「大当たりII」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、2回目の連続有利状態(準連続有利状態)が終了することを認識できるのに加えて、1回目および2回目の連続有利状態を含む、これまでの準連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0288】

図35(C-1)に示す場合、時短後リザルト表示は「時短後状態I」でも「時短後状態I」でも実行されない。それに対し、図35(C-2)に示す「時短後状態II」では時

10

20

30

40

50

短後リザルト表示が実行される。具体的に、1回目の連続有利状態では大当たり遊技状態が1回のみ設定されたので、「時短後状態I」で時短後リザルト表示は行われない。それに対し、1回目および2回目の連続有利状態で大当たり遊技状態が合計2回設定されたので、2回の連続有利状態後の「時短後状態II」に伴う第4通常演出モードの開始時に時短後リザルト表示が行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態II」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技および「大当たりII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。よって、遊技者は、「時短状態II」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、複数回(2回)の大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

10

【0289】

7-5-4. 第4具体例

次に、上記図35(C-2)と同じく、通常遊技状態に伴う第4通常演出モードを介して2回の連続有利状態が設定された場合の各種リザルト表示について、図36(D)および図37を用いて説明する。図36(D)には、遊技状態が通常遊技状態(低確率低ベース遊技状態)→大当たり遊技状態(「大当たりI」)→高ベース遊技状態(「時短状態I」)→大当たり遊技状態(「大当たりII」)→高ベース遊技状態(「時短状態II」)→通常遊技状態(「時短後状態I」)→大当たり遊技状態(「大当たりIII」)→高ベース遊技状態(「時短状態III」)→通常遊技状態(「時短後状態II」)に移行する場合のタイミングチャートを示す。図36(D)の先の連続有利状態に2回の大当たり遊技状態が設定される点で、図35(C-2)とは異なる。

20

【0290】

図36(D)に示す場合、エンディング中リザルト表示は「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」および「大当たりIII」の大当たり遊技のエンディング中にそれぞれ行われる。「大当たりI」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものである。これにより、遊技者は、「大当たりI」の大当たり遊技の実行により獲得できた遊技球の概数を把握可能となっている。

【0291】

それに対し「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。「大当たりI」および「大当たりII」の間に設定される「時短状態I」では遊技球があまり減ることがないため、そのエンディング中リザルト表示によって遊技者は、当該の連続有利状態において「大当たりII」までに獲得できた遊技球のトータルの概数を把握可能である。

30

【0292】

また「大当たりIII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりIII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技ならびに「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。上述したように「大当たりII」および「大当たりIII」の間に設定される「時短状態II」および「時短後状態I」ではいずれも遊技球があまり減ることがないため、「大当たりIII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、先の連続有利状態を含み、「大当たりIII」までに獲得できた遊技球のトータルの概数を把握可能である。

40

【0293】

図36(D)に示す場合、時短終了時リザルト表示は「時短状態II」の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤と、「時短状態III」の最終回の特図の可変表示の終盤に行われる。「時短状態I」には行われない。「時短状態II」にて行われる時短終了時リザルト表

50

示の内容は「大当たりII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技および「大当たりII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。なお「大当たりII」以降の「時短状態II」でも遊技球があまり減ることがないため、「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、当該の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0294】

また「時短状態III」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりIII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」の大当たり遊技および「大当たりIII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。なお「大当たりIII」以降の「時短状態III」でも遊技球があまり減らないため、「大当たりIII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、2回の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0295】

図36(D)に示す場合、時短後リザルト表示は「時短後状態I」でも「時短後状態II」でも実行される。具体的に、先の連続有利状態では大当たり遊技状態が2回設定されたので、時短後リザルト表示は、先の連続有利状態後の「時短後状態I」に伴う第4通常演出モードの開始時に行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態II」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技、および「大当たりII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。よって、遊技者は、連続有利状態の最後の「時短状態II」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、その連続有利状態での複数回(2回)の大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

【0296】

さらに、2回の連続有利状態で大当たり遊技状態が合計3回設定されたので、時短後リザルト表示は、2回の連続有利状態後の「時短後状態I」に伴う第4通常演出モードの開始時に行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態III」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」の大当たり遊技および「大当たりIII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。よって、遊技者は、「時短状態III」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、2回の連続有利状態での複数回(3回)の大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

【0297】

7-5-5. 第5具体例

次に、上記図35(C-2)および図36(D)と同じく、通常遊技状態に伴う第4通常演出モードを介して2回の連続有利状態が設定された場合の各種リザルト表示について、図38(E)を用いて説明する。図38(E)には、遊技状態が通常遊技状態(低確率低ベース遊技状態)→大当たり遊技状態(「大当たりI」)→高ベース遊技状態(「時短状態I」)→通常遊技状態(「時短後状態I」)→大当たり遊技状態(「大当たりII」)→高ベース遊技状態(「時短状態II」)→大当たり遊技状態(「大当たりIII」)→高ベース遊技状態(「時短状態III」)→通常遊技状態(「時短後状態II」)に移行する場合のタイミングチャートを示す。図38(E)の後の連続有利状態に2回の大当たり遊技状態が設定された点で、図35(C-2)や図36(D)と異なる。

【0298】

図38(E)に示す場合、エンディング中リザルト表示は「大当たりI」の大当たり遊

技、「大当たりII」および「大当たりIII」の大当たり遊技のエンディング中にそれぞれ行われる。「大当たりI」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものである。これにより、遊技者は、「大当たりI」の大当たり遊技の実行により獲得できた遊技球の概数を把握可能となっている。

【0299】

また「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。上述したように「時短状態I」および「時短後状態I」ではいずれも遊技球があまり減ることがないため、そのエンディング中リザルト表示によって遊技者は、先の連続有利状態を含む「大当たりII」までに獲得できた遊技球のトータルの概数を把握可能である。

10

【0300】

また「大当たりIII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりIII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技ならびに「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。上述したように「時短状態II」では遊技球があまり減ることがないため、「大当たりIII」でのエンディング中リザルト表示から、遊技者は、先の連続有利状態を含む「大当たりIII」までに獲得できた遊技球のトータルの概数を把握可能である。

20

【0301】

図38(E)に示す場合、時短終了時リザルト表示は「時短状態I」の最終回(最後)の特図の可変表示の終盤と、「時短状態III」の最終回の特図の可変表示の終盤に行われる。「時短状態II」には行われない。「時短状態I」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりI」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものである。上述したように「時短状態I」で遊技球があまり減ることがないため、「大当たりI」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、先の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

30

【0302】

また「時短状態III」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりIII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」の大当たり遊技および「大当たりIII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。上述したように「時短状態III」でも遊技球があまり減らないため、「大当たりIII」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、2回の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0303】

図38(E)に示す場合、時短後リザルト表示は「時短後状態I」では実行されないが「時短後状態II」では実行される。具体的に、先の連続有利状態では大当たり遊技状態が1回のみ設定されたので、「時短後状態I」で時短後リザルト表示は行われない。それに対し、2回の連続有利状態で大当たり遊技状態が合計3回設定されたので、2回の連続有利状態後の「時短後状態I」に伴う第4通常演出モードの開始時に時短後リザルト表示が行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態III」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」の大当たり遊技および「大当たりIII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。よって、遊技者は、「時短状態III」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利

40

50

状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、2回の連続有利状態での複数回（3回）の大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

【0304】

7-5-6. 第6具体例

次に、通常遊技状態に伴う第4通常演出モードを介して、3回の連続有利状態が設定された場合の各種リザルト表示について、図39（F）を用いて説明する。

【0305】

図39（F）に示す場合、エンディング中リザルト表示は「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」の大当たり遊技および「大当たりIII」の大当たり遊技のエンディング中にそれぞれ行われる。「大当たりI」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものであり、「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。また、「大当たりIII」でのエンディング中リザルト表示は、「大当たりIII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に、「大当たりI」の大当たり遊技および「大当たりII」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加えた数値に関するものである。

【0306】

図39（F）に示す場合、時短終了時リザルト表示は「時短状態I」の最終回（最後）の特図の可変表示の終盤と、「時短状態II」の最終回の特図の可変表示の終盤と、「時短状態III」の最終回の特図の可変表示の終盤とに行われる。「時短状態I」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりI」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技で払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数に関するものである。上述したように「時短状態I」で遊技球があまり減ることがないため、「大当たりI」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、1回目の連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0307】

また「時短状態II」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものであるため、「大当たりII」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、2回目の連続有利状態（準連続有利状態）が終了することを認識できるのに加えて、1回目および2回目の連続有利状態を含む、これまでの準連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0308】

また「時短状態III」にて行われる時短終了時リザルト表示の内容は「大当たりIII」で行われたエンディング中リザルト表示で示す数値と同じものであるため、「大当たりII」での時短終了時リザルト表示から、遊技者は、連続有利状態が終了することを認識できるのに加えて、1回目、2回目および3回目の連続有利状態を含む、これまでの準連続有利状態で獲得できた遊技球の概数を再度把握可能である。

【0309】

図39（F）に示す場合、時短後リザルト表示は「時短後状態I」では実行されないが「時短後状態II」および「時短後状態III」では実行される。具体的に、1回目の連続有利状態では大当たり遊技状態が1回のみ設定されたので、「時短後状態I」で時短後リザルト表示は行われない。それに対し、1回目および2回目の連続有利状態で大当たり遊技状態が合計2回設定されたので、2回の連続有利状態後の「時短後状態II」に伴う第4通常演出モードの開始時に時短後リザルト表示が行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態II」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技および「大当たりII」の大当たり遊技のそれぞれで

払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。よって、遊技者は、「時短状態II」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、複数回(2回)の大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

【0310】

さらに、1回目、2回目および3回目の連続有利状態で大当たり遊技状態が合計3回設定されたので、3回の連続有利状態後の「時短後状態III」に伴う第4通常演出モードの開始時に時短後リザルト表示が行われる。この時短後リザルト表示の内容は、「時短状態III」で行われた時短終了時リザルト表示で示す数値と同じものである。すなわち「大当たりI」の大当たり遊技、「大当たりII」の大当たり遊技および「大当たりIII」の大当たり遊技のそれぞれで払い出された大入賞口14, 15の賞球数の総数を加算した数値に関するものである。よって、遊技者は、「時短状態III」の終了時における時短終了時リザルト表示に加えて、連続有利状態の終了後の通常遊技状態の設定中にも、複数回(3回)の大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

【0311】

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PY1は、図35(C-2)の「大当たりII」、図36(D)の「大当たりIII」、図38(E)の「大当たりII」、図39(F)の「大当たりII」並びに「大当たりIII」のエンディング中リザルト表示が行われた特別遊技について、あたかも実行前の連続有利状態(又は準連続有利状態)の期間における特別遊技のように遊技者に見せることが可能である。よって、連続有利状態(又は準連続有利状態)の期間の終了から間もなく大当たり遊技の「引き戻し」に成功した達成感を遊技者に与えることが可能となっている。

【0312】

また、図35(C-1)の「大当たりII」のエンディング中リザルト表示が行われた場合に、実行前の連続有利状態の期間(連続有利期間)からしばらくして(すなわち、第4通常演出モードを経て第4通常演出モード以外の通常演出モードに移行して)行われた大当たり遊技がその連続有利状態とは関係性がないことを遊技者が把握可能となっている。

【0313】

また、図34(B-1)の「時短後状態I」、図34(B-2)の「時短後状態I」、図35(C-2)の「時短後状態II」、図36(D)の「時短後状態I」並びに「時短後状態II」、図38(E)の「時短後状態II」、および、図39(F)の「時短後状態II」並びに「時短後状態III」の時短後リザルト表示によって遊技者は、連続有利状態(又は準連続有利状態)後の第4通常演出モードを伴う通常遊技状態の設定中に、その連続有利状態(又は準連続有利状態)にて大当たり遊技の実行があったことを思い返すことが可能となっている。つまり、そのような時短後リザルト表示によって遊技者は、連続有利状態(又は準連続有利状態)後からしばらくの間、その連続有利状態(又は準連続有利状態)の余韻に浸ることが可能となっている。

【0314】

また、そのような時短後リザルト表示の実行によって、連続有利状態(又は準連続有利状態)が終了して、通常遊技状態の第4通常演出モード中であることを遊技者が把握可能となっている。

【0315】

遊技者は、連続有利状態の期間中に大当たり遊技ができるだけ多く実行されることを期待しがちである。よって、結果として連続有利状態の期間中に大当たり遊技の実行回数が1回(単発)だった場合に、遊技者は残念な気分になり易い。

【0316】

そこで、連続有利状態の期間における大当たり遊技の実行回数が1回である場合には、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態の設定中にて時短後リザルト表示が行われないので、大当たり遊技の実行回数が「単発」で連続有利状態の期間が終了したことを遊技者が

思い返すことを防いで、遊技者の残念な気分を刺激することなくそっとしておくことが可能となっている。

【0317】

また、図34(B-1)の「時短後状態I」、図34(B-2)の「時短後状態I」、図35(C-2)の「時短後状態II」、図36(D)の「時短後状態I」並びに「時短後状態II」、図38(E)の「時短後状態II」、および、図39(F)の「時短後状態II」並びに「時短後状態III」の時短後リザルト表示によって、連続有利状態の期間後の第4通常演出モードを伴う通常遊技状態の設定中にその連続有利状態の期間にて大当たり遊技の実行があったことを遊技者が思い返すことができる。つまり、そのような時短後リザルト表示によって遊技者は、連続有利状態の期間（連続有利期間）後からしばらくの間、その連続有利状態の余韻に浸ることが可能となっている。

10

【0318】

また、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態中において、上記の時短後リザルト表示が行われているときに、客待ち演出モードに切り替わった場合には、その時短後リザルト表示が終了するので、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態の終了前に、他の条件（客待ち演出モードへの切り替わり）で時短後リザルト表示の実行を終了させることが可能となっている。

【0319】

遊技者は、連続有利状態（又は準連続有利状態）の期間が終了したタイミングで遊技を終了する場合がある。その場合に、連続有利状態の後の第4通常演出モードを伴う通常遊技状態中に時短後リザルト表示が行われていると、新たな遊技者にとってその時短後リザルト表示が目障りとなるおそれがある。

20

【0320】

そこで、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態中に時短後リザルト表示が行われているときに、特別図柄の可変表示の終了から次の可変表示が開始されることなく30秒が経過して客待ち演出モードに切り替わった場合には、その時短後リザルト表示が終了する。そのため、時短後リザルト表示の実行中に遊技者がやめて客待ち演出モードに切り替わったパチンコ遊技機PY1では、その時短後リザルト表示が終了している。従って、時短後リザルト表示が終了しているパチンコ遊技機PY1に新たな遊技者が遊技を開始し易い。かくして、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態中に新たに遊技を開始する遊技者の気分を配慮可能となっている。

30

【0321】

また、第4通常演出モードを介さずに、高ベース遊技状態（高確率高ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態）、および、大当たり遊技状態が一連で設定された場合には、そのうちの最後の高ベース遊技状態の最終回の特図の可変表示中に時短終了時リザルト表示が行われ、その後に設定される通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）の開始とともに時短後リザルト表示が行われるときがある。また、高ベース遊技状態、或いは、第4通常演出モードを伴う通常遊技状態、および、大当たり遊技状態が一連で設定された場合にも、最後の高ベース遊技状態の最終回の特図の可変表示中に時短終了時リザルト表示が行われ、その後に設定される通常遊技状態の開始とともに時短後リザルト表示が行われるときがある。よって、時短終了時リザルト表示に加えて時短後リザルト表示も行われた場合には、高ベース遊技状態を介して行われた全ての大当たり遊技での第1大入賞口14および第2大入賞口15の賞球数の総数を、最後の高ベース遊技状態の終了時にもその後の通常遊技状態の設定中にも遊技者に認識させることが可能となっている。そのため、遊技者は、最後の高ベース遊技状態の終了時に加えてその終了後にも、大当たり遊技の実行があったことの余韻に浸ることが可能となっている。

40

【0322】

また、通常遊技状態の設定中の第4通常演出モード中に特図抽選の結果が大当たりとなり、遊技状態が通常遊技状態から大当たり遊技状態に変更された場合には、その通常遊技状態が設定される前の高ベース遊技状態の終了時に行われた時短終了時リザルト表示が示

50

す遊技球の総数に、変更後の大当たり遊技状態の大当たり遊技で開放された大入賞口14, 15への入球による総数を加算したエンディング中リザルト表示をその大当たり遊技の実行中に行う。よって、そのエンディング中リザルト表示が行われた大当たり遊技をあたかも連続有利状態における大当たり遊技のように遊技者に見せることが可能となっている。これにより、最後の高ベース遊技状態の終了から間もなく、大当たり遊技の「引き戻し」に成功した達成感を遊技者に与えることが可能となっている。

【0323】

また、エンディング中リザルト表示は、通常遊技状態から変更後の大当たり遊技状態での大当たり遊技におけるエンディングの実行中に行われる。よって、最後の高ベース遊技状態の終了から間もない第4通常演出モード中に当選して実行される大当たり遊技のエンディングで、その最終の高ベース遊技状態の終了時における遊技者の認識よりもさらに多い遊技球が獲得できたことを遊技者に実感させることが可能となっている。

10

【0324】

また、時短後リザルト表示は、連続有利状態における大当たり遊技状態の設定回数が1回だった場合には、その連続有利状態における最後の高ベース遊技状態の後に設定される通常遊技状態の第4通常演出モードでは行われない。よって、大当たり遊技状態の設定回数が1回（つまり「単発」）のみで連続有利状態が終了したことを遊技者に意識させないことが可能となっている。

【0325】

また、所定の期間に時短後リザルト表示が行われているときに、特図（特図1, 特図2）の可変表示の終了から次の特図の可変表示が開始されることなく30秒が経過して、第4通常演出モードから客待ち演出モードに切り替わった場合には、時短後リザルト表示が消える。よって、第4通常演出モードが終了する前に、他の条件で時短後リザルト表示の実行を終了させることが可能となっている。

20

【0326】

9. 変更例

次に、上記第1実施形態のパチンコ遊技機PY1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PY1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。

30

【0327】

上記第1実施形態では、大当たり遊技（特別遊技）における払い出しを、第1大入賞口14および第2大入賞口15への遊技球の入球に伴う払い出しとした。しかしながら、特別遊技における払い出しを、第1大入賞口14および第2大入賞口15への遊技球の入球に伴う払い出しに、それら大入賞口14, 15以外の入球口への入球に伴う払い出しを加えたものとしてもよい。よって、エンディング中リザルト表示（払出総数表示）を、特別遊技の実行中にそれら大入賞口14, 15への入球によって払い出された総数に、大入賞口14, 15以外の入球口への入球によって払い出された総数を加算したものを少なくとも含む表示としてもよい。また、時短後リザルト表示（第3表示, 特殊表示）を、直前の連続有利状態（又は準連続有利状態）における特別遊技の実行中にそれら大入賞口14, 15への入球によって払い出された総数に、大入賞口14, 15以外の入球口への入球によって払い出された総数を加算したものを少なくとも含む表示としてもよい。さらに、時短終了時リザルト表示を、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）における特別遊技の実行中にそれら大入賞口14, 15への入球によって払い出された総数に、大入賞口14, 15以外の入球口への入球によって払い出された総数を加算したものを少なくとも含む表示としてもよい。

40

【0328】

また、上記第1実施形態では、連続有利状態（又は準連続有利状態）における2回目以降の大当たり遊技（特別遊技）でのエンディング中リザルト表示（払出総数表示）を、当

50

該の連続有利状態（又は準連続有利状態）の1回目から当該特別遊技までの全ての特別遊技の実行中に払い出された総数を含む表示とした。しかしながら、そのような払出総数表示を、その全ての特別遊技の実行中に払い出された総数に、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）における高ベース遊技状態（有利遊技状態）の設定中に各種入球口への入球によって払い出された総数を加えた表示としてもよい。各種入球口とは、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のうち少なくともいずれかである。

【0329】

また、上記第1実施形態では、時短終了時リザルト表示を、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）における大当たり遊技（特別遊技）の実行中に第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球によって払い出された総数を少なくとも含む表示とした。しかしながら、時短終了時リザルト表示を、特別遊技にて払い出された総数に、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）における高ベース遊技状態（有利遊技状態）の設定中に各種入球口への入球によって払い出された総数を加えた表示としてもよい。

【0330】

また、上記第1実施形態では、特定期間を、高ベース遊技状態（有利遊技状態）後の通常遊技状態の設定開始から、特図抽選の回数が第3特定回数に達するまで実行が継続され得る第4通常演出モードを伴う通常遊技状態の設定期間とした。しかしながら、そのような通常遊技状態の設定期間ではなく、有利遊技状態後の通常遊技状態の設定開始からの経過時間を特定期間としてもよい。

【0331】

また、第3特定回数を10回としたが10回以外の回数としてもよい。但し、通常遊技状態の序盤において遊技球があまり減らない点で、第3特定回数として20回以下の回数がより好ましい。

【0332】

また、上記第1実施形態では、連続有利状態の期間（遊技者有利期間）における大当たり遊技（特別遊技）の実行回数が1回の場合には、その後の特定期間で時短後リザルト表示を行わない構成とした。しかしながら、遊技者有利期間における特別遊技の実行回数がL回以下の場合（Lは2以上の整数）にはその後の通常遊技状態で時短後リザルト表示を行わず、L回を超えた場合にはその後の特定期間で時短後リザルト表示を実行し得る構成としてもよい。

【0333】

また、上記第1実施形態では、連続有利状態の期間（遊技者有利期間）における大当たり遊技（特別遊技）の実行回数が1回の場合には、遊技者有利期間の最後の有利遊技状態の種類によらず、その後の特定期間で時短後リザルト表示を行わない構成とした。しかしながら、遊技者有利期間における特別遊技の実行回数が1回で、当該の遊技者有利期間の最後の有利遊技状態が「高確高ベース遊技状態」の場合には、その後の特定期間で時短後リザルト表示を行わない一方、当該の遊技者有利期間の最後の有利遊技状態が「低確高ベース遊技状態」の場合には、特定期間で時短後リザルト表示を実行可能な構成としてもよい。或いは、逆に、当該の遊技者有利期間の最後の有利遊技状態が「高確高ベース遊技状態」の場合には、その後の特定期間で時短後リザルト表示を実行可能であるけれども、当該の遊技者有利期間の最後の有利遊技状態が「低確高ベース遊技状態」の場合には、特定期間で時短後リザルト表示を行わない構成としてもよい。

【0334】

また、上記第1実施形態では、連続有利状態の期間（遊技者有利期間）の最後の遊技状態が高ベース遊技状態（有利遊技状態）である構成とした。しかしながら、遊技者有利期間の最後の遊技状態が特別遊技状態である構成でもよい。具体的に例えば、特別遊技状態の後に有利遊技状態が設定されずに、通常遊技状態が設定され得る構成でもよい。また例えば、特別遊技状態の後に、有利遊技状態である高確率高ベース遊技状態は設定されるけれども、有利遊技状態である低確率高ベース遊技状態が設定されずに、通常遊技状態が設

定され得る構成でもよい。

【0335】

また、上記第1実施形態では、時短後リザルト表示（第3表示、特殊表示）の実行中に、最終の特図の可変表示から次の特図の可変表示が開始されることなく所定時間（30秒）経過して、演出モードが第4通常演出モードから客待ち演出モードに切り替わった場合には、その時短後リザルト表示が終了する構成とした。しかしながら、客待ち演出モードに切り替わる前に、時短後リザルト表示が終了する構成でもよい。具体的には、所定時間を30秒よりも少ない時間として、最終の特図の可変表示から次の特図の可変表示が開始されることなく、客待ち演出モードに切り替わる前の所定時間の経過後に、時短後リザルト表示が終了する構成でもよい。また、客待ち演出モードに切り替わる条件を、最終の特図の可変表示から30秒後としたが、30秒以外の時間（期間）としてもよい。

10

【0336】

また、上記第1実施形態では、時短終了時リザルト表示の実行タイミングを、連続有利状態（又は準連続有利状態）の最後の高ベース遊技状態（有利遊技状態）における最終（最終回）の特図の変動表示の終盤とした。しかしながら、時短終了時リザルト表示の実行タイミングを、その特図の変動表示の期間のうち終盤以外の期間としてもよい。また、時短終了時リザルト表示を、最後の高ベース遊技状態の最終（最終回）の特図の変動表示の一部の期間に行われる構成とした。しかしながら、時短終了時リザルト表示を、最後の高ベース遊技状態の最終の特図の変動表示中の全期間にわたって行われる構成としてもよい。

20

【0337】

また、上記第1実施形態では、エンディング中リザルト表示（払出総数表示）を、大当たり遊技（特別遊技）の実行中に第1大入賞口14および第2大入賞口15への入球によって払い出された総数を少なくとも含む表示とした。しかしながら、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）における特別遊技の実行回数を付記した表示としてもよい。また、時短後リザルト表示（第3表示、特殊表示）を、直前の連続有利状態（又は準連続有利状態）における特別遊技の実行中にそれら大入賞口14、15への入球によって払い出された総数を少なくとも含む表示とした。しかしながら、直前の連続有利状態（又は準連続有利状態）における特別遊技の実行回数を付記した表示としてもよい。また、時短終了時リザルト表示を、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）における特別遊技の実行中にそれら大入賞口14、15への入球によって払い出された総数を少なくとも含む表示とした。しかしながら、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）における特別遊技の実行回数を付記した表示としてもよい。

30

【0338】

また、上記第1実施形態では、時短終了時リザルト表示を、直前の大当たり遊技にて行われたエンディング中リザルト表示（払出総数表示）と同じ内容（数値）が示される構成とした。しかしながら、時短終了時リザルト表示を、直前の大当たり遊技にて行われたエンディング中リザルト表示（払出総数表示）とは異なる内容が示される構成としてもよい。

【0339】

また、上記第1実施形態では、時短後リザルト表示（第3表示、特殊表示）の実行にかかわらず、特定期間内に大当たりとなって行われる大当たり遊技（特別遊技）のエンディング中リザルト表示（払出総数表示）として、その特別遊技で払い出された総数に、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）での特別遊技で払い出された総数を少なくとも加算した表示が行われる構成とした。しかしながら、第3表示（特殊表示）が行われている特定期間内に大当たりとなって行われる特別遊技の払出総数表示として、その特別遊技で払い出された総数に、当該の連続有利状態（又は準連続有利状態）での特別遊技で払い出された総数を少なくとも加算した表示が行われる一方、第3表示（特殊表示）が非実行の特定期間内に大当たりとなって行われる特別遊技の払出総数表示としては、その特別遊技で払い出された総数のみが含まれる表示が行われる構成としてもよい。

40

50

【0340】

また、上記第1実施形態では、第4通常演出モードを、時短状態後の通常遊技状態の設定に伴って行われる「専用演出モード」とし、通常遊技状態の設定途中に切り替わって実行されない通常演出モードとした。しかしながら、第4通常演出モードを、通常遊技状態の設定途中に切り替わって実行可能な通常演出モードとしてもよい。

【0341】

また、上記第1実施形態では、1又は複数の第4通常演出モードを伴う通常遊技状態、および、これを挟んだ複数の連続有利状態からなる一連の遊技状態を準連続有利状態とした。しかしながら、直近の1つの第4通常演出モードを伴う通常遊技状態、および、これを挟んだ2つの連続有利状態からなる一連の遊技状態を準連続有利状態としてもよい。

10

【0342】

また、上記第1実施形態では、図柄として大当たり図柄Aが選択される振分率（確率）を50%とし、大当たり図柄Bが選択される振分率（確率）を50%とした。つまり、特図1抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄Aも大当たり図柄Bも同等の確率で選択され得る構成とした。しかしながら、特図1抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄Aが選択される振分率と、大当たり図柄Bが選択される振分率とが異なる構成でもよい。

【0343】

また、特図2抽選の結果が大当たりである場合に、その大当たりの大当たり図柄として大当たり図柄Cが選択される振分率（確率）を40%とし、大当たり図柄Dが選択される振分率（確率）を60%とした。つまり、特図2抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄Dの方が大当たり図柄Cよりも選択され易い構成とした。しかしながら、特図2抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄Cが選択される振分率よりも大当たり図柄Dが選択される振分率の方が低い構成でもよい。或いは、特図2抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄Cが選択される振分率と、大当たり図柄Dが選択される振分率とが同じ構成でもよい。

20

【0344】

また、上記第1実施形態では、3D液晶ディスプレイである表示部50aを表示部とした。しかしながら、例えば2D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表示部としてもよい。

30

【0345】

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PY1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、当選確率が次の大当たり遊技の当選まで高確率状態に制御可能な所謂「ループ機」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【0346】

10. 上記の実施形態に示されている発明

40

上記の実施形態には、以下の発明（発明A1～A4、発明B1～B3）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。

【0347】

発明A1は、

所定の判定（大当たり判定）を実行可能であり、前記所定の判定が特定の結果（大当たり）であれば、複数の遊技状態のうちから特別遊技状態（大当たり遊技状態）に設定する遊技制御手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板120）と、を備え、

50

前記複数の遊技状態には、前記特別遊技状態の他に、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）、および、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態（高ベース遊技状態）が含まれ、

前記特別遊技状態とは、遊技媒体の払い出しが可能な特別遊技（大当たり遊技）の実行を伴うものであり、

前記遊技制御手段は、

前記特別遊技状態の後に前記有利遊技状態に設定するときがあり、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技の実行中に、当該特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも含む払出総数表示（エンディング中リザルト表示）を行うときがあり、

前記特別遊技状態および前記有利遊技状態が一連で1回又は複数回行われた遊技者有利期間（連続有利状態が設定される期間）の終了以降の特定期間（第4通常演出モード中の期間）内に前記所定の判定が前記特定の結果となって行われる前記特別遊技の前記払出総数表示として、当該特別遊技で払い出された遊技媒体の総数に、直前の前記遊技者有利期間での前記特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも加算した第1表示（図35（C-2）に示すエンディング中リザルト表示）が行われるときがあることを特徴とする（パチンコ遊技機PY1）である。

【0348】

この構成の遊技機によれば、第1表示が行われた特別遊技について、あたかも特定期間における特別遊技のように遊技者に見せることが可能であり、特定期間の終了から間もなく特別遊技の「引き戻し」に成功した達成感を遊技者に与えることが可能である。

【0349】

発明A2は、

発明A1に記載の遊技機であって、

前記特定期間よりも後に前記所定の判定が前記特定の結果となって行われる前記特別遊技の前記払出総数表示として、当該特別遊技で払い出された遊技媒体の総数に、直前の前記遊技者有利期間での前記特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を加算しない第2表示（図35（C-2）に示すエンディング中リザルト表示）が行われるときがあることを特徴とする遊技機である。

【0350】

この構成の遊技機によれば、第2表示が行われた場合に、遊技者は、遊技者有利期間から特定期間を経て行われた特別遊技がその遊技者有利期間とは関係性がないことを把握可能である。

【0351】

発明A3は、

発明A1または発明A2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定期間において、直前の前記遊技者有利期間での前記特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも含む第3表示（時短後リザルト表示）を行うときがあることを特徴とする遊技機である。

【0352】

この構成の遊技機によれば、第3表示によって遊技者は、遊技者有利期間後の特定期間に、その遊技者有利期間にて特別遊技の実行があったことを思い返すことが可能である。つまり、第3表示によって遊技者は、遊技者有利期間後からしばらくの間、その遊技者有利期間の余韻に浸ることが可能である。また、第3表示の実行によって、遊技者有利期間が終了して特定期間中であることを遊技者が把握可能である。

【0353】

発明A4は、

発明A3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

直前の前記遊技者有利期間での前記特別遊技の実行回数が1回である場合には、前記特定期間に前記第3表示を行わないことを特徴とする遊技機である。

【0354】

遊技者は、特定期間で特別遊技ができるだけ多く実行されることを期待しがちである。よって、結果として遊技者有利期間での特別遊技の実行回数が1回（単発）だった場合に、遊技者は残念な気分になり易い。

【0355】

そこで、上記構成の遊技機によれば、遊技者有利期間における特別遊技の実行回数が1回である場合には、特定期間にて第3表示が行われないので、特別遊技の実行回数が「単発」で遊技者有利期間が終了したことを遊技者が思い返すことを防いで、遊技者の残念な気分を刺激することなくそっとしておくことが可能である。

10

【0356】

発明B1は、

所定の判定（大当たり判定）を実行可能であり、前記所定の判定が特定の結果（大当たり）であれば、複数の遊技状態のうちから特別遊技状態（大当たり遊技状態）に設定する遊技制御手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板120）と、を備え、

前記複数の遊技状態には、前記特別遊技状態の他に、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）、および、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態（高ベース遊技状態）が含まれ、

20

前記特別遊技状態とは、遊技媒体の払い出しが可能な特別遊技（大当たり遊技）の実行を伴うものであり、

前記遊技制御手段は、

前記特別遊技状態の後に前記有利遊技状態に設定するときがあり、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態および前記有利遊技状態が一連で1回又は複数回行われた遊技者有利期間（連続有利状態が設定される期間）の終了以降の特定期間（第4通常演出モード中の期間）において、直前の前記遊技者有利期間での前記特別遊技で払い出された遊技媒体の総数を少なくとも含む特殊表示（時短後リザルト表示）を行うときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）である。

30

【0357】

この構成の遊技機によれば、特殊表示によって遊技者は、遊技者有利期間後の特定期間に、その遊技者有利期間にて特別遊技の実行があったことを思い返すことが可能である。つまり、特殊表示によって遊技者は、遊技者有利期間後からしばらくの間その遊技者有利期間の余韻に浸ることが可能である。また、特殊表示の実行によって、遊技者有利期間が終了して特定期間中であることを遊技者が把握可能である。

【0358】

発明B2は、

発明B1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

40

前記特定期間に前記特殊表示を行っているときに所定の終了条件が成立した場合には、当該特殊表示の実行を終了することを特徴とする遊技機である。

【0359】

この構成の遊技機によれば、特定期間中において特殊表示が行われているときに所定の終了条件が成立した場合には、その特殊表示が終了するので、特定期間の終了前に、他の条件で特殊表示の実行を終了させることが可能である。

【0360】

発明B3は、

発明B2に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

50

特別図柄を可変表示可能であり、

前記所定の終了条件とは、前記特殊表示が行われている前記特定期間中に、前記特別図柄の可変表示の終了から、次の可変表示が開始されることなく所定時間（例えば30秒間）が経過することであることを特徴とする遊技機である。

【0361】

遊技者は、遊技者有利期間が終了したタイミングで遊技を終了する場合がある。その場合に、遊技者有利期間の後の特定期間中に特殊表示が行われていると、新たな遊技者にとってその特殊表示が目障りとなるおそれがある。

【0362】

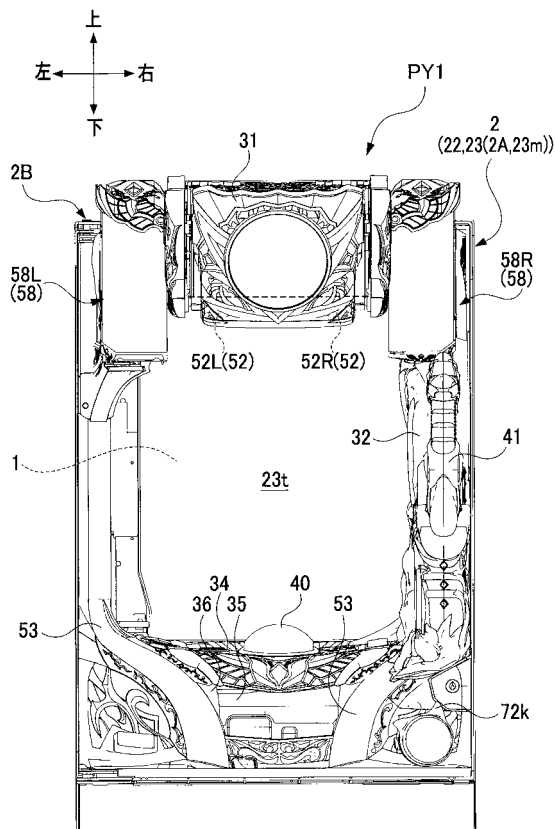
そこで、上記構成の遊技機によれば、特定期間中に特殊表示が行われているときに特別図柄の可変表示の終了から次の可変表示が開始されることなく所定時間が経過した場合には、その特殊表示が終了する。そのため、特殊表示の実行中に遊技者がやめて所定時間を越えた遊技機では、その特殊表示が終了している可能性が高い。従って、特殊表示が終了している遊技機に新たな遊技者が遊技を開始し易い。かくして、特定期間中に新たに遊技を開始する遊技者の気分を配慮可能である。

【符号の説明】

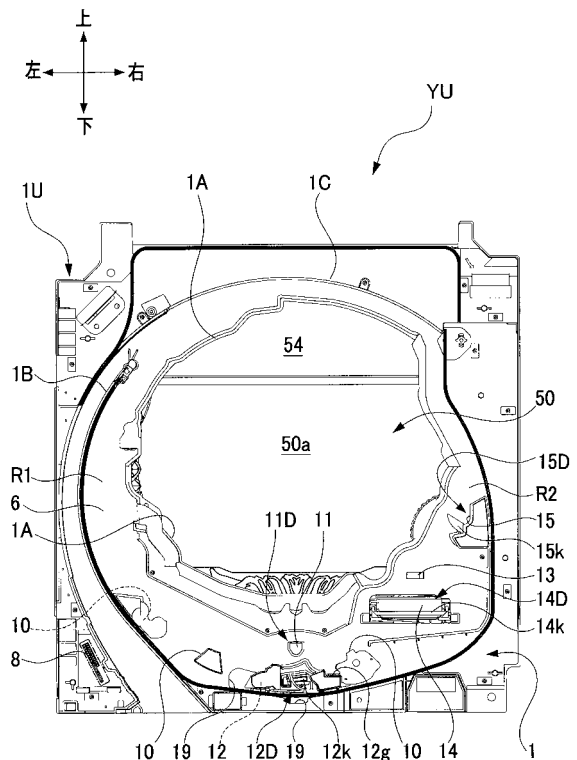
【0363】

- 14…第1大入賞口
- 15…第2大入賞口
- 73…賞球払出装置
- 100…遊技制御基板（遊技制御手段）
- 101…遊技制御用マイコン
- 120…演出制御基板（演出実行手段）
- 121…演出制御用マイコン
- PY1…パチンコ遊技機（遊技機）

【図1】



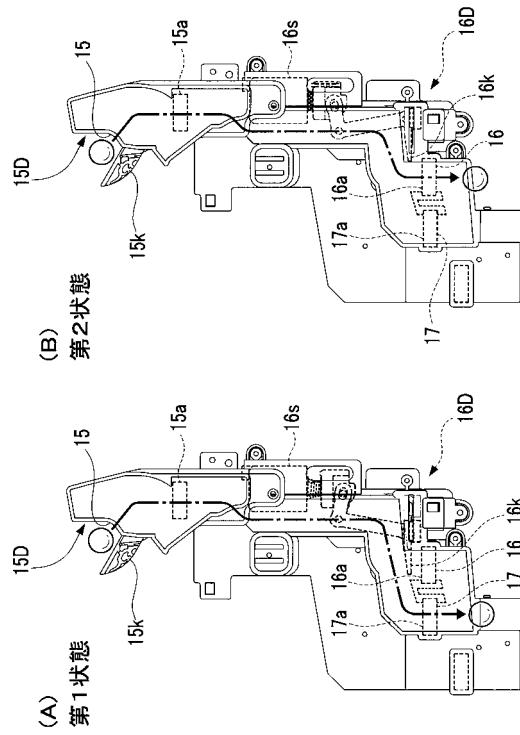
【図2】



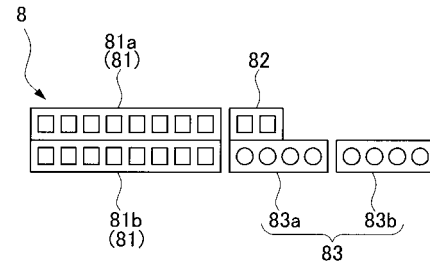
10

20

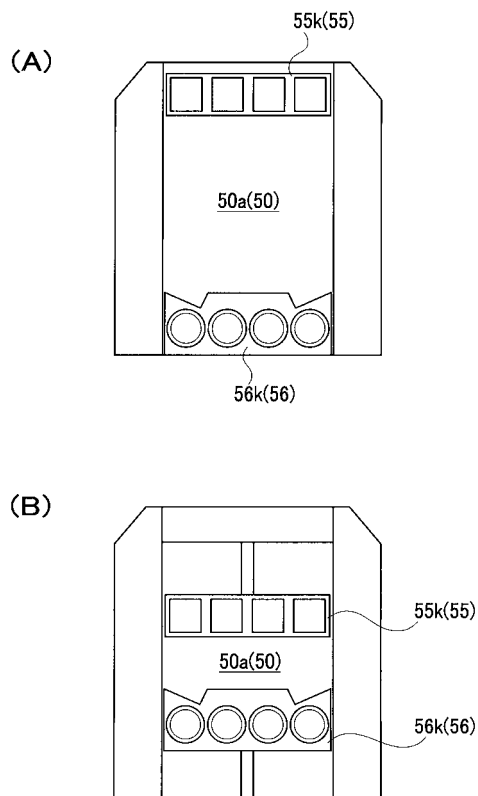
【図 3】



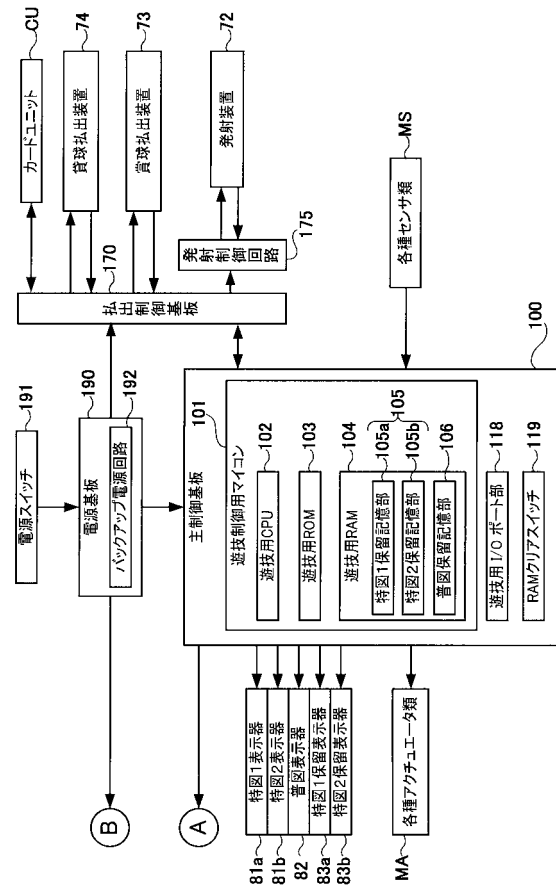
【図 4】



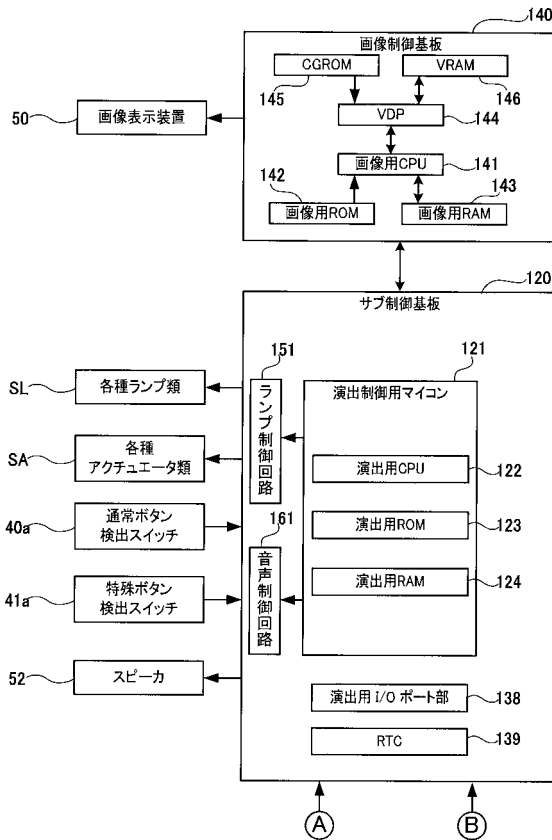
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A) 普図関係乱数

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

【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

【図 1 1】

特図1 変動パターン判定テーブル

遊技 状態	特図 抽選結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動演出の演出フロー *備考	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P02	90000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	L大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	N大当たり変動
	リ→チ有り	—	—	P04	95000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	Lハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リーチ無し	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
				P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	大当たり	—	3~4	P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P11	80000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P12	10000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	即大当たり変動
時短 状態	ハズレ	リーチ有り	—	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SPハズレ変動
				P14	15000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	即ハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
	リーチ無し	0~2	—	P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				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 1 3】

先読み判定テーブル

開始口	遊技 状態	大当たり 判定結果	特図変動パターン 判定結果	始動入賞 コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1始動口	大当たり	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
				コマンド02	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
				コマンド03	通常変動→リーチ→Nリ→チ
				コマンド04	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
				コマンド05	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
				コマンド06	通常変動→リーチ→Nリ→チ
	ハズレ	ハズレ	通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
				コマンド11	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド12	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド13	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド14	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド15	通常変動
第2始動口	大当たり	大当たり	SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
				コマンド52	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
				コマンド53	通常変動→リーチ→Nリ→チ
				コマンド54	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
				コマンド55	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
				コマンド56	通常変動→リーチ→Nリ→チ
	ハズレ	ハズレ	通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
				コマンド81	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド82	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド83	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド84	通常変動→リーチ→SPリ→チ
				コマンド85	短縮ハズレ変動

【図 1 2】

特図2 変動パターン判定テーブル

遊技 状態	特図 抽選結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動演出の演出フロー *備考	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P51	100000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P52	80000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	L大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	N大当たり変動
	リ→チ有り	—	—	P54	95000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SPハズレ変動
				P55	55000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	Lハズレ変動
				P56	25000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リーチ無し	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
				P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	大当たり	—	3~4	P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P61	80000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P62	10000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	即大当たり変動
時短 状態	ハズレ	リーチ有り	—	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SPハズレ変動
				P64	15000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	即ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
	リーチ無し	0~2	—	P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				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

【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル

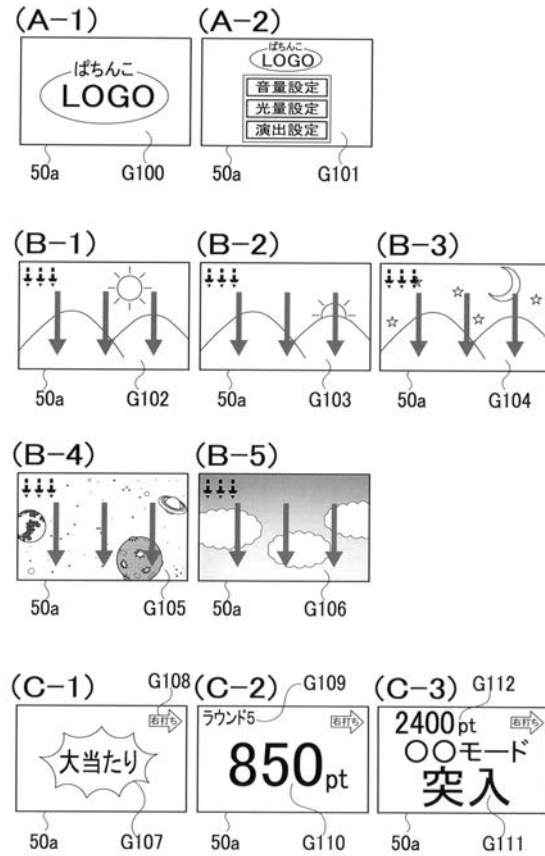
大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 大入賞口 開放の回数	大入賞口の閉閉パターン	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間	OP 時間	ED 時間
大当たり遊技X (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R	1回	第1大入賞口	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	2.0秒	
		16R	1回	第2大入賞口	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	
大当たり遊技Y (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	2.0秒	
		16R	1回	第2大入賞口	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	
大当たり遊技Z (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	1~15R	1回	第1大入賞口	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	

【図 15】

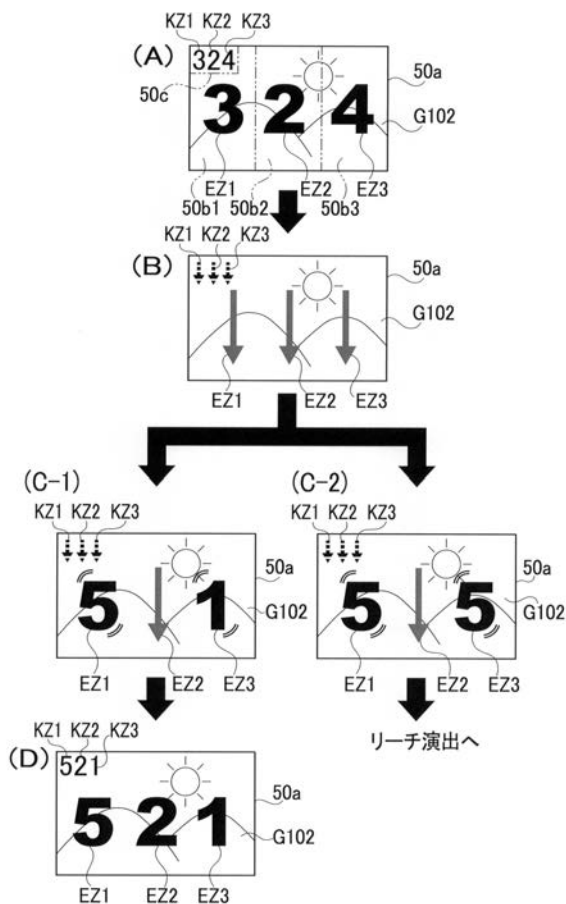
遊技状態

遊技状態	大当たり確率	電チュー動作
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	非時短状態

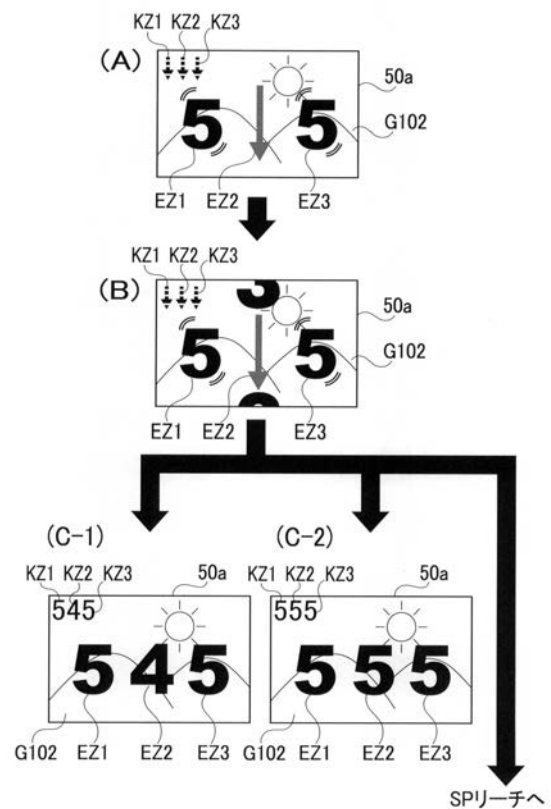
【図 16】



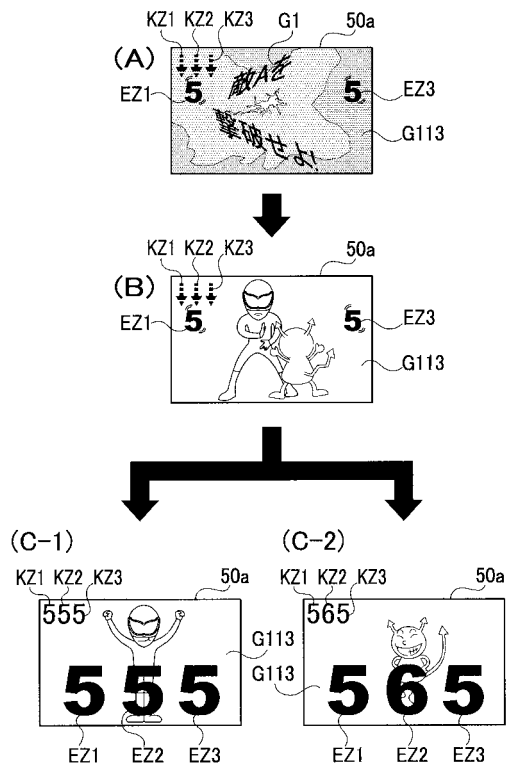
【図 17】



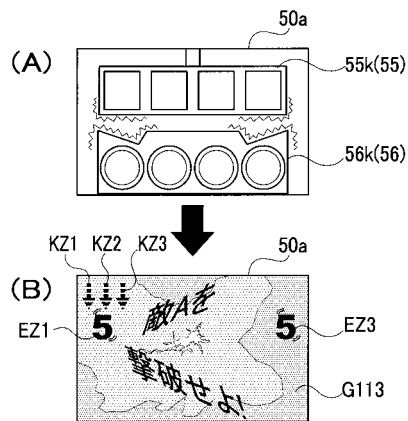
【図 18】



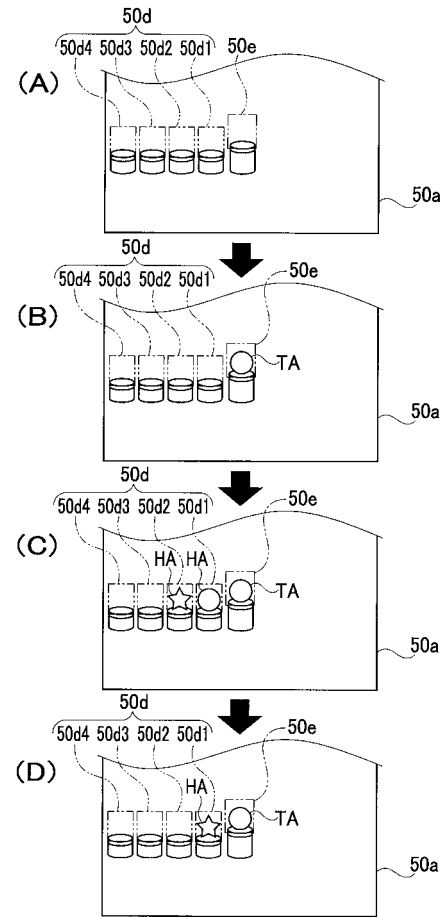
【図 19】



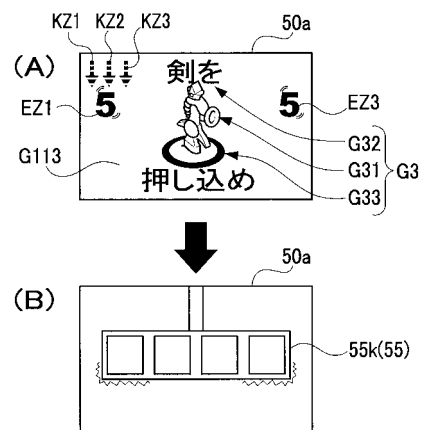
【図 21】



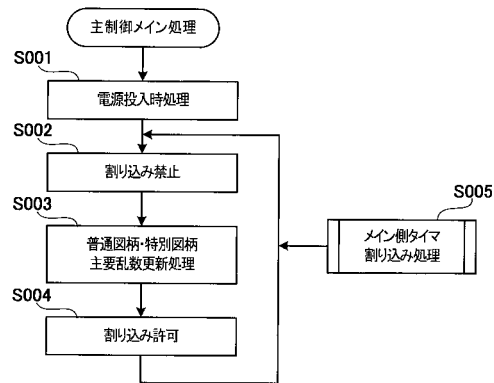
【図 20】



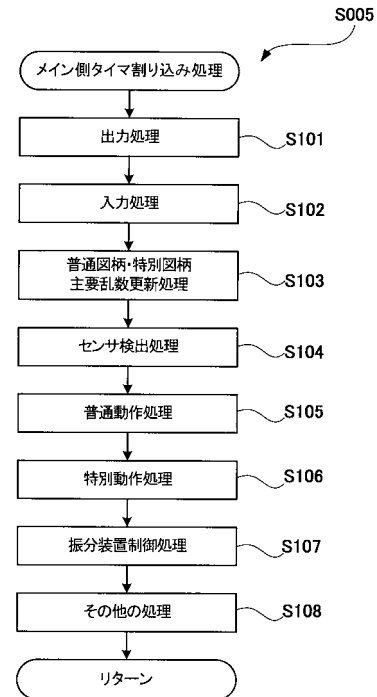
【図 22】



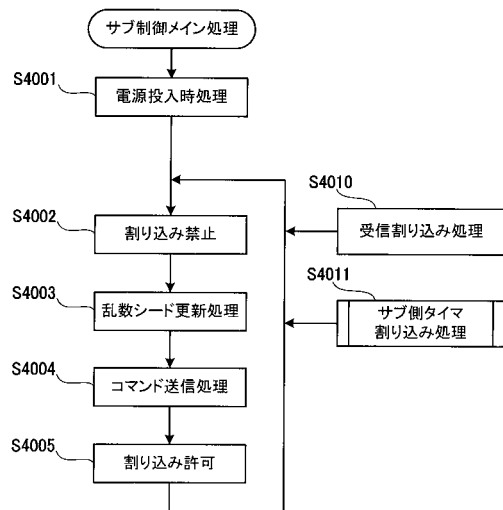
【図 2 3】



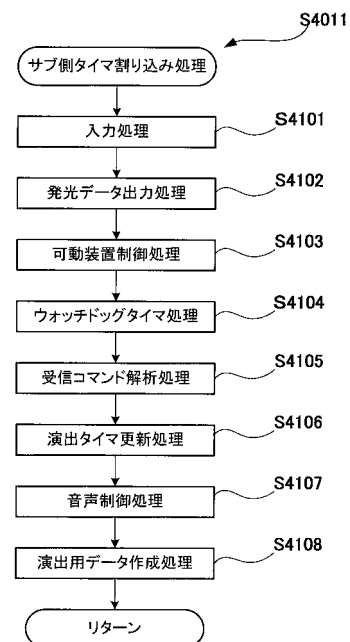
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



【図 27】

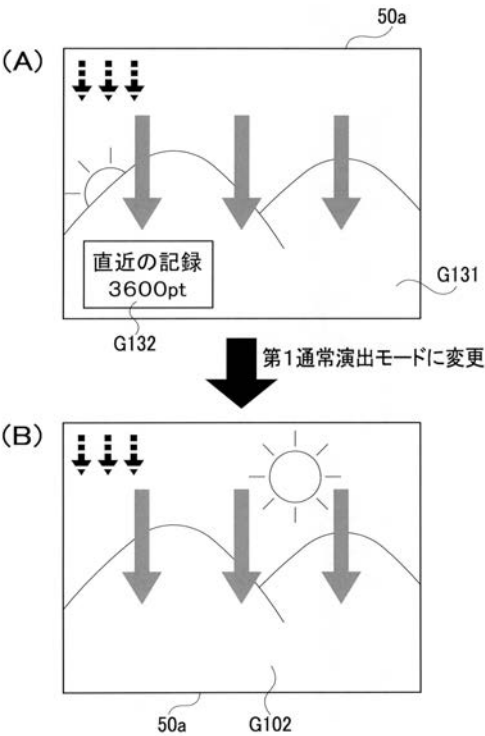
大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	振分率(%)	判定結果
特図1	0～4	50	大当たり図柄A
	5～9	50	大当たり図柄B
特図2	0～5	40	大当たり図柄C
	6～9	60	大当たり図柄D

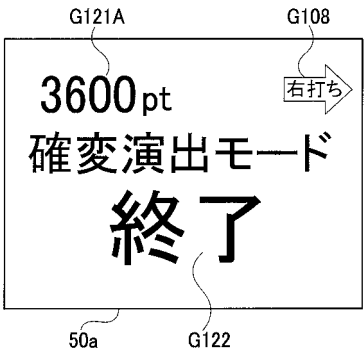
【図 28】

大当たり遊技制御テーブル	大当たり遊技 の回数	大入賞口の開閉パターン					OP 時間	ED 時間
		ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間		
大当たり遊技A	10R (実質4R)	1～3R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		4～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技B	10R (実質4R)	1～4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		5～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒		
大当たり遊技C	10R (実質4R)	1～3R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		4～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技D	10R (実質10R)	1～9R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		

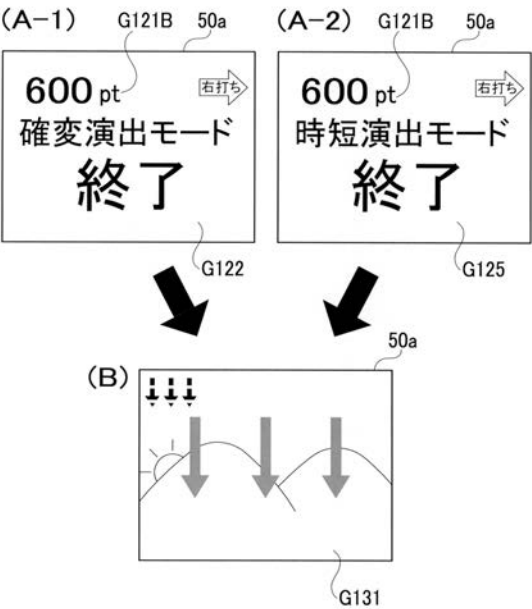
【図 29】



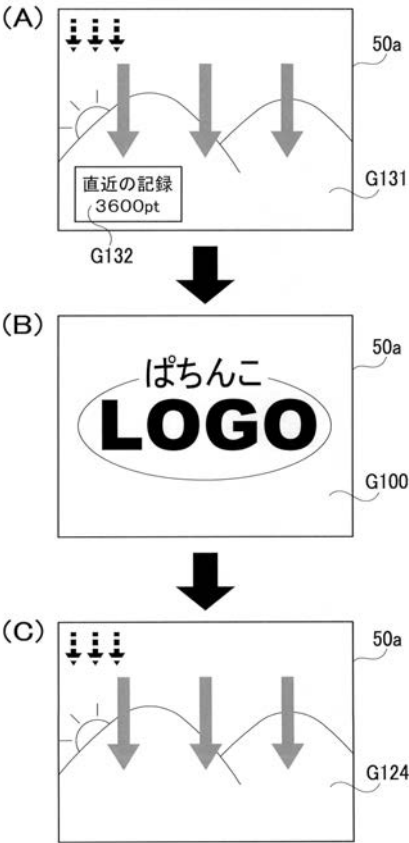
【図 30】



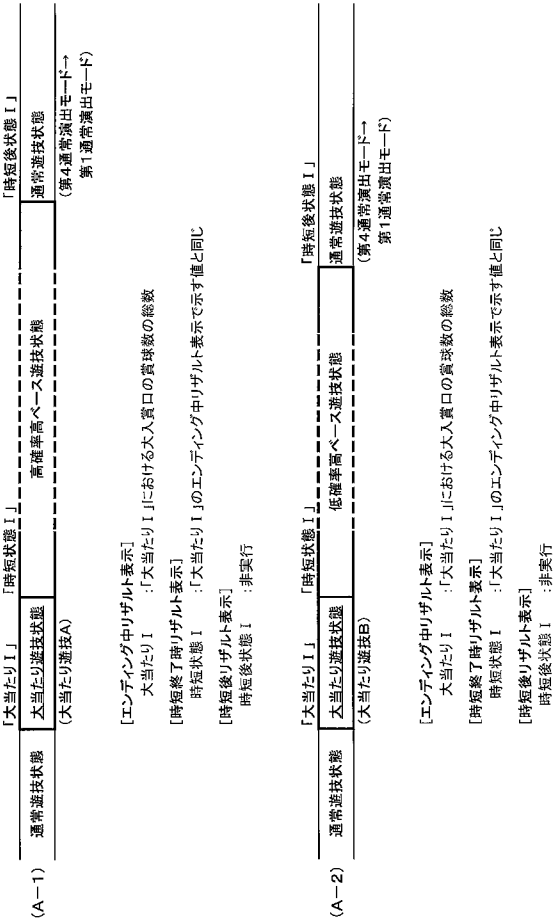
【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



【 3 9 】

(F)	「大当たりⅠ」		「時短状態Ⅰ」		「大当たりⅡ」		「時短状態Ⅱ」	
	通常遊技状態	大当たり遊技状態	高確率高ベース遊技状態	通常遊技状態	大当たり遊技状態	高確率高ベース遊技状態	通常遊技状態	大当たり遊技状態
(第4通常演出モード) (大当たり遊技入)								
→	「時短状態Ⅱ」の終き		「時短後状態Ⅱ」		「大当たりⅢ」		「時短状態Ⅲ」	
	通常遊技状態	高確率高ベース遊技状態	通常遊技状態	大当たり遊技状態	高確率高ベース遊技状態	通常遊技状態	通常遊技状態	大当たり遊技状態
(第4通常演出モード) (大当たり遊技入)								
第1通常演出モード→								

【エンディング中リザルト表示】
大当たりⅠ：「大当たりⅠ」における大入賞口の賞球数の総数
大当たりⅡ：「大当たりⅡ」における大入賞口の賞球数の総数と「大当たりⅠ」における大入賞口の賞球数の総数との合計
大当たりⅢ：「大当たりⅢ」における大入賞口の賞球数の総数と「大当たりⅠ」「大当たりⅡ」における大入賞口の賞球数の総数との合計

【時短終了時リザルト表示】
時短状態Ⅰ：「大当たりⅠ」のエンディング中リザルト表示で示す値と同じ
時短状態Ⅱ：「大当たりⅡ」のエンディング中リザルト表示で示す値と同じ
時短状態Ⅲ：「大当たりⅢ」のエンディング中リザルト表示で示す値と同じ

【時短後リザルト表示】
非実行
時短後状態Ⅰ：（第4通常演出モードの開始時）「時短状態Ⅱ」の時短終了時リザルト表示で示す値と同じ
時短後状態Ⅱ：（第4通常演出モードの開始時）「時短状態Ⅲ」の時短終了時リザルト表示で示す値と同じ
時短後状態Ⅲ：（第1通常演出モード移行後）非実行

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
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
- (72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1 1 番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA02 CA49 CA58