

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-182080
(P2022-182080A)

(43)公開日 令和4年12月8日(2022.12.8)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全116頁)

(21)出願番号	特願2021-89405(P2021-89405)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(22)出願日	令和3年5月27日(2021.5.27)	(74)代理人	110000291 弁理士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二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

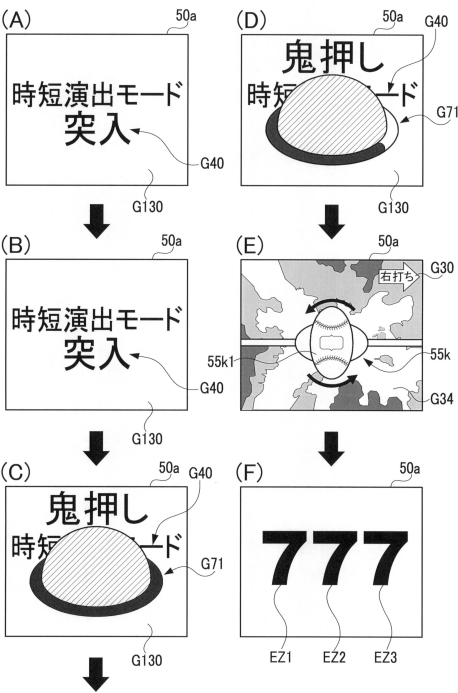
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技興趣の低下を抑える遊技機を提供すること。

【解決手段】識別情報の可変表示を実行可能であり、識別情報の可変表示で第1結果が導出される場合と第2結果が導出される場合とで異なる遊技制御を行う遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段とを備え、演出制御手段は、当該第2遊技状態になったことに応じた第1演出を実行可能であり、第2遊技状態における最初の識別情報の可変表示において、第1演出を実行することがあり、当該第1演出の実行中に第2演出を実行するときと第2演出を実行しないときとがあり、第1演出の実行中に第2演出が実行された場合、当該識別情報の可変表示では第1結果に比べて高確率で第2結果になる。

【選択図】図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

識別情報の可変表示を実行可能であり、前記識別情報の可変表示で第 1 結果が導出される場合と第 2 結果が導出される場合とで異なる遊技制御を行う遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、当該第 2 遊技状態になったことに応じた第 1 演出を実行可能であり、前記第 2 遊技状態における最初の前記識別情報の可変表示において、前記第 1 演出を実行することがあり、当該第 1 演出の実行中に第 2 演出を実行するときと前記第 2 演出を実行しないときとがあり、

前記第 1 演出の実行中に前記第 2 演出が実行された場合、当該識別情報の可変表示では前記第 1 結果に比べて高確率で前記第 2 結果になることを特徴とする遊技機。 10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、パチンコ遊技機では、所定の判定が行われる。所定の判定で、特定結果となると遊技者に有利な遊技状態になる一方、特定の結果と異なる非特定結果となると、遊技者に有利な遊技状態にならない（特許文献 1 参照）。 20

【0003】

特許文献 1 に記載の遊技機では、通常遊技状態と異なる特定遊技状態に移行することが有、当該特定遊技状態への移行に応じて、特定遊技状態に移行することを示唆する示唆演出を実行可能である。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2019 - 181254 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、特定遊技状態への移行に応じて、当該特定遊技状態に移行することを示唆する示唆演出を実行可能な遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を実行可能であり、前記識別情報の可変表示で第 1 結果が導出される場合と第 2 結果が導出される場合とで異なる遊技制御を行う遊技制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段とを備え、 40

前記演出制御手段は、当該第 2 遊技状態になったことに応じた第 1 演出を実行可能であり、前記第 2 遊技状態における最初の前記識別情報の可変表示において、前記第 1 演出を実行することがあり、当該第 1 演出の実行中に第 2 演出を実行するときと前記第 2 演出を実行しないときとがあり、

前記第 1 演出の実行中に前記第 2 演出が実行された場合、当該識別情報の可変表示では前記第 1 結果に比べて高確率で前記第 2 結果になることを特徴とする。

【発明の効果】**【0007】**

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑えることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

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

【図 4】表示器類の正面図である。

【図 5】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図 6】遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 8】(A)は普図関連判定情報を示す表であり、(B)は特図関連判定情報を示す表である。 10

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの構成例である。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例である。

【図 13】第 1 先読み判定テーブルの構成例である。

【図 14】第 2 先読み判定テーブルの構成例である。

【図 15】(A)は大当たり遊技制御テーブルの構成例であり、(B)は遊技状態設定テーブルの構成例である。 20

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

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

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

【図 19】(A)は演出図柄の一例を示す図であり、(B)は演出図柄表示領域の一例を示す図である。 30

【図 20】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。

【図 21】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。

【図 22】Nリーチの一例を表す図である。

【図 23】Lリーチの一例を表す図である。

【図 24】Lリーチの一例を表す図であり、図 23 の続きである。

【図 25】S Pリーチの一例を表す図である。

【図 26】S Pリーチの一例を表す図であり、図 25 の続きである。

【図 27】S Pリーチの一例を表す図であり、図 26 の続きである。

【図 28】可動体演出の一例を表す図である。 40

【図 29】操作演出の一例を表す図である。

【図 30】保留演出の一例を表す図である。

【図 31】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図 32】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図 33】遊技制御メイン処理のフローチャートである。

【図 34】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 35】センサ検知処理のフローチャートである。

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

【図 37】普通動作処理のフローチャートである。

【図 38】特別動作処理のフローチャートである。 50

- 【図 3 9】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】特図 1 変動パターン判定処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】特別図柄変動処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】演出制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 4 6 の続きを表す図である

。 10

- 【図 4 8】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 4 9】第 1 実施形態に係る遊技盤ユニットの正面図である。
- 【図 5 0】遊技盤における遊技球が第 2 大入賞口へ入賞した後の部分の構成を模式的に表した説明図である。
- 【図 5 1】第 1 実施形態に係る遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 5 2】第 1 実施形態に係る演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 5 3】(A) は第 1 実施形態に係る大当たり判定テーブルの構成例であり、(B) は第 1 実施形態に係る大当たり図柄種別判定テーブルの構成例である。
- 【図 5 4】(A) は第 1 実施形態に係る大当たり遊技制御テーブルの構成例であり、(B) は第 1 実施形態に係る小当たり遊技制御テーブルの構成例である。

- 【図 5 5】(A) は通常小当たり遊技の制御内容を示すタイムチャートであり、(B) は時短小当たり遊技の制御内容を示すタイムチャートである。

- 【図 5 6】第 1 実施形態に係る遊技状態設定テーブルの構成例である。
- 【図 5 7】(A) は時短特図 1 変動パターン判定テーブルの構成例であり、(B) は通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例であり、(C) は特別大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例であり、(D) は天井時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例である。

- 【図 5 8】第 1 実施形態に係る遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】第 1 実施形態に係るセンサ検知処理のフローチャートであって、ステップ S 2 2 0 より後の部分である。

- 【図 6 0】第 1 実施形態に係る特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 6 1】第 1 実施形態に係る特図 2 判定処理のフローチャートである。
- 【図 6 2】第 1 実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 6 3】特別時短遷移演出の具体例を表す図である。
- 【図 6 4】特別時短遷移演出の具体例を表す図である。
- 【図 6 5】(A) は通常態様の第 1 演出ボタン操作促進画像を表す図であり、(B) は特別態様の第 1 演出ボタン操作促進画像を表す図である。

- 【図 6 6】特殊演出の具体例を表す図である。
- 【図 6 7】ストーリーリーチ変動に基づく特図 2 可変表示で特殊演出が実行されない場合の具体例を表す図である。

- 【図 6 8】第 1 特定予告演出の具体例を表す図である。
- 【図 6 9】第 2 特定予告演出の具体例を表す図である。
- 【図 7 0】(A) は特定予告演出実行判定テーブルの構成例を表す図であり、(B) は特定予告演出種別判定テーブルの構成例を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

< 基本的な実施形態 >

最初に、本発明の遊技機の特徴部分の前提となる本発明の基本的な実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、以下において、記述の

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 1 0 】

1. 遊技機の機械的構成

本発明の遊技機の基本的な実施形態であるパチンコ遊技機 P Y について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y の機械的構成について図 1 ~ 図 4 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」とはパチンコ遊技機 P Y から当該パチンコ遊技機 P Y に対面する遊技者に近づく方向とし、
「後方」をパチンコ遊技機 P Y に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y に近づく方向として、説明する。

10

【 0 0 1 1 】

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

【 0 0 1 2 】

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

20

【 0 0 1 3 】

前扉 2 3 は内枠 2 2 に対して開閉が可能である。前扉 2 3 は、大体中央に略縦長矩形形状の大きな開口部が形成された枠状の前枠 2 3 m と、その開口部に嵌め込まれた透明板 2 3 t と、を備える。前扉 2 3 が閉じられているとき、遊技盤ユニット Y U に含まれる遊技盤 1 と透明板 2 3 t とが対面する。透明板 2 3 t は、透明な合成樹脂板で略縦長矩形形状に成形されている。よって、パチンコ遊技機 P Y が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 を視認することができる。なお、透明板 2 3 t として、透明な合成樹脂板の代わりに透明なガラス板を用いてもよい。パチンコ遊技機 P Y の前方から透明板 2 3 t を通して遊技領域 6 を視認可能であればよい。

30

【 0 0 1 4 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k は時計回りに回転操作可能であり、ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。

【 0 0 1 5 】

また、前枠 2 3 m の前面の下部には、前方に大きく突出した上皿 3 4 と、上皿 3 4 の直下に配された下皿 3 5 が設けられている。上皿 3 4 の前方側中央には、下方に押下操作可能な第 1 演出ボタン 4 0 k が設けられている。第 1 演出ボタン 4 0 k の上皿 3 4 の上面から視認可能に突出している操作部分は半球形に成形されている。さらに、上皿 3 4 の上面の後方側には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための供給球貯留穴 3 4 A が形成されている。また、下皿 3 5 の上面には、供給球貯留穴 3 4 A に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための余剰球貯留穴 3 5 A が設けられている。

40

【 0 0 1 6 】

さらに、前枠 2 3 m の前面の透明板 2 3 t の上側、右側、および左側には、前方に突出した上側装飾体 3 1、右側装飾体 3 2、および左側装飾体 3 3 が設けられている。上側装飾体 3 1 の底面には、音を出力可能な一対の 2 つのスピーカー 5 2、具体的には左側に配されたスピーカー 5 2 L と右側に配されたスピーカー 5 2 R、が下方を向いて左右方向に所定距離をおいて並設されている。また、右側装飾体 3 2 の下部には、下方に押下操作可

50

能な第2演出ボタン41kが設けられている。第2演出ボタン41kの操作部分は棒状に成形されている。さらに、右側装飾体32から上皿34の正面右部分にかけて、および左側装飾体33から上皿34の正面左部分にかけて、発光可能な枠ランプ53が設けられている。

【0017】

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

【0018】

次に、遊技盤ユニットYUについて、図1に加えて図2を用いて説明する。遊技盤ユニットYUは、遊技盤1と、遊技盤1の背面に取り付けられた盤用演出ユニットEUと、を有する。最初に、遊技盤1について説明する。遊技盤1は、透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤1の略中央には正面視略円形の開口部1Aが形成されている。

10

【0019】

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

【0020】

そして、遊技盤1の前面において、センター装飾体61、外レール62および内レール63などで囲まれた領域が遊技領域6を形成している。すなわち、遊技盤1の前面が、センター装飾体61、外レール62および内レール63によって、遊技領域6とそれ以外の領域とに区切られている。また、外レール62と内レール63とで囲まれた領域は、発射された遊技球が遊技領域6へ向かうために通過可能な発射領域7を形成している。

20

【0021】

遊技領域6は、ハンドル72kの操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機PYで遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域6には、多数の遊技用くぎ(図示なし)が突設されている。遊技用くぎは、遊技領域6に進入して遊技領域6を流下する遊技球を、一般入賞口10、第1始動口11、第2始動口12、ゲート13、および大入賞口14などに適度に誘導する経路を構成している。

30

【0022】

遊技領域6の所定位置に一般入賞装置10Dが設けられている。一般入賞装置10Dには、一般入賞口10が遊技球の入球が可能に形成されている。遊技球が一般入賞口10へ入球すると、所定個数(例えば、3個)の遊技球が賞球として払い出される。なお、一般入賞口10に入球した遊技球はそのまま遊技領域6の外部へ排出される。

【0023】

また、遊技領域6におけるセンター装飾体61の中央直下には第1始動入賞装置11Dが設けられている。第1始動入賞装置11Dには、第1始動口11が遊技球の入球が可能に形成されている。第1始動入賞装置11Dは作動しない非作動構造からなる。そのため、第1始動口11は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定(不変)である。遊技球が第1始動口11へ入球すると、所定個数(例えば、4個)の遊技球が賞球として払い出される。なお、第1始動口11に入球した遊技球はそのまま遊技領域6の外部へ排出される。

40

【0024】

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

50

１１が設けられている。

【００２５】

遊技領域６における第１始動口１１の直下には、第２始動入賞装置（所謂「電チュー」）１２Ｄが設けられている。電チュー１２Ｄには、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第２始動口１２が形成されている。第２始動口１２は、電チュー１２Ｄが具備する電チュー開閉部材１２ｋによって閉態様と開態様とをとる。すなわち、電チュー開閉部材１２ｋの作動によって第２始動口１２が開閉する。

【００２６】

電チュー開閉部材１２ｋは正面視略Ｌ字状部材からなり、通常は第２始動口１２を閉鎖している。電チュー開閉部材１２ｋは、前方側先端面が遊技領域６と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材１２ｋが前方に突出すると、電チュー開閉部材１２ｋが遊技領域６に垂直に突出した状態になり、第２始動口１２が入球可能に開放する。具体的には、電チュー開閉部材１２ｋの水平部の左端に立設された垂直部分が遊技球を受けとめられ、水平部から第２始動口１２へと導かれる。

【００２７】

このように、電チュー開閉部材１２ｋが開状態であるときだけ遊技球の第２始動口１２への入球が可能となる。遊技球が第２始動口１２へ入球すると、所定個数（例えば、２個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第２始動口１２に入球した遊技球はそのまま遊技領域６の外部へ排出される。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

ＡＴ開閉部材１４ｋは正面視略横長矩形状の平板からなる可動部材であり、通常は大入賞口１４を閉鎖している。ＡＴ開閉部材１４ｋの下端部には、水平な回転軸が設けられている。ＡＴ開閉部材１４ｋはその回転軸を中心に、上端が前方へ倒れるように略９０度回転することができる。ＡＴ開閉部材１４ｋが回転すると、ＡＴ開閉部材１４ｋが遊技領域６に垂直に突出した状態になり、大入賞口１４が入球可能に開放する。

【００３１】

このように、ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態であるときだけ遊技球の大入賞口１４への入球が可能となる。遊技球が大入賞口１４へ入球すると、所定個数（基本的な実施形態では、９個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、大入賞口１４に入球した遊技球はそのまま遊技領域６の外部へ排出される。

【００３２】

また、遊技領域６における大入賞装置１４Ｄの下方には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第２始動口１２へ誘導する誘導経路６４が遊技領域６（遊技盤１の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導経路６４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が、基本的には第１始動口１１へ入球することはできない。

【００３３】

なお、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１４、および一般入賞口１０への遊技球の入球や、遊技球のゲート１３の通過をまとめて、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１４、一般入賞口１０、およびゲート１３への「入賞」と総称する。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

遊技領域 6 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 には、不図示の多数の遊技用くぎによっても構成されている。

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

次に、遊技盤 1 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E U について説明する。盤用演出ユニット E U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。盤用演出ユニット E U には、画像表示装置 5 0、および盤可動装置 5 5 が取り付けられている。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

10

20

30

40

50

作動位置に保持されているとき、および作動位置から待機位置に移動するとき実行可能である。

【0043】

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。

【0044】

次に、遊技盤1の前面に形成された遊技領域6の上下方向略中央の右隣（遊技領域6以外の部分）に配置されている表示器類8について説明する。図4に示すように、表示器類8には、第1特別図柄（以下、「特図1」という）を可変表示する特図1表示器81a、第2特別図柄（以下、「特図2」という）を可変表示する特図2表示器81b、及び、普通図柄（以下、「普図」という）を可変表示する普図表示器82が含まれている。また、表示器類8には、後述する特図1保留数を表示する特図1保留表示器83a、および後述する特図2保留数を表示する特図2保留表示器83bが含まれている。

10

【0045】

特図1の可変表示は、遊技球の第1始動口11への入賞を契機とした特図1抽選が行われると実行される。また、特図2の可変表示は、遊技球の第2始動口12への入賞を契機とした特図2抽選が行われると実行される。特図1抽選、および特図2抽選については後述する。なお、以下の説明では、特図1、および特図2を総称して「特図」といい、特図1抽選、および特図2抽選を総称して「特図抽選」という。また、特図1表示器81a、および特図2表示器81bを総称して「特図表示器81」という。さらに、特図1保留表示器83a、および特図2保留表示器83bを総称して「特図保留表示器83」という。

20

【0046】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された特図（停止特図）は、可変表示の表示結果として導出された特図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された特図が予め定めた特定の特図である場合には、大入賞口14の開放を伴う大当たり遊技が行われる。

【0047】

特図1表示器81a、および特図2表示器81bはそれぞれ、横並びに配された8個のLEDから構成されている。特図1表示器81a、および特図2表示器81bの点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「」（：点灯、：消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「」というように一番右にあるLEDのみが点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、ハズレを表す。なお、特図抽選の結果に対応するLEDの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させてもよい。

30

【0048】

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

40

【0049】

ところで、パチンコ遊技機PYでは、遊技球が第1始動口11または第2始動口12へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に遊技球の第1始動口11または第2始動口12への入賞があった場合である。この場合、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示が保留される。この保留された特図抽選および特図の可変表示のことを「特図保留」という。

50

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

また、普図の可変表示は、遊技球のゲート 1 3 への入賞を契機とした普図抽選が行われると実行される。そして、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された普図 (停止普図) は、可変表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第 2 始動口 1 2 の開放を伴う補助遊技が行われる。

【 0 0 5 4 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の LED から構成されている。普図表示器 8 2 の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「 」 (: 点灯、 : 消灯) というように両 LED が点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「 」というように右の LED のみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、普図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

2 . 遊技機の電氣的構成

次に、図 5 ~ 図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y の電氣的な構成を説明する。図 5 に示すように、パチンコ遊技機 P Y の背面側には、遊技利益を得ることが可能な遊技に関する制御 (遊技の進行) を行う遊技制御基板 1 0 0、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の制御に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板 1 2 0、画像の制御を行う画像制御基板 1 4 0、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 1 7 0、および各基板 1 0

10

20

30

40

50

0、120、140、170に電力を供給する電源基板190が取り付けられている。

【0057】

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

【0058】

図6に示すように、遊技制御基板100には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PYの遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン(以下「遊技制御用マイコン」)101が実装されている。よって、遊技制御基板100は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。なお、遊技制御基板100の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、10

【0059】

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

【0060】

遊技用ROM103には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ROM103には、後述20

する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ROM103は外付けであってもよい。

【0061】

また、遊技用RAM104には、特図保留記憶部105が設けられている。ここで、特図保留記憶部105について説明する。前述の通り、遊技球の第1始動口11または第2始動口12への入賞があると、特図保留が発生可能であるが、特図保留が可能な場合、すなわち、特図保留数が上限値に達していないときには、この入賞に基づいて、特図抽選などを行うための各種乱数からなる判定情報が取得される。そして、この判定情報は、特図30

保留として特図保留記憶部105に一旦記憶される。なお、以下において、遊技球の第1始動口11への入賞により取得される判定情報のことを「特図1関連判定情報」といい、遊技球の第2始動口12への入賞により取得される判定情報のことを「特図2関連判定情報」という。また、特図1関連判定情報と特図2関連判定情報とを総称して「特図関連判定情報」という。

【0062】

そして、特図1関連判定情報は、特図1保留として、特図保留記憶部105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関連判定情報は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1関連判定情報の数、すなわち、特図1保留数の上限値は「4」40

に設定されている。また、特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2関連判定情報の数、すなわち、特図2保留数の上限値は「4」に設定されている。

【0063】

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

【0064】

遊技制御基板100に接続されている各種センサ類には、一般入賞口センサ10a、第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、ゲートセンサ13a、および大入賞口50

センサ 14 a が含まれている。

【0065】

一般入賞口センサ 10 a は、一般入賞口 10 に入賞した遊技球を検知する。第 1 始動口センサ 11 a は、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 12 a は、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ 13 a は、ゲート 13 を通過した遊技球を検知する。大入賞口センサ 14 a は、大入賞口 14 に入賞した遊技球を検知する。

【0066】

また、遊技制御基板 100 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 12 s、および A T ソレノイド 14 s が含まれている。電チューソレノイド 12 s は、電チュー 12 D の電チュー開閉部材 12 k を駆動する。A T ソレノイド 14 s は、大入賞装置 14 D の A T 開閉部材 14 k を駆動する。

10

【0067】

なお、遊技制御基板 100 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、遊技制御基板 100 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0068】

さらに遊技制御基板 100 には、表示器類 8 (特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3) が接続されている。これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 101 によりなされる。

20

【0069】

また遊技制御基板 100 は、払出制御基板 170 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 170 から信号を受信する。払出制御基板 170 には、カードユニット C U、および払出装置 73 が接続されているとともに、発射装置 72 が接続されている。また、カードユニット C U は、パチンコ遊技機 P Y に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にする装置である。

【0070】

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

30

【0071】

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

【0072】

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

40

【0073】

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

50

【 0 0 7 4 】

なお、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との接続は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 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。

【 0 0 7 5 】

図 7 に示すように、演出制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）1 2 1 が実装されている。そして、演出制御基板 1 2 0 は、後述する画像制御基板 1 4 0、音声制御回路 1 6 1、およびサブドライブ基板 1 6 2 と共に、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。ただし、演出制御部は、少なくとも演出制御基板 1 2 0 を備え、演出装置（画像表示装置 5 0、スピーカー 5 2、枠ランプ 5 3、および盤可動体 5 5 k 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出などを制御可能であればよい。

10

【 0 0 7 6 】

なお、演出制御基板 1 2 0 の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などが含まれている。

【 0 0 7 7 】

演出制御用マイコン 1 2 1 には、遊技制御基板 1 0 0 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 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

20

【 0 0 7 8 】

演出用 R O M 1 2 3 には、後述する演出制御メイン処理、受信割り込み処理、1 m s タイマ割り込み処理、および 1 0 m s 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 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 7 9 】

演出用 R A M 1 2 4 には、後述する始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5、後述する図柄指定コマンドを記憶する図柄指定コマンド記憶部 1 2 6、および後述する特図変動開始コマンドを記憶する特図変動開始コマンド記憶部 1 2 7 が設けられている。

30

【 0 0 8 0 】

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

40

【 0 0 8 1 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M (C h a r a c t e r G e n e r a t o r R e a d O n l y M e m o r y) 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等を使用される V R A M (V i d e o R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 4 6、及び、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1 4 4 を備えている。これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。

50

【 0 0 8 2 】

C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図柄、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【 0 0 8 3 】

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

10

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

20

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種センサ類や駆動源となる各種アクチュエータ類が接続されている。演出制御基板 1 2 0 には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、演出制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

30

【 0 0 8 8 】

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

40

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

演出制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、盤可動体回転用モーター 5 5 m 1、および盤可動体昇降用モーター 5 5 m 2 が含まれている。盤可動体回転用モーター 5 5 m 1 は、回転部材 5 5 k 1 を駆動して、回転部材 5 5 k 1 を回転させることが可能である。盤可動体昇降用モーター 5 5 m 2 は、昇降部材 5 5 k 2 を上昇または下降させ

50

ることが可能である。詳細には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作を制御する。

【 0 0 9 1 】

なお、以下において、「回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 」の動作を「盤可動体 5 5 k の動作」と総称することもある。また、回転部材 5 5 k 1 を回転させることや昇降部材 5 5 k 2 を下降または上昇させることについて「盤可動体 5 5 k を回転させる、または下降もしくは上昇させる」ともいう。

【 0 0 9 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 などの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3 の発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 5 3 の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

10

【 0 0 9 3 】

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

20

【 0 0 9 4 】

3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 1 5 を用いて説明する。

【 0 0 9 5 】

3 - 1 . 普図に関わる遊技

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

30

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

40

【 0 0 9 8 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

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

50

ある。

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

3 - 1 - 2 . 普図変動パターン判定・普図可変表示

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

そして、普図変動パターン判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

【 0 1 0 4 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

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

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

10

20

30

40

50

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

【0107】

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

10

【0108】

3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

20

【0109】

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

【0110】

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

30

【0111】

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

【0112】

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

40

【0113】

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

【0114】

特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数（判定情報）である。リーチ乱数はリーチ

50

判定を行うための乱数（判定情報）である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。次に、特図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。

【0115】

3-2-1. 大当たり判定

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

10

【0116】

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

【0117】

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

20

【0118】

3-2-2. 大当たり図柄種別判定

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

【0119】

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

30

【0120】

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

40

【0121】

特図1の大当たり図柄、および特図2の大当たり図柄の種類は適宜に設定することができるが、例えば、図10（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図1の大当たり図柄として、大当たり図柄A、大当たり図柄B、および大当たり図柄Cの3種類の大当たり図柄を設け、特図2の大当たり図柄として、大当たり図柄D、大当たり図柄E

50

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

【 0 1 2 2 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

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

10

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

20

【 0 1 2 5 】

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

30

【 0 1 2 6 】

3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも、例えば図 11 ~ 図 12 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定することである。

【 0 1 2 7 】

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

40

【 0 1 2 8 】

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

50

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

10

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

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

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

30

【 0 1 3 3 】

また、各特図変動パターンに、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 3 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローを関連付けることが可能である。ここで、特図変動パターンに関連づけられた特図変動演出の演出フローを構成する代表的な演出について説明する。

【 0 1 3 4 】

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

40

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

Nリーチは、通常変動を経てリーチが成立（確定）した直後に、例えば当該リーチを構成する演出図柄が仮停止したその位置で所定時間（例えば、10 秒）維持された状態で、残り 1 つの演出図柄が減速していき、通常変動より低速で変動する演出である。Nリーチ

50

が示唆する大当たりの期待度は、通常変動より高く、後述するＬリーチ、およびＳＰリーチよりも低い。Ｎリーチで特図変動演出が終了する場合、その低速で変動する残りの１つの演出図柄が停止する。ハズレの場合、残りの１つの演出図柄は、リーチを構成する演出図柄とは異なる演出図柄で停止する。Ｎリーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの１つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたままＮリーチからＬリーチ、ＳＰリーチに発展する（切り替わる）。

【０１３７】

Ｌリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、Ｌリーチは、例えばＮリーチの後に実行可能な演出であり、Ｎリーチよりも長時間行われ、Ｎリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。Ｌリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Ｎリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄ＥＺ１が表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３が表示部５０ａの右上）に移動した状態で、Ｌリーチ専用の背景画像に切り替わる（Ｌリーチ専用の映像が流れる）。なお、Ｌリーチでは、主に表示部５０ａにおいて２ＤＣＧによるアニメーション画像が表示される。Ｌリーチの演出内容としては、主人公キャラクタが必殺技を習得するために特訓を行うなど後述のＳＰリーチに係る試合とは異なるシーンの映像が表示される。

【０１３８】

ＳＰリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、ＳＰリーチは、例えばＮリーチの後に実行可能な演出であり、Ｌリーチよりも長時間行われ、Ｌリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。ＳＰリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Ｎリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄ＥＺ１が表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３が表示部５０ａの右上）に移動した状態で、ＳＰリーチ専用の背景画像に切り替わる（ＳＰリーチ専用の映像が流れる）。なお、ＳＰリーチでは、主に表示部５０ａにおいて３ＤＣＧ画像が表示される。そして、ＳＰリーチの演出内容としては、主人公キャラクタが所属するチームと、主人公キャラクタのライバルが所属するチームとが試合を行うシーンの映像が表示される。

【０１３９】

バトル演出は、例えば時短状態においてリーチ後に実行可能な演出であり、通常変動よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。バトル演出でも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄ＥＺ１が表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３が表示部５０ａの右上）に移動した状態で、バトル演出専用の背景画像に切り替わる（バトル演出専用の映像が流れる）。また、バトル演出では、主に表示部５０ａにおいて３ＤＣＧ画像が表示される。

【０１４０】

なお、Ｎリーチ、Ｌリーチ、ＳＰリーチ、およびバトル演出における「リーチが維持された状態」には、当該Ｎリーチ、Ｌリーチ、ＳＰリーチ、およびバトル演出においてリーチを構成する演出図柄が表示部５０ａで視認可能である状態だけではなく、例えば、専用の背景画像との関係で所定期間、当該リーチを構成する演出図柄が表示部５０ａから視認困難または視認不可能な状態も含むものとする。また、通常変動、Ｎリーチ、Ｌリーチ、ＳＰリーチ、およびバトル演出の演出内容は適宜に変更可能である。さらに、特図変動演出を構成する演出は、これらに限られず、適宜に加え、あるいは減らすことが可能である。

【０１４１】

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

る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

以上のように、大当たり判定、大当たり図柄種別判定、リーチ判定、および特図変動パターン判定が行われることによって、特図表示器 8 1 において特図の可変表示が行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が

10

20

30

40

50

停止表示されると、次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。次に、大当たり遊技について説明する。

【 0 1 4 9 】

3 - 3 . 大当たり遊技

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

10

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

20

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

そして、パチンコ遊技機 P Y は、例えば図 1 5（A）に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御することが可能である。すなわち、図 1 5（A）に示すような大当たり遊技の種別および各大当たり遊技に対する大当たり遊技構成要素を設定することが可能である。ここで、図 1 5（A）で設定されている大当たり遊技について説明する。

30

【 0 1 5 4 】

大当たり図柄 A に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 1 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 1 0 回行われる。そして、1 R から 1 0 R までの各ラウンド遊技では、1 回のラウンド遊技あたり最大で 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 が開放する。また、第 1 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 1 大当たり遊技が終了するまでの間、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

40

【 0 1 5 5 】

大当たり図柄 B に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 2 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 5 回行われる。そして、1 R から 5 R までの各ラウンド遊技では、1 回のラウンド遊技あたり最大で 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 が開放する。また、第 2 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 2 大当たり遊技が終了するまでの間、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【 0 1 5 6 】

50

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

3 - 4 . 遊技状態

次に、パチンコ遊技機 P Y が制御可能な遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y は、大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と

10

20

30

40

50

、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性を関連付けることができる。

【0163】

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

【0164】

そして、特定遊技状態としては、大当たり確率および第2始動口12の単位時間あたりの開放時間の何れもが遊技者に有利な第1特定遊技状態と、大当たり確率のみが遊技者に有利な第2特定遊技状態と、第2始動口12の単位時間あたりの開放時間のみが遊技者に有利な第3特定遊技状態の3種類を設定可能である。なお、これらの3種類の特定遊技状態の全てをパチンコ遊技機PYに搭載せずに、3種類の特定遊技状態の中の一部を搭載することもできる。

【0165】

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

【0166】

また、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間に注目した部分的な遊技状態として、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が通常遊技状態よりも長い遊技状態を「時短状態」とい。これに対して、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が通常遊技状態での開放時間である遊技状態を「非時短状態」という。ここで、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が長くなるということは、第2始動口12に遊技球を入賞させ易くなるということである。したがって、時短状態は、通常遊技状態よりも第2始動口12への入賞の容易性（第2始動口12への入賞容易性）が高くて遊技者に有利である遊技状態と位置づけることができる。

【0167】

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

【0168】

例えば、時短状態を、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、当たり判定の結果に関わらず、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（30.0秒）よりも短い普図変動時間（5.0秒）が決定されるようにする。その結果、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多くなる。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たり当選する確率と1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が同一であると、単位時間あたりにおける普図抽選の実行回数が多い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

【0169】

また、時短状態を、非時短状態に比べて1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが0.2秒開放するのに対し、時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが合計で

10

20

30

40

50

5.0秒開放するようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりに当選する確率と普図変動時間が同一であると、単位時間あたりの補助遊技の実行回数が等しくなるため、1回の補助遊技での電チュー12Dの開放時間が長い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

【0170】

さらに、時短状態を、非時短状態に比べて当たり判定で当たりと判定され易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、当たり判定において6600/65536の確率で当たりと判定されるのに対し、時短状態では、当たり判定において59936/65536の確率で当たりと判定されるようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、10

10

【0171】

このように、時短状態においては非時短状態よりも当たりに当選し易いこと、普図変動時間が短くなり易いこと、および1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易いことからなる3つの条件が成立することによって、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12への入賞を容易にすることができる。この結果、発射球数に対する賞球数の割合である所謂「ベース」が高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、通常遊技状態に比べて所持20

20

【0172】

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

【0173】

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

30

【0174】

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

【0175】

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

40

【0176】

このように、パチンコ遊技機PYは、低確率低ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態、高確率低ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態、および大当たり遊技状態で制御可能である。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口14が長時間開放し、遊技球を多量に獲得することができるので、大当たり遊技状態も遊技者に有利な遊技状態といえる。よって、大当たり遊技状態と、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有50

50

利な「有利遊技状態」ということもできる。

【0177】

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

【0178】

また、パチンコ遊技機PYの電源が投入されると最初に通常遊技状態が設定される。また、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の停止表示が行われることによって設定される。一方、特定遊技状態は、大当たり当選して大当たり遊技が実行されることによって設定される。次に、特定遊技状態の設定について説明する。

【0179】

3-5. 大当たり遊技の終了に伴う遊技状態の設定

パチンコ遊技機PYは、大当たり遊技の終了に伴って、新たに遊技状態を設定することができる。すなわち、大当たり遊技の後に、新たな遊技状態にて遊技を制御・進行させることができる。この遊技状態の継続期間は適宜に設定可能である。例えば、新たな遊技状態として、特定遊技状態を次回大当たり当選するまで継続させることができる。また、特定遊技状態が継続できる期間を制限することもできる。

【0180】

特定遊技状態の継続期間を制限させる場合は、継続期間に対する終了条件が成立することを契機に特定遊技状態を終了させることができる。そして、特定遊技状態が終了すると通常遊技状態が設定されるようにすることができる。また、高確率高ベース遊技状態については、終了条件が成立すると、低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態が設定されるようにすることもできる。この場合、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態は次回大当たり当選するまで継続するようにしても良い。また、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態についても同一または異なる終了条件を設け、当該終了条件が成立すると通常遊技状態が設定されるようにしても良い。

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

さらに、大当たり遊技の後に制御される遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容は、その大当たり遊技に係る大当たり図柄種別に対応付けることが可能である。例えば、前述のように大当たり図柄種別が設定されている場合、図15(B)に示すように、大当たり図柄A、大当たり図柄B、および大当たり図柄Dに係る大当たり遊技の終了後に高確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この高確率高ベース遊技状態については終了条件を設けずに、大当たり当選するまで継続可能にすること

10

20

30

40

50

ができる。さらに、大当たり図柄 C、および大当たり図柄 E に係る大当たり遊技の終了後に低確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この低確率高ベース遊技状態については終了条件を設け、終了条件として 100 回の特図可変表示に設定することができる。なお、この大当たり種別図柄と大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容との関係は一例であって、これに限られない。

【0184】

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

10

【0185】

4. 遊技機による主な演出

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

【0186】

4-1. 演出モード

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 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。

20

【0187】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図可変表示が行われていないときに設定可能であり、特図可変表示が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 16 (A) に示すように、表示部 50 a においてパチンコ遊技機 P Y を紹介する客待ちデモ動画 G 100 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 100 が表示されているときに第 1 演出ボタン 40 k が操作されると、図 16 (B) に示すように、パチンコ遊技機 P Y の演出に関する設定を行うための設定画面 G 101 が表示される。演出に関する設定には、スピーカー 52 から出力される音の音量設定、表示部 50 a の輝度設定、および実行される演出の頻度設定などがある。なお、演出に関する設定の項目は適宜に設定することができる。また、客待ちデモ動画 G 100 から遊技者の操作によって設定画面 G 101 が表示されないようにすることもできる。

30

【0188】

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

40

【0189】

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

【0190】

50

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

【0191】

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

10

【0192】

そして、第1通常演出ステージの前段部分では、表示部50aにおいて、主に街の景色を表す背景画像(図17(A):第1通常用背景画像G111)が表示される。第2通常演出ステージの前段部分では、表示部50aにおいて、主に野球場のグラウンドを表す背景画像(図17(B):第2通常用背景画像G112)が表示される。第3通常演出ステージの前段部分では、表示部50aにおいて、主に飲食店内を表す背景画像(図17(C):第3通常用背景画像G113)が表示される。一方、第1通常演出ステージ~第3通常演出ステージの後段部分では、第1通常用背景画像G111、第2通常用背景画像G112および第3通常用背景画像G113が表示されず、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

20

【0193】

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

【0194】

また、「高確率低ベース遊技状態」においても通常演出モードを設定可能にし、通常演出モードは非時短状態であることを示す演出モードにしても良い。あるいは「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定され、通常演出モードとは異なる所定の演出モードを設けても良い。さらに、ある条件で発生した低確率低ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態において、通常演出モードと異なる所定の演出モードを設定しても良い。

30

【0195】

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

【0196】

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

40

【0197】

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

【0198】

50

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

【0199】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中に、図18(A)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G1や「右打ち」を促す右打ち画像G2が表示される大当たりオープニング演出が行われる。加えて、オープニング中には、大当たりオープニング演出として、表示部50aにおいて、オープニング画像G1や右打ち画像G2の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像(オープニング用背景画像G200)が表示される。

10

【0200】

また、大当たり演出モードでは、大当たり遊技におけるラウンド遊技中に、図18(B)に示すように、表示部50aにおいて、右打ち画像G2がオープニングから引き続いて表示されると共に、ラウンド数を示すラウンド画像G3や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G4が表示されるラウンド演出が行われる。加えて、ラウンド遊技中には、ラウンド演出として、表示部50aにおいて、右打ち画像G2、ラウンド画像G3、および賞球数画像G4の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像(ラウンド用背景画像G201)が表示されると共に、スピーカー52から大当たり遊技の種別に応じたBGMが出力される。

20

【0201】

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

【0202】

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

30

【0203】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。パチンコ遊技機PY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。

【0204】

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

40

【0205】

なお、表示部50aで行われる特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外の画像を用いることも可能である。さらに、表示部50aを含む画像表示装置50以外に、スピーカー52、枠ランプ53、盤可動装置55、第1演出ボタン装置40、および第2演出ボタン装置41などの様々な演出装置を用いた特図変動演出を行うことが可能である。

【0206】

50

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

【0207】

例えば、図 19 (A) に示すように、演出図柄を 1 ~ 9 の数字で構成させ、9 つの演出図柄を設けることができる。そして、数字「1」を含む演出図柄を演出図柄 G 10a とする。同様に、数字「2」~ 数字「9」を含む演出図柄を演出図柄 G 10b ~ 演出図柄 G 10e とする。なお、便宜上、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄 G 10」と総称する。

10

【0208】

また、「3」、および「7」に係る演出図柄 G 10c、G 10g の数字部分は赤色であり、「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」、および「9」の演出図柄 G 10a、G 10b、G 10d、G 10e、G 10f、G 10h、G 10i の数字部分は青色である。すなわち、演出図柄 G 10 の構成要素に、色が含まれている。なお、演出図柄 G 10 の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄 G 10 に、各数字に対応付けられたキャラクタなどの他の構成要素を加えても良い。

【0209】

続いて、演出図柄 G 10 を表示するための演出図柄表示領域について説明する。例えば、図 19 (B) に示すように、表示部 50a を水平方向に略均等に 3 つに分けた左側、中央および右側を、左演出図柄領域 50b1、中演出図柄領域 50b2、および右演出図柄領域 50b3 とすることができる。左演出図柄領域 50b1、中演出図柄領域 50b2、および右演出図柄領域 50b3 の何れにも演出図柄 G 10 が表示される。

20

【0210】

そして、主に、特図変動演出の前段部分において、左演出図柄領域 50b1 に表示される演出図柄 G 10 を「左演出図柄 E Z 1」と総称し、中演出図柄領域 50b2 に表示される演出図柄 G 10 を「中演出図柄 E Z 2」と総称し、および右演出図柄領域 50b3 に表示される演出図柄 G 10 を「右演出図柄 E Z 3」と総称する。すなわち、左演出図柄領域 50b1、中演出図柄領域 50b2、および右演出図柄領域 50b3 において、共通して、数字の 1 ~ 9 からなる演出図柄 G 10 が表示されるが、相対的な表示位置で演出図柄 G 10 を区別する場合には、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、および右演出図柄 E Z 3 と表記する。

30

【0211】

なお、後述するように、特図変動演出において、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が行われるが、最終的には、特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別、リーチ判定結果）を示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。そして、特図抽選結果として大当たりを報知する場合には、同じ数字の演出図柄 G 10 が 3 つ横に並ぶように（所謂「ゾロ目」で）、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が停止表示する。そこで、以下において、大当たりを報知する場合に停止表示している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 を構成する同一の数字からなる演出図柄 G 10 のことを「大当たり演出図柄」と称する。例えば、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が「7・7・7」と停止表示する場合、大当たり演出図柄は「演出図柄 G 10g」となり、「9・9・9」と停止表示する場合、大当たり演出図柄は「演出図柄 G 10i」となる。また、さらに、大当たり演出図柄について、演出図柄に含まれる数字で略称することもある。例えば、大当たり演出図柄が「演出図柄 G 10g」であれば大当たり演出図柄は「7」となり、大当たり演出図柄が「演出図柄 G 10i」であれば大当たり演出図柄は「9」となる。また、後述するように、特図変動演出において、特図抽選結果が完全に示されるのは、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が確定的に停止表示するときである。しかしながら、基本的には、特図変動演出の途中で、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が確定的に停止表示する前に、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が暫定的に停止表示（仮停止表示）する。

40

50

これは、一度暫定的に停止表示された演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の内容が変更することもあるからである。例えば、ある（相対的に遊技者に不利な）大当たりを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が暫定的に停止表示した後に、別の（相対的に遊技者に有利な）大当たりを示す態様に変更されることがある。そこで、このように最初に大当たりを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が暫定的に停止表示する場合（変更される前）の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 を構成する同一の数字からなる演出図柄 G 1 0 のことについても「大当たり演出図柄」と称する。

【 0 2 1 2 】

また、特図変動演出において、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が行われるが、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示の途中で、左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 が同じ数字の演出図柄 G 1 0 で暫定的に停止表示（仮停止表示）するリーチを行うことがある。後述するように、リーチは、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出であり、リーチが行われたことによって大当たりに対してチャンスアップしたことになる。そこで、リーチに係る左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 を構成する同一の数字からなる演出図柄 G 1 0 のことを「リーチ演出図柄」と称する。例えば、左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 が「1」の演出図柄 G 1 0 a で仮停止表示する場合、リーチ演出図柄は「演出図柄 G 1 0 a」となり、「3」の演出図柄 G 1 0 a で仮停止表示する場合、リーチ演出図柄は「演出図柄 G 1 0 c」となる。また、さらに、リーチ演出図柄について、演出図柄に含まれる数字で略称することもある。例えば、リーチ演出図柄が「演出図柄 G 1 0 a」であればリーチ演出図柄を「1」と略称し、リーチ演出図柄が「演出図柄 G 1 0 c」であればリーチ演出図柄を「3」と略称する。

【 0 2 1 3 】

また、図 1 9 (B) に示すように、表示部 5 0 a の下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c において、特図の可変表示に応じて小図柄を可変表示させることができる。なお、小図柄のデザインは適宜に設定可能であるが、例えば、演出図柄 G 1 0 の数字部分をそのまま縮小させて構成させることができる。

【 0 2 1 4 】

なお、図 1 9 (B) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【 0 2 1 5 】

また、前述したように、特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出がある。ここで、これらの一部について説明する。

【 0 2 1 6 】

4 - 2 - 1 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。次に、通常変動を具体的に説明する。なお、小図柄として、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、および右演出図柄 E Z 3 に対応する左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2、および右小図柄 K Z 3 が小図柄領域 5 0 c で可変表示する。

【 0 2 1 7 】

例えば、図 2 0 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、特図の可変表示が開始されると、図 2 0 (B) に示すように、その開始に伴って特図変動演出が開始される。具体的には、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 およ

び右小図柄 K Z 3 の変動表示が開始される。

【 0 2 1 8 】

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

【 0 2 1 9 】

また、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は変動表示の開始直後から高速で変動表示する。演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が高速で変動表示されている間は、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は、基本的に背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 4 などのその背景側の画像が視認容易な透明性を持って表示される。

【 0 2 2 0 】

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

【 0 2 2 1 】

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

【 0 2 2 2 】

そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で暫定的に停止（仮停止）している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が、図 2 0（F）に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる）。暫定的に停止（仮停止）していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の確定的な停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。

【 0 2 2 3 】

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

【 0 2 2 4 】

4 - 2 - 2 . リーチ

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

10

20

30

40

50

始する。

【 0 2 2 5 】

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

【 0 2 2 6 】

さらに、図 2 1 の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 の順で演出図柄が暫定的に停止（仮停止）したが、仮停止する順序（方法）はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「 5 」に限られない。また、暫定的に停止（仮停止）する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

4 - 2 - 3 . N リーチ

パチンコ遊技機 P Y は、通常変動の後にリーチが成立すると N リーチを行うことが可能である。N リーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。次に、N リーチを具体的に説明する。

【 0 2 2 9 】

リーチが成立すると、例えば、図 2 1 (D) に示すように、その時点から N リーチが行われる。N リーチでは、図 2 2 (A) に示すように、リーチが成立したときの状態が所定時間（例えば、10 秒）維持される。N リーチが開始されると、図 2 2 (B) に示すように、通常態様の高速で変動表示（スクロール）をしている中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速していく。

【 0 2 3 0 】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、N ハズレ変動）であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で暫定的に停止（仮停止）してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図 2 2 (C - 1) に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図 2 2 (C - 1) において「 4 」）からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 2 2 (D) に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。

【 0 2 3 1 】

また、暫定的に停止（仮停止）していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われるとき、3 つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。なお、N リーチの内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

4 - 2 - 4 . Lリーチ

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

【 0 2 3 4 】

また、Lリーチの開始時に、例えば、図 2 3 (A) に示すように、表示部 5 0 a に Lリーチ専用の背景画像 (Lリーチ用背景画像 G 1 1 4) が表示される。Lリーチ用背景画像 G 1 1 4 は、所定のスーリーが展開する動画で構成されている。Lリーチ用背景画像 G 1 1 4 に係る動画のストーリーの内容は適宜に設定可能であるが、基本的な実施形態では、主人公キャラクタが女の子に告白するという内容で構成されている。

【 0 2 3 5 】

Lリーチ用背景画像 G 1 1 4 が表示されると、最初に、図 2 3 (A) に示すように、主人公キャラクタがある待ち合わせ場所で女の子を待っているシーンから開始される。続いて、図 2 3 (B) に示すように、待ち合わせ場所に女の子が現れる。このとき、表示部 5 0 a の略中央にて、中演出図柄 E Z 2 として、リーチを構成している数字「5」の演出図柄と、リーチを構成していない数字「4」の演出図柄と、が現れて、奥側から手前側に出てきてはまた奥側へ戻るようにゆっくりと回転する。

【 0 2 3 6 】

数字「4」の演出図柄と数字「5」の演出図柄の回転が継続して行われている中、Lリーチ用背景画像 G 1 1 4 に係るスーリーが進展する。そして、図 2 3 (C) に示すように、主人公キャラクタが女の子に告白するシーンを迎える。このとき、表示部 5 0 a の略中央にて、リーチを構成している数字「5」の演出図柄と、リーチを構成していない数字「4」の演出図柄と、が相互に相手を弾き飛ばそうとぶつかり合う。数字「5」の演出図柄はリーチを構成し、数字「4」の演出図柄はリーチを構成していないことから、数字「4」の演出図柄が弾き飛ばされて数字「5」の演出図柄が残ると、大当たりを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が成立する一方、数字「5」の演出図柄が弾き飛ばされて数字「4」の演出図柄が残ると、リーチハズレを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が成立する。よって、この図 2 3 (C) の場面は、当該 Lリーチの最終局面であり、大当たりを示唆する演出 (大当たり示唆演出) が実行されるかハズレを示唆する演出 (ハズレ示唆演出) が実行されるかに分岐する分岐点 (所謂「当落分岐点」) を構成している。

【 0 2 3 7 】

当落分岐点において、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動 (L大当たり変動) であると、図 2 4 (A - 1) に示すように、表示部 5 0 a に、笑顔の女の子がアップで表示された後、図 2 4 (B - 1) に示すように、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカー 5 2 から所定の効果音が出力される。このとき、リーチを構成している数字「5」の左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 と共に、そのリーチを構成している数字「5」の中演出図柄 E Z 2 が表示部 5 0 a の中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【 0 2 3 8 】

10

20

30

40

50

告白に成功して喜んでいる主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とは、大当たり示唆演出を構成する。大当たり示唆演出の後、図 2 4 (C - 1) に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

【 0 2 3 9 】

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動 (L ハズレ変動) であると、大当たり示唆演出が行われることなく、Lリーチ用背景画像 G 1 1 4 にて、図 2 4 (A - 2) に示すように、表示部 5 0 a に、悲しい表情をした女の子がアップで表示された後、図 2 4 (B - 2) に示すように、告白に失敗して落胆している主人公キャラクタが表示される。このとき、リーチを構成している数字「 5 」の左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 と共に、リーチを構成していない数字「 5 」の中演出図柄 E Z 2 が表示部 5 0 a の中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

10

【 0 2 4 0 】

告白に失敗して落胆している主人公キャラクタの表示は、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後、図 2 4 (C - 2) に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

【 0 2 4 1 】

4 - 2 - 5 . S P リーチ

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

20

【 0 2 4 2 】

また、S P リーチの開始時に、例えば、図 2 5 (A) に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチ専用の背景画像 (S P リーチ用背景画像 G 1 1 5) が表示される。S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 は、所定のスーリーが展開する動画で構成されている。S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 に係る動画のストーリーの内容は適宜に設定可能であるが、基本的な実施形態では、主人公キャラクタと、主人公キャラクタのライバルである敵キャラクタとが対決するという内容で構成されている。なお、主人公キャラクタは野球のピッチャーであり、敵キャラクタは野球のバッターであり、両者は野球の試合においてピッチャーとバッターの立場で対決する。

30

【 0 2 4 3 】

S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 が表示されると、最初に、図 2 5 (A) に示すように、敵キャラクタが出現し、続いて、図 2 5 (B) に示すように、表示部 5 0 a 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) G 1 1 が表示される。S P リーチ開始タイトル画像 G 1 1 は、S P リーチのタイトルを表すタイトル画像 G 1 1 a 「図 2 5 (B) において「敵バッター を打ち取れ！！」」と、タイトル画像 G 1 1 a を引き立てるエフェクト画像 G 1 1 b とで構成される。

40

【 0 2 4 4 】

次に、図 2 5 (C) に示すように、主人公キャラクタと敵キャラクタが対峙しているシーンが表示される。その後、S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 にて、図 2 6 (A) に示すように、主人公キャラクタがボールを投げ、図 2 6 (B) に示すように、ボールが敵キャラクタに向かって進み、図 2 6 (C) に示すように、敵キャラクタがバットを振り始める。続いて、図 2 6 (D) に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクタと敵キャラクタとの対決に決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、ピッチャーとバッターの対決で主人公キャラクタが勝利して大当たりが示唆されるか敗北してハズレが示唆

50

されるかの分岐点（当落分岐点）を構成する。

【 0 2 4 5 】

この当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（S P 大当たり変動）であると、図 2 7（A - 1）に示すように、表示部 5 0 a に、敵キャラクタが空振りをして対決に勝利した後、図 2 7（B - 1）に示すように、敵キャラクタを三振に取ってマウンド上で雄叫びを上げる主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカー 5 2 から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【 0 2 4 6 】

対決に勝利して雄叫びを上げている主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たり示唆演出を構成する。大当たり示唆演出の後は、図 2 7（C - 1）に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

10

【 0 2 4 7 】

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチハズレ変動（S P ハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 にて、図 2 7（A - 2）に示すように、敵キャラクタがホームランを打って対決に敗北し、図 2 7（B - 2）に示すように、主人公キャラクタがマウンド上で落胆する。このとき、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 はリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

【 0 2 4 8 】

対決に敗北して落胆している主人公キャラクタの表示が、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後は、図 2 7（C - 2）に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

20

【 0 2 4 9 】

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

【 0 2 5 0 】

4 - 3 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで可動体の動作を伴う可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば盤可動装置 5 5 などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度や S P リーチへの発展を示唆する演出として機能する。

30

【 0 2 5 1 】

例えば、可動体演出が S P リーチへの発展を示唆する演出として機能する場合、図 2 8（A）に示すように、特図変動演出において、N リーチから S P リーチに発展する際に、まずは図 2 8（B）に示すように、盤可動装置 5 5 が作動し、盤可動体 5 5 k が正面視で作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持される。さらに、このとき、表示部 5 0 a の全体に、盤可動体 5 5 k の動作に伴うエフェクト画像 G 1 3 も表示される。そして、図 2 8（C）に示すように、エフェクト画像 G 1 3 が消去され、盤可動体 5 5 k が待機位置まで上昇して、盤可動装置 5 5 が通常の待機状態に戻る。盤可動装置 5 5 が通常の待機状態に戻ると、S P リーチに発展する。なお、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

40

【 0 2 5 2 】

4 - 4 . 操作演出

次に操作演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで、操作促進演出、および第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k 等の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果

50

演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 2 5 3 】

例えば、前述のように、ＬリーチやＳＰリーチにおいて当落分岐点に達すると、第１演出ボタン４０ｋの押下操作が有効な期間（操作有効期間）が発生し、この操作有効期間の発生に伴って、図２９（Ａ）に示すように、第１演出ボタン４０ｋの操作を促す演出（操作促進演出）が行われる。

【 0 2 5 4 】

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

【 0 2 5 5 】

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

【 0 2 5 6 】

そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（ＳＰ大当たり変動）であると、操作有効期間において第１演出ボタン４０ｋが押下操作された後、または、操作有効期間において第１演出ボタン４０ｋが操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなった後、操作結果演出が行われる。

【 0 2 5 7 】

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

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

４－５．先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機ＰＹは、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、大当たり判定が行われていない特図１保留または特図２保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図１保留または特図２保留に対する大当たり期待度を示唆する演出であり、その保留に対応する特図の可変表示の前から大当たりを期待させる演出として機能する。先読み演出の一例として、特図保留を表す保留

10

20

30

40

50

演出を用いた保留変化予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留変化予告について説明する。

【0261】

保留演出は、図30(A)に示すように、表示部50aの下端部における略中央の一区域において横長矩形状に形成された保留表示領域50dにおいて行われる。保留表示領域50dは、保留表示領域50dを左右方向に略均等に4つに分割した第1領域50d1、第2領域50d2、第3領域50d3、および、第4領域50d4で構成されている。すなわち、保留表示領域50dにおいて、第1領域50d1～第4領域50d4が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【0262】

第1領域50d1には、保留されている特図1保留の中で最も先に発生し、その特図1保留に対応する特図1関係乱数に基づいて最も先に特図1可変表示が行われる特図1保留を表す保留アイコンが表示される。同様に、第2領域50d2～第4領域50d4には、保留されている特図1保留の中で2～4番目に発生し、その特図1保留に対応する特図1関係乱数に基づいて2～4番目に特図1可変表示が行われる特図1保留を表す保留アイコンが表示される。

【0263】

なお、以下において、第1領域50d1に表示される保留アイコンに対応する特図1保留のことを「保留順1の特図1保留」と称する。同様に、第2領域50d2、第3領域50d3、および第4領域50d4に表示される保留アイコンに対応する特図1保留のことを「保留順2の特図1保留」、「保留順3の特図1保留」、および「保留順4の特図1保留」と称する。すなわち、存在している特図1保留について、発生した順に「保留順1」～「保留順4」と称する。

【0264】

また、保留表示領域50dの左隣には、当該表示領域50eが形成されている。当該表示領域50eには、現在実行中の特図1変動表示を表す当該アイコンが表示される。よって、当該表示領域50eに表示される当該アイコンが示す対象は、保留表示領域50dに表示される保留アイコンが示す対象と異なり、厳密には、特図1保留に応じた「保留演出」には含まれないが、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とは関連性を有しているので、以下においては、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とをまとめて、「保留演出」とする。また、保留アイコンと当該アイコンとをまとめて、「アイコン」と称する。さらに、当該アイコンが示す実行中の特図1変動表示を「当該変動」とも称する。

【0265】

なお、図30(A)において保留表示領域50dおよび当該表示領域50eは一点鎖線で明示され、第1領域50d1～第4領域50d4は破線で明示されているが、これは保留表示領域50d、第1領域50d1～第4領域50d4、および当該表示領域50eの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【0266】

次に、保留演出の具体例について説明する。なお、以降の説明では、小図柄KZ1～KZ3の可変表示は省略する。前提として、特図1変動表示中(特図変動演出中)であり、特図1保留数(U1)が「2」とであるとする。この状況下において、図30(B)に示すように、前述した不図示の第1領域50d1において、現在保留されている特図1保留の中で最も先に発生した特図1保留(保留順1の特図1保留)を表した保留アイコンHA2が表示され、前述した不図示の第2領域50d2において、保留アイコンHA2が表す特図1保留の次に発生した特図1保留(保留順2の特図1保留)を表した保留アイコンHA3が表示されている。また、前述した不図示の当該表示領域50eには、現在実行中の特図1変動表示を表す当該アイコンHA1が表示されている。なお、図30(B)で表示されているアイコンHA1～HA3の表示態様は通常態様である。

【0267】

このように、保留演出においては、特図1保留が発生した順に保留表示領域50dの左

10

20

30

40

50

端から右に並んで表示される。すなわち、保留されている特別図柄の可変表示、言い換えれば、特図保留記憶部 105 に記憶されている特図関連判定情報に基づく未実行の特別図柄の可変表示は、個別に保留アイコンで表示される。

【0268】

そして、図30(C)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコンHA1が消去される。続けて、保留アイコンHA2を表す特図1保留に基づいて特別図柄の可変表示(特図変動演出)が開始されると、保留アイコンHA2と保留アイコンHA3がシフトする。具体的には、不図示の第1領域50d1に表示されていた保留アイコンHA2は不図示の当該表示領域50eに移動し、不図示の第2領域50d2に表示されていた保留アイコンHA3は不図示の第1領域50d1に移動する。すなわち、表示されていた保留アイコンHA2および保留アイコンHA3がそれぞれ1つずつ左にシフトする。これは、保留アイコンHA2に対応する特別図柄の可変表示が開始され、保留アイコンHA3が表す特図1保留が、現在保留されている特図1保留の中で最も先に発生した特図1保留になり、次に開始される特図可変表示になったことに応じて、保留アイコンHA2および保留アイコンHA3をその状況に適應させるためである。

10

【0269】

また、当該表示領域50eに表示されている保留アイコンHA2は、実行中の特図1変動表示を表しているので、当該表示領域50eに表示される際に当該アイコンHA2となる。すなわち、「アイコン」の前に付く言葉として、保留表示領域50dに表示されているアイコンについては「保留」とし、当該表示領域50eに表示されているアイコンについては「当該」とする。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンが当該アイコンとして表示される。

20

【0270】

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

30

【0271】

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

【0272】

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

40

【0273】

ところで、前述のとおり、始動入賞コマンドには当否情報および特図変動パターン情報が含まれている。そして、パチンコ遊技機PYは、この当否情報および特図変動パターン情報に基づいて、保留アイコンを通常態様、または特別態様で表示することができる。この保留アイコンを特別態様で表示することを「保留予告」という。

【0274】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の可変表示で大当たりに当選できるかもしれないという期待を持つことができる。次に、保留予告の具体例について説明する。保留予告の具体例として、図30(E)に示す保留アイコンHA4の表示態様が特別態様になるとす

50

る。

【 0 2 7 5 】

保留予告の 1 つの種別として、保留アイコンが表示された直後に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留の発生時（第 1 始動口 1 1 への入賞時）に保留予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図 3 1（A）に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況（図 3 0（D）の状況）から、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 3 0（E）の場合と同様に、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。なお、図面においては、通常態様の保留アイコンは完全に静止しているように見えるが、実際には、基本的には、完全に静止状態にするようにしても、表示位置は移動しないがその場で軽く揺れたりするように構成しても良い。

10

【 0 2 7 6 】

そして、その直後に、図 3 1（B）に示すように、保留アイコン H A 4 の表示態様が通常態様から特別態様（図 3 1（B）において灰色）に変化する（保留予告が行われる）。なお、図 3 1 の例では保留アイコン H A 4 は表示直後に一瞬通常態様で表示されるが、特別態様で表示されるようにし、通常態様で表示される期間をなくしてもよい。

【 0 2 7 7 】

別の保留予告の種別として、保留アイコンが移動する際に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留のシフト時に保留アイコン変化予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図 3 2（A）に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況（図 3 0（D）の状況）から、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 3 2（B）に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様（図 3 2（B）において白色）の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。

20

【 0 2 7 8 】

そして、図 3 2（C）に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコン H A 2 が消去される。続けて、保留アイコン H A 3 が表す特図 1 保留に基づいて特別図柄の可変表示（特図変動演出）が開始されると、図 3 2（D）に示すように、第 1 領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A 3 は不図示の当該表示領域 5 0 e に移動し、第 2 領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A 4 は不図示の第 1 領域 5 0 d 1 に移動する。ここで、保留アイコン H A 4 が第 2 領域 5 0 d 2 から第 1 領域 5 0 d 1 に移動する際に、その表示態様が通常態様から特別態様（図 3 2（D）において灰色）に変化する（保留予告が行われる）。

30

【 0 2 7 9 】

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

【 0 2 8 0 】

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

40

【 0 2 8 1 】

50

5. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

[遊技制御メイン処理]

次に図 33 ~ 図 42 に基づいて遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

【 0282 】

また、以下において説明する遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用 R A M 104 に設けられている。また、カウンタの初期値は「0」であり、フラグの初期値は「0」つまり「O F F」であり、ステータスの初期値は「1」である。

10

【 0283 】

遊技制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 P Y が電源投入されると、遊技用 R O M 103 から図 33 に示した遊技制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、遊技制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 001) を行う。

【 0284 】

遊技制御用マイコン 101 は、電源投入処理において、まず遊技用 R A M 104 へのアクセスの許可設定を行う。これにより、遊技用 R A M 104 に対する情報の書き込みや読み出しが可能になる。続いて、遊技制御用マイコン 101 は、遊技制御基板 100 に搭載された R A M クリアスイッチ (図示なし) が操作されたか否か (O N か否か) を判定する。R A M クリアスイッチは、基本的には遊技店の店員が操作可能な操作手段であり、R A M クリアスイッチが操作されることによって遊技用 R A M 104 がクリアされる。

20

【 0285 】

遊技制御用マイコン 101 は、R A M クリアスイッチ (図示なし) が操作されていなければ、続いて電源断フラグが O N であるか否かを判定する。電源断フラグは、電断の発生を示すフラグであり、後述する電源断監視処理で O N にされるフラグである。

【 0286 】

遊技制御用マイコン 101 は、電源断フラグが O N であれば、チェックサムを算出して、これを電断時に算出しておいたチェックサムと比較する。チェックサムは、遊技用 R A M 104 に記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計が算出されたものである。

30

【 0287 】

遊技制御用マイコン 101 は、チェックサムの値が一致すれば、遊技用 R A M 104 の記憶内容が正常であると判断し、復電時における遊技用 R A M 104 の作業領域の設定管理を行う。この設定処理では、遊技用 R O M 103 から復電時情報を読み出し、この復電時情報を遊技用 R A M 104 の作業領域にセットする。その後、遊技制御用マイコン 101 は、電源断フラグを O F F して、電源投入コマンド設定処理を行う。

【 0288 】

遊技制御用マイコン 101 は、電源投入コマンド設定処理では、所定時間 (例えば、3 秒) 経過後に演出制御基板 120 に電源投入コマンドを出力するための設定処理を行う。具体的には、電源投入コマンドを出力するまでの所定時間をタイマにセットして、そのタイマにセットされた時間の減算を開始する。そして減算されたタイマの値が「0」になったとき、所定時間が経過したことになるため、電源投入コマンドを遊技用 R A M 104 の所定の出力バッファにセットする。これにより、セットされた電源投入コマンドは、後述する出力処理 (S 101) にて演出制御基板 120 に出力されるようになっている。

40

【 0289 】

また、遊技制御用マイコン 101 は、電源断フラグが O N でなければ、正常に電源が遮断されていない可能性があるため、または、R A M クリアスイッチ (図示なし) が操作されていれば、遊技用 R A M 104 に記憶されている全ての遊技情報をクリアする。その後、遊技制御用マイコン 101 は、遊技用 R A M 104 の作業領域の初期設定を行う。この

50

初期設定の処理では、遊技用 R O M 1 0 3 から読み出された初期設定情報が遊技用 R A M 1 0 4 の作業領域にセットされる。続いて遊技制御用マイコン 1 0 1 は、R A M クリアを行ったことを通知するための R A M クリア通知コマンドを演出制御基板 1 2 0 に対して出力して、電源投入コマンド設定処理を行う。

【 0 2 9 0 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「 0 」以外の値であつてもよく、ランダムに変更されるものであつてもよい。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つてもよい。

10

【 0 2 9 1 】

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

20

【 0 2 9 2 】

[遊技制御側タイマ割り込み処理]

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

30

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) は、図 3 3 の遊技制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) と同じである。すなわち、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る各種乱数のカウンタ値の更新処理は、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行期間と、それ以外の期間 (メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の終了後、次の遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

40

【 0 2 9 5 】

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

【 0 2 9 6 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 0 7) を実行して、遊技制御

50

側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）を終了する。その他の処理（S 1 0 7）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理（S 1 0 7）として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、第 1 始動口 1 1 用の賞球カウンタ、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタ、大入賞口 1 4 用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口 1 0 用の賞球カウンタが「0」を超えているか否かのチェックを行い、「0」を超えていると、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。そして、賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「1」減算する更新処理を行う。

【0 2 9 7】

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

【0 2 9 8】

[センサ検知処理]

次に、図 3 5 ~ 図 3 6 を用いてセンサ検知処理について説明する。センサ検知処理（S 1 0 4）ではまず、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したか否か、すなわち、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否か判定する（S 2 0 1）。一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞していない場合（S 2 0 1 で N O）にはステップ S 2 0 3 に進み、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合には（S 2 0 1 で Y E S）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための一般入賞口賞球処理を行う（S 2 0 2）。一般入賞口賞球処理では、一般入賞口 1 0 用の賞球カウンタに、一般入賞口 1 0 への入賞に応じた賞球個数（基本的な実施形態において「3」）を加算する。

【0 2 9 9】

ステップ S 2 0 3 では、遊技球がゲート 1 3 を通過したか否か、すなわち、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。遊技球がゲート 1 3 を通過していなければ（S 2 0 3 で N O）、ステップ S 2 0 7 に進む。一方、遊技球がゲート 1 3 を通過していれば（S 2 0 3 で Y E S）、後述する普通動作ステータス = 1 であるか否か、言い換えれば、普図可変表示または補助遊技の何れも行われていないか否かを判定する（S 2 0 4）。普通動作ステータス = 1 でない場合には（S 2 0 4 で N O）、ステップ S 2 0 7 に進み、普通動作ステータス = 1 である場合（S 2 0 4 で Y E S）には、普通図柄乱数カウンタ（ラベル - T R N D - F）のカウンタ値が示す普通図柄乱数を普図関連判定情報として取得し（S 2 0 5）、取得した普図関連判定情報を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 8 6 に記憶して（S 2 0 6）、ステップ S 2 0 7 に進む。

【0 3 0 0】

ステップ S 2 0 7 では、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したか否か、すなわち、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞していない場合（S 2 0 7 で N O）にはステップ S 2 1 4 に進み、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合には（S 2 0 7 で Y E S）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第 2 始動口賞球処理を行う（S 2 0 8）。第 2 始動口賞球処理では、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタに、第 2 始動口 1 2 への入賞に応じた賞球個数（基本的な実施形態において「2」）を加算する。

【0 3 0 1】

次に、特図 2 保留数（具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた特図 2 保留数をカウントするカウンタ（特図 2 保留数カウンタ）の数値）が「4」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（S 2 0 9）。特図 2 保留数が「4」以上である場合（S 2 0 9 で Y E S）には、ステップ S 2 1 4 に進むが、特図 2 保留数が「4」以上でない（「4」未満である）

10

20

30

40

50

場合には (S 2 0 9 で N O)、特図 2 保留数加算処理を行う (S 2 1 0)。特図 2 保留数加算処理では、特図 2 保留数カウンタを「 1 」加算し、特図 2 保留表示器 8 3 b が示す特図 2 保留数を「 1 」増加させる。

【 0 3 0 2 】

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

【 0 3 0 3 】

次に、第 2 先読み判定処理を行う (S 2 1 2)。第 2 先読み判定処理では、図 1 4 に示す第 2 先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップ S 2 1 1 で取得した特図 2 関連判定情報とを照合して第 2 始動入賞コマンドを特定し、特定した第 2 始動入賞コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

続いて、ステップ S 2 1 4 では、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否か、すなわち、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞していない場合 (S 2 1 4 で N O) にはステップ S 2 2 1 に進み、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した場合には (S 2 1 4 で Y E S)、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第 1 始動口賞球処理を行う (S 2 1 5)。第 1 始動口賞球処理では、第 1 始動口 1 1 用の賞球カウンタに、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じた賞球個数 (基本的な実施形態において「 4 」) を加算する。

【 0 3 0 6 】

次に、特図 1 保留数 (具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた特図 1 保留の数をカウントするカウンタ (特図 1 保留数カウンタ) の数値) が「 4 」 (上限記憶数) 以上であるか否か判定する (S 2 1 6)。特図 1 保留数が「 4 」以上である場合 (S 2 1 6 で Y E S) には、ステップ S 2 2 1 に進むが、特図 1 保留数が「 4 」以上でない (未満である) 場合には (S 2 1 6 で N O)、特図 1 保留数加算処理を行う (S 2 1 7)。特図 1 保留数加算処理では、特図 1 保留数カウンタを「 1 」加算し、特図 1 保留表示器 8 3 a が示す特図 1 保留数を「 1 」増加させる。

【 0 3 0 7 】

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

【 0 3 0 8 】

次に、第 1 先読み判定処理を行う (S 2 1 9)。第 1 先読み判定処理では、図 1 3 に示す第 1 先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップ S 2 1 8 で取得した特図 1 関連判定情報とを照合して第 1 始動入賞コマンドを特定し、特定した第 1 始動入賞コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 0 9 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 2 1 8 で取得した特図 1 関連判定情報を特図 1 保留記憶部 1 0 5 a のうち現在の特図 1 保留数に応じた記憶領域に記憶する (S 2 2 0)。

【 0 3 1 0 】

ステップ S 2 2 1 では、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞したか否か、すなわち、大入賞口

10

20

30

40

50

センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。大入賞口 1 4 に遊技球が入賞していない場合 (S 2 2 1 で N O) にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞した場合には (S 2 2 1 で Y E S)、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 1 1 」以上であるか否かを判定する (S 2 2 2)。大入賞口入賞カウンタは、大当たり遊技の 1 回のラウンド遊技において大入賞口 1 4 に入賞した個数を計数するためのカウンタである。なお、大入賞口入賞カウンタは各ラウンド遊技が終了するたびにクリアされる。基本的な実施形態では、入賞規定個数は「 1 0 」に設定されている。よって、ステップ S 2 2 2 の処理が行われる。

【 0 3 1 1 】

大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 1 1 」以上であると (S 2 2 2 で Y E S)、センサ検知処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 1 1 」以上でない、すなわち、「 1 1 」未満であると (S 2 2 2 で N O)、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「 1 」加算し (S 2 2 3)、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための大入賞口賞球処理を行い (S 2 2 4)、センサ検知処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口 1 4 用の賞球カウンタに、大入賞口 1 4 への入賞に応じた賞球個数 (基本的な実施形態において「 9 」) を加算する。

【 0 3 1 2 】

なお、遊技球を検知可能なセンサとして、センサ 1 0 a ~ 1 4 a 以外のセンサを設け、そのセンサが遊技球を検知したに基づいて、図 3 5 ~ 図 3 6 に示す処理以外の処理を行うようにしても良い。

【 0 3 1 3 】

[普通動作処理]

次に、普図表示器 8 2 および電チュー 1 2 D の制御に関する普通動作処理について説明する。図 3 7 に示すように、普図表示器 8 2 および電チュー 1 2 D に関する処理が 4 つのステータス (段階) に分けられている。そして、それらの各ステータスに「普通動作ステータス = 1 , 2 , 3 , 4 」が割り当てられている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通動作処理 (S 1 0 5) において、最初に、「普通動作ステータス」を確認する (S 1 1 0 1)。「普通動作ステータス」が「 1 」である場合には、普通図柄待機処理 (S 1 1 0 2) を行い、「普通動作ステータス」が「 2 」である場合には、普通図柄変動処理 (S 1 1 0 3) を行い、「普通動作ステータス」が「 3 」である場合には、普通図柄確定処理 (S 1 1 0 4) を行い、「普通動作ステータス」が「 4 」である場合には、補助遊技制御処理 (S 1 1 0 5) を行う。なお「普通動作ステータス」は初期設定で「 1 」に設定される。

【 0 3 1 4 】

普通図柄待機処理 (S 1 1 0 2) 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 (S 1 1 0 2) では、普図保留記憶部 8 6 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。さらに、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定し、決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間の普図の変動表示を普図表示器 8 2 に開始させて、普通動作ステータスを「 2 」に変更する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図の変動表示の開始時に、普図変動パターン判定結果に応じた普図変動開始コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 1 5 】

普通図柄変動処理 (S 1 1 0 3) は、普図が変動表示しているときに行われる処理である。普通図柄変動処理 (S 1 1 0 3) では、実行中の普図の変動表示が開始してから普図変動時間が経過したか否か (普図の変動表示を終了させるか否か) を判定し、普図変動時間が経過したと判定されれば、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行って、普通動作ステータスを「 3 」に変更する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図の変動表示の開始時に、普図変動停止コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 1 6 】

10

20

30

40

50

普通図柄確定処理（S 1 1 0 4）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（S 1 1 0 4）では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8秒）が経過したか否か（普図の停止表示を終了させるか否か）を判定し、所定の停止時間が経過したと判定されれば、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄でなければ（停止表示している普図がハズレ図柄であれば）、普通動作ステータスを「1」に変更する。一方、当たり図柄が停止表示していれば、普通動作ステータスを「4」に変更して、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させる。さらに、遊技制御用マイコン101は、補助遊技の開始時に、補助遊技開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

10

【0317】

補助遊技制御処理（S 1 1 0 5）は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理（S 1 1 0 5）では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。そして、補助遊技が終了すれば、普通動作ステータスを「1」に変更する。

【0318】

[特別動作処理]

次に、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dの制御に関する特別動作処理について説明する。図38に示すように、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dに関する処理は、5つのステータス（段階）に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス＝1, 2, 3, 4, 5」が割り当てられている。遊技制御用マイコン101は、最初に「特別動作ステータス」を確認する（S 1 5 0 1）。

20

【0319】

遊技制御用マイコン101は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には、特別図柄待機処理（S 1 5 0 2）を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には、特別図柄変動処理（S 1 5 0 3）を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には、特別図柄確定処理（S 1 5 0 4）を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には、大当たり遊技制御処理（S 1 5 0 5）を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には、遊技状態設定処理（S 1 5 0 6）を行う。なお「特別動作ステータス」は初期設定で「1」に設定される。

30

【0320】

特別図柄待機処理（S 1 5 0 2）は、特別図柄の可変表示、大当たり遊技が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理については後に詳述する。

【0321】

特別図柄変動処理（S 1 5 0 3）は、特別図柄が変動表示しているときに行われる処理である。特別図柄変動処理については後に詳述する。

【0322】

特別図柄確定処理（S 1 5 0 4）は、特別図柄が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理については後に詳述する。

40

【0323】

大当たり遊技制御処理（S 1 5 0 5）は、大当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン101が、大当たり遊技制御処理を行うことによって、大当たり遊技制御テーブルに応じた大当たり遊技を行う。大当たり遊技が終了する際に特別動作ステータスを「5」に変更する。なお、各ラウンド遊技が開始される際には、そのラウンド数を示すラウンド数指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、全てのラウンド遊技が終了してエンディングが開始される際には、当該大当たり遊技に係る大当たり図柄に応じたエンディングを示すエンディングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。なお、遊技制御用マイコン101が、特別動作ステータス「4」を設定し、大当たり遊技を制御する状態が、「大当たり遊技状態」であり、特別動

50

作ステータス「4」が設定されていることを「大当たり遊技状態」と称する。

【0324】

遊技状態設定処理（S1506）は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。例えば、大当たり遊技後に高確率状態で制御する場合は、高確率フラグを遊技用RAM104の高確率フラグ領域にONして高確率状態を設定する。さらにこのときに、高確率状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、高確率状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「高確率規定回数」という）を遊技用RAM104に設けられた高確率残り回数カウンタにセットする。また、大当たり遊技後に時短状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用RAM104の時短フラグ領域にONして時短状態を設定する。さらにこのときに、時短状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、時短状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「時短規定回数」という）を遊技用RAM104に設けられた時短残り回数カウンタにセットする。

10

【0325】

また、遊技制御用マイコン101は、遊技状態設定処理において、大当たり遊技後の遊技状態を示す遊技状態コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0326】

[特別図柄待機処理]

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

20

30

【0327】

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

【0328】

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

40

【0329】

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

【0330】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、ハズレを表すハズレ図柄データを特図バッファにセットすると共に、ハズレを表す図柄指定コマンドを出力バッファにセットする。

50

【 0 3 3 1 】

次に、特図 1 変動パターン判定処理 (S 1 6 1 0) について図 4 0 を用いて説明する。特図 1 変動パターン判定処理では、まず、現在非時短状態であるか否かを判定する (S 1 6 5 1) 。非時短状態であれば (S 1 6 5 1 で Y E S) 、非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 5 2) してからステップ S 1 6 5 4 に進み、非時短状態でなければ (S 1 6 5 1 で N O) 、時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 5 3) してからステップ S 1 6 5 4 に進む。

【 0 3 3 2 】

ステップ S 1 6 5 4 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。大当たりでなければ (S 1 6 5 4 で N O) 、ステップ S 1 6 5 5 に進み、大当たりであれば (S 1 6 5 4 で Y E S) 、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 5 9) してからステップ S 1 6 6 0 に進む。

【 0 3 3 3 】

ステップ S 1 6 5 5 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、リーチ判定を行う。リーチ判定では、リーチ乱数を読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態 (非時短状態 / 時短状態) に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しかを判定する。

【 0 3 3 4 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に、ステップ S 1 6 5 5 のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する (S 1 6 5 6) 。リーチ有りであれば (S 1 6 5 6 で Y E S) 、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中からリーチ有りハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 5 8) してからステップ S 1 6 6 0 に進み、リーチ有りであれば (S 1 6 5 6 で N O) 、現在の特図 1 保留数を確認して、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中から特図 1 保留数に応じたリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 (S 1 6 5 7) してからステップ S 1 6 6 0 に進む。

【 0 3 3 5 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 6 0 において、特図変動パターン乱数を読み出して、その特図変動パターン乱数をステップ S 1 6 5 7 ~ ステップ S 1 6 5 9 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルに照合して、特図 1 変動パターンを判定する特図 1 変動パターン判定を行う。続けて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、決定された特図 1 変動パターンを示す特図 1 変動開始コマンドを出力バッファにセットし (S 1 6 6 1) 、決定された特図 1 変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作用タイマにセットし (S 1 6 6 2) 、特図 1 変動パターン判定処理を終了して、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【 0 3 3 6 】

なお、特別動作用タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理におけるその他の処理において、4 m s 分、更新される。また、セットされる特図 1 変動開始コマンドには、特別図柄の種別 (特図 1 であるということ) に関する情報や特図 1 変動パターン判定処理 (S 1 6 1 0) で行われた特図変動パターン判定の結果に関する情報 (リーチの有無や特図変動時間の情報を含む特図変動パターンの情報) が含まれている。

【 0 3 3 7 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 1 0 で決定された特図 1 変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の変動表示を開始させる (S 1 6 1 1) 。

【 0 3 3 8 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a における各種カウンタ

10

20

30

40

50

値の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 1 保留記憶部 105 a における保留 1 個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする特図 1 保留記憶部シフト処理を行う（S 1612）。このようにして、特図 1 保留が保留された順に消化される。

【0339】

次に、遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 保留数カウンタを「1」減算し（S 1613）、特図 1 保留表示器 83 a が示す特図 1 保留数を「1」減少させて変更し（S 1614）、特別動作ステータスを「2」に変更する（S 1615）。

【0340】

遊技制御用マイコン 101 は、続いて、客待ちフラグが ON か否かを判定し（S 1616）、ON であれば（S 1616 で YES）、客待ちフラグを OFF して（S 1617）、特別図柄待機処理を終え、ON でなければ（S 1616 で NO）、ステップ S 1617 を実行することなく特別図柄待機処理を終える。

【0341】

また、ステップ S 1601 において特図 2 保留数が「0」でない場合（S 1601 で NO）、すなわち、第 2 始動口 12 への入賞に起因して取得した特図 2 関連判定情報の記憶が 1 つ以上ある場合には、特図 2 判定処理（S 1602）及び特図 2 変動パターン判定処理（S 1603）を行う。特図 2 判定処理（S 1602）及び特図 2 変動パターン判定処理（S 1603）は、特図 1 判定処理（S 1609）および特図 1 変動パターン判定処理（S 1610）と基本的には同じ処理内容である。

【0342】

特図 2 判定処理（S 1602）は、大当たり判定で用いるテーブルが第 2 大当たり判定テーブルであること、および大当たり図柄種別判定で用いるテーブルが第 2 大当たり図柄種別判定テーブルであることを除いて、基本的には特図 1 判定処理（S 1609）と同様の処理であるため説明を省略する。また、特図 2 変動パターン判定処理（S 1603）も、基本的には、特図 2 変動パターン判定で用いるテーブルが特図 2 変動パターン判定テーブルであることを除いて特図 1 変動パターン判定処理（S 1610）と同様の処理であるため説明を省略する。

【0343】

次に、遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 1603 で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 81 b に特図 2 の変動表示を開始させる（S 1604）。

【0344】

次に、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留記憶部 105 b における各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 2 保留記憶部 105 b における保留 4 個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする特図 2 保留記憶部シフト処理を行う（S 1605）。このようにして、特図 2 保留が保留された順に消化される。

【0345】

続いて遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留数カウンタを「1」減算し（S 1606）、特図 2 保留表示器 83 b が示す特図 2 保留数を「1」減少させて変更し（S 1607）、特別動作ステータスを「2」に変更し（S 1615）、ステップ S 1616 に進む。

【0346】

上記のように基本的な実施形態では、特図 1 保留に基づく特別図柄の変動表示は、特図 2 保留が「0」の場合（S 1601 で YES の場合）に限って行われる。すなわち特図 2 保留の消化は、特図 1 保留の消化に優先して実行される。そして基本的な実施形態では、特図 2 保留に基づく抽選の方が、特図 1 保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり図柄に当選しやすくなっている。なお、特図 1 保留の消化を特図 2 保留の消化に優先して実行されるようにしても良い。また、特図 1 保留の消化と特図 2 保留の消

化を、特図の種別に関わらず保留が発生した順に行っても良い。

【 0 3 4 7 】

[特別図柄変動処理]

次に図 4 1 を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、すなわち、ステップ S 1 6 0 3 又はステップ S 1 6 1 0 で特別動作タイマにセットした特図変動時間が経過した（特別動作カウンタ = 0）か否かを判定する（S 1 7 0 1）。特別図柄の変動表示を終了させない場合（S 1 7 0 1 で N O）、特別図柄変動処理を終了し、特別図柄の変動表示を終了させる場合（S 1 7 0 1 で Y E S）、特図表示器 8 1 に、特別図柄の変動表示を終了させるとともに、ステップ S 1 6 0 2 又はステップ S 1 6 0 9 で特図バッファに

10

【 0 3 4 8 】

続いて、予め設定された特図確定時間（例えば、0 . 8 秒）を特別動作タイマにセットし（S 1 7 0 3）、特別図柄の変動表示が終了することを示す特図変動停止コマンドを出力バッファにセットし（S 1 7 0 4）、特別動作ステータスを「3」に変更し（S 1 7 0 5）、特別図柄変動処理を終了する。

【 0 3 4 9 】

[特別図柄確定処理]

次に図 4 2 を用いて特別図柄確定処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄確定処理（S 1 5 0 4）ではまず、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、すなわち、ステップ S 1 7 0 3 で特別動作タイマにセットした特図確定時間が経過した（特別動作カウンタ = 0）か否かを判定する（S 1 7 5 1）。特別図柄の停止表示を終了させない場合（S 1 7 5 1 で N O）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（S 1 7 5 1 で Y E S）、現在、通常確率状態（高確率フラグが O F F）であるか否かを判定する（S 1 7 5 2）。

20

【 0 3 5 0 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在、通常確率状態でなければ（S 1 7 5 2 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、現在、通常確率状態であれば（S 1 7 5 2 で Y E S）、時短状態（時短フラグが O N）であるか否かを判定する（S 1 7 5 3）。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態でなければ（S 1 7 5 3 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、現在、時短状態であれば（S 1 7 5 3 で Y E S）、時短状態で実行可能な特別図柄の可変表示の残りの回数（時短残り回数）を計測する時短残り回数カウンタの値を「1」減算し（S 1 7 5 4）、時短残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S 1 7 5 5）。時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」でなければ（S 1 7 5 5 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」であれば（S 1 7 5 5 で Y E S）、時短状態から非時短状態に移行させて（時短フラグを O F F する）（S 1 7 5 6）、ステップ S 1 7 5 7 に進む。

30

【 0 3 5 1 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在の遊技状態を確認し、その遊技状態を示した遊技状態コマンドを出力バッファにセットし（S 1 7 5 7）、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄か否かを判定する（S 1 7 5 8）。大当たり図柄でなければ（S 1 7 5 8 で N O）、特別動作ステータスを「1」に変更して（S 1 7 6 2）、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば（S 1 7 5 8 で Y E S）、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグを O F F し、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「0」にする）（S 1 7 5 9）。

40

【 0 3 5 2 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理を行い（S 1 7 6 0）、特別動作ステータスを「4」に変更し（S 1 7 6 1）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じ

50

た大当たり遊技制御テーブルを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域に O N し、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（大当たり遊技が開始されてから 1 ラウンドを開始するまでの時間）を特別動作タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンド（大当たりオープニングコマンド）を遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンド（大当たりオープニングコマンド）は、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

【 0 3 5 3 】

10

6 . 演出制御基板 1 2 0 による演出の制御

[演出制御メイン処理]

次に図 4 3 ~ 図 4 7 のフローチャートを用いて、演出制御基板 1 2 0 による演出の制御について説明する。なお、以下に説明する演出を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

【 0 3 5 4 】

また、以下の演出制御基板 1 2 0 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。演出制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y が電源投入されると、図 4 3 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。

20

【 0 3 5 5 】

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

【 0 3 5 6 】

次に、割り込みを禁止し（ S 4 0 0 2 ）、乱数シード更新処理を実行する（ S 4 0 0 3 ）。乱数シード更新処理（ S 4 0 0 3 ）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出判定用乱数には、後述する停止図柄パターン判定用乱数、および特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

30

【 0 3 5 7 】

種々の演出についての判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の遊技制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、 2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の遊技制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

【 0 3 5 8 】

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、演出制御基板 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（例えば、後述する特図変動演出開始コマンド、客待ち開始コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、およびエンディング演出開始コマンドなど）を、画像制御基板 1 4 0 に送信する。

40

【 0 3 5 9 】

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、演出制御基板 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 を介してスピーカー 5 2 から音声を出力させたり（音声による種々の演出を実行したり）、サブドライバ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させたり（発光による種々の演出を実行したり）、盤可動体 5 5 k を作動させたり（動作による種々の演出を実行したり）する。な

50

お、種々の演出としては、特図変動演出、大当たり遊技演出（大当たりオープニング演出、ラウンド演出、大当たりエンディング演出）、客待ち演出、操作演出、および先読み演出等がある。

【0360】

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

【0361】

受信割り込み処理（S4010）は、ストローク信号、すなわち、遊技制御基板100から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン121の外部INT入力部に入力される度に実行される。受信割り込み処理（S4010）では、演出制御用マイコン121は遊技制御基板100の出力処理（S101）により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用RAM124の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理（S4011、S4012）に優先して実行される。

【0362】

[1msタイマ割り込み処理]

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

次に、演出制御用マイコン121は、タイマ更新処理を行う（S4104）。タイマ更新処理では、各種所定の演出に関する時間の管理・制御を行うために、後述する演出用RAM124に設けられた各種タイマの更新が行われる。当該処理では、演出用RAM124に設けられたタイマが1ms分、更新される。

【0366】

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

【0367】

[10msタイマ割り込み処理]

次に図45を用いて10msタイマ割り込み処理について説明する。10msタイマ割り込み処理（S4012）は、演出制御基板120に10ms周期の割り込みパルス

10

20

30

40

50

が入力される度に実行される。演出制御用マイコン 121 は、10ms タイマ割り込み処理ではまず、ステップ S4010 で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信コマンド解析処理を行う (S4201)。受信コマンド解析処理については後述の基本的な実施形態で詳細に説明する。

【0368】

次いで、演出制御用マイコン 121 は、音声制御処理を行う (S4202)。音声制御処理では、演出用 RAM 124 にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、音声データ (スピーカー 52 からの音声の出力を制御するデータ) の作成と音声制御回路 161 への出力が行われる。

【0369】

次いで、演出制御用マイコン 121 は、発光データ作成処理を行う (S4203)。発光データ作成処理では、演出用 RAM 124 にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、発光データの作成が行われる。

【0370】

[受信コマンド解析処理]

次に図 46 ~ 図 47 を用いて受信コマンド解析処理について説明する。演出制御用マイコン 121 は、受信コマンド解析処理ではまず、遊技制御基板 100 から始動入賞コマンド (第 1 始動入賞コマンド又は第 2 始動入賞コマンド) を受信したか否か、言い換えれば、始動入賞コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する (S4301)。演出制御用マイコン 121 は、始動入賞コマンドを受信していれば (S4301 で YES)、ステップ S4302 に進む一方、始動入賞コマンドを受信していなければ (S4301 で NO)、ステップ S4303 に進む。

【0371】

ステップ S4302 において、演出制御用マイコン 121 は、第 1 始動口 11 や第 2 始動口 12 に遊技球が入賞することに応じた始動入賞時処理を行う。始動入賞時処理では、受信した始動入賞コマンドを演出用 RAM 124 にある始動入賞コマンド保留記憶部 125 に記憶する。次に、演出制御用マイコン 121 は、その記憶した始動入賞コマンドを解析して、大当たり期待度を示す先読み演出を実行するか否かの判定を行う。先読み演出には、保留アイコンを特別態様で表示する保留予告の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって行われる連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み演出開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。

【0372】

演出用 RAM 124 の出力バッファにセットされた先読み演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S4004) により画像制御基板 140 に送信されると、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 は、画像用 ROM 142 から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置 50 の表示部 50a にて画像による先読み演出を行う。また、演出制御用マイコン 121 は、画像制御基板 140 によって行われる画像による先読み演出が行われている間、画像制御基板 140 に送信された先読み演出開始コマンドが示す先読み演出内容に応じて、音声制御回路 161 を介してスピーカー 52 から音声出力させ (音声による先読み演出を実行し)、また、サブドライブ基板 162 を介して枠ランプ 53 を発光させ (発光による先読み演出を実行し)、盤可動体 55k を作動させる (動作による先読み演出を実行する) ことが可能である。

【0373】

ステップ S4303 において、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から図柄指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、図柄指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 121 は、図柄指定コマンドを受信していなければ (S4303 で NO)、ステップ S4305 に進む一方、図柄指定コマンドを受信していれば (S4303 で YES)、図柄指定コマンドを演出用 RAM 124 にある図柄指定コマンド記憶部 126 に記憶する (S4304)。

【 0 3 7 4 】

ステップ S 4 3 0 5 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から特図変動開始コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動開始コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。特図変動開始コマンドを受信していなければ (S 4 3 0 5 で N O)、ステップ S 4 3 0 7 に進む一方、特図変動開始コマンドを受信していれば (S 4 3 0 5 で Y E S)、特図変動演出の演出内容を決定し、特図変動演出を開始させるための特図変動演出開始処理 (S 4 3 0 6) を行う。

【 0 3 7 5 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出開始処理では、まず、特図変動開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある特図変動開始コマンド記憶部 1 2 7 に記憶する。次いで、ステップ S 4 3 0 4 で既に記憶した図柄指定コマンドが示す停止特図の内容 (大当たり図柄の種別、ハズレ特図) と特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、停止表示させる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を判定する停止図柄判定を行うための停止図柄パターン判定テーブルを選択する。停止図柄パターン判定テーブルは、特図および特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止特図および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率 (%) となるように、複数の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 に停止図柄パターン判定用乱数の値 (停止図柄パターン判定値) が振り分けられている。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定用乱数カウンタが示す値を停止図柄パターン判定用乱数として取得し、取得した停止図柄パターン判定用乱数に基づいて停止図柄パターン判定を行う。

【 0 3 7 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止表示させる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を決定して、決定した演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を表すデータを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットする。例えば、特図変動パターンがリーチ無しハズレ変動であれば所謂「バラケ目」となるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。また、特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動であれば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同一で、中演出図柄 E Z 2 がそれらと異なるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。さらに、特図変動パターンが大当たり変動であれば、演出モードおよび大当たり図柄の種別に応じて所謂「ゾロ目」となるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。

【 0 3 7 7 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、滞在している演出モードと特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出内容が対応付けられた特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに対応付けられた特図変動演出パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各特図変動演出パターン判定テーブルには、所定の振分率 (%) となるように、1 又は複数の特図変動演出パターンに特図変動演出パターン判定用乱数の値 (特図変動演出パターン判定値) が振り分けられている。続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す値を特図変動演出パターン判定用乱数として取得し、取得した特図変動演出パターン判定用乱数に基づいて特図変動演出パターン判定を行う。

【 0 3 7 8 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出パターン判定において、選択した特図変動

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

【 0 3 7 9 】

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

10

【 0 3 8 0 】

また、特図変動演出開始コマンドには、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに関連付けられた演出フローに関する情報が含まれている。また、特図変動演出開始コマンドには、画像表示装置 5 0 で行われる画像による特図変動演出の他に、スピーカ 5 2 から出力される音声による特図変動演出、枠ランプ 5 3 で行われる発光による特図変動演出の演出内容、および、盤可動体 5 5 k で行われる動作による特図変動演出の演出内容が含まれている。

【 0 3 8 1 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる画像による特図変動演出が行われている間、画像制御基板 1 4 0 に送信された特図変動演出開始コマンドが示す特図変動演出内容に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させ（音声による特図変動演出を実行し）、また、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させ（発光による特図変動演出を実行し）、盤可動体 5 5 k を作動させる（動作による特図変動演出を実行する）。

20

【 0 3 8 2 】

ステップ S 4 3 0 7 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から特図変動停止コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動停止コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動停止コマンドを受信していなければ（ S 4 3 0 7 で N O ）、ステップ S 4 3 0 9 に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば（ S 4 3 0 7 で Y E S ）、特図変動演出を終了させる（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示を停止し、停止表示を行う）ための特図変動演出終了処理（ S 4 3 0 8 ）を行う。

30

【 0 3 8 3 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出終了処理では、特図変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、特図変動演出を適宜に終了（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示を停止）させるための特図変動演出終了コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。画像制御基板 1 4 0 は、特図変動演出終了コマンドを受信すると、実行中の特図変動演出を終了（変動中の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を停止）する。

【 0 3 8 4 】

ステップ S 4 3 0 9 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から遊技状態コマンドを受信したか否か、言い換えれば、遊技状態コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドを受信していなければ（ S 4 3 0 9 で N O ）、ステップ S 4 3 1 1 に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば（ S 4 3 0 9 で Y E S ）、遊技状態コマンドを解析して、遊技状態コマンドが表す遊技状態を特定し、遊技状態を設定するための遊技状態設定処理を行う（ S 4 3 1 0 ）。

40

【 0 3 8 5 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態設定処理において、遊技状態コマンドが示す遊技状態に応じた遊技状態フラグを演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。

50

例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が通常遊技状態であれば遊技状態フラグ「0 0 H」を演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「0 1 H」を演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「0 2 H」を演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。

【0 3 8 6】

ステップ S 4 3 1 1 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から客待ちコマンドを受信したか否か、言い換えれば、客待ちコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、客待ちコマンドを受信していなければ（S 4 3 1 1 で N O）、ステップ S 4 3 1 3 に進む一方、客待ちコマンドを受信していれば（S 4 3 1 1 で Y E S）、客待ち演出待機処理を行い（S 4 3 1 2）、受信コマンド解析処理を終える。

10

【0 3 8 7】

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

20

【0 3 8 8】

ステップ S 4 3 1 3 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から大当たりオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、大当たりオープニングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりオープニングコマンドを受信していなければ（S 4 3 1 3 で N O）、ステップ S 4 3 1 5 に進む一方、大当たりオープニングコマンドを受信していれば（S 4 3 1 3 で Y E S）、大当たり遊技のオープニングの開始に伴う大当たりオープニング演出開始処理を行う（S 4 3 1 4）。

【0 3 8 9】

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

30

【0 3 9 0】

ステップ S 4 3 1 5 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からラウンド数指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、ラウンド数指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。ラウンド数指定コマンドを受信していなければ（S 4 3 1 5 で N O）、ステップ S 4 3 1 7 に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば（S 4 3 1 5 で Y E S）、ラウンド遊技の開始に伴うラウンド演出開始処理を行う（S 4 3 1 6）。

40

【0 3 9 1】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、ラウンド演出開始処理では、ラウンド数指定コマンドを解析して、これから開始されるラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するか否かを判定し、実行するのであればラウンド演出の演出内容（ラウンド演出パターン）を選択し、選択したラウンド演出パターンに応じたラウンド演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

50

【 0 3 9 2 】

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

【 0 3 9 3 】

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

【 0 3 9 4 】

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

【 0 3 9 5 】

例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄 A、または大当たり図柄 D であると、高確率高ベース遊技状態を示唆する確変演出モードに設定する。そして、確変演出モードを示す演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N すると共に、確変演出モードを設定することを示す確変演出モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理 (S 4 0 0 4) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として確変用背景画像 G 1 2 0 を表示し、 B G M として確変用 B G M を出力する。

【 0 3 9 6 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄 B、大当たり図柄 C、または大当たり図柄 E であると、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態の何れであるか判別困難、または判別不可能な時短演出モードを設定する。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N すると共に、時短演出モードを設定することを示す時短演出モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた時短演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理 (S 4 0 0 4) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として時短用背景画像 G 1 3 0 を表示し、 B G M として時短用 B G M を出力する。

【 0 3 9 7 】

< 第 1 実施形態 >

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

【 0 3 9 8 】

図 4 8 は、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 の正面図である。図 4 8 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、基本的な実施形態と異なる前扉 2 3 を備えている。パチ

10

20

30

40

50

ンコ遊技機 P Y 1 の前扉 2 3 には、基本的な実施形態と異なる構造からなるスピーカ 5 2 が前扉 2 3 の上端左隅部、および上端右隅部に設けられている。さらに、上皿 3 4 の上面の左右方向中央には、下方に押下操作可能な第 1 演出ボタン 4 0 k が配置され、下皿 3 5 の左側には、後方に押し込み操作が可能な第 2 演出ボタン 4 1 k が配置されている。

【 0 3 9 9 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 の前扉 2 3 には、基本的な実施形態と異なる構造からなる枠ランプ 5 3 が配置されている。枠ランプ 5 3 は、前扉 2 3 の透明板 2 3 t の上側の左右方向中央に配置された枠上発光部 5 3 C、前扉 2 3 の透明板 2 3 t の左側に配置された枠左発光部 5 3 L、および前扉 2 3 の透明板 2 3 t の右側に配置された枠右発光部 5 3 R を具備する。なお、図 4 8 における符号 5 3 が付された灰色の塗りつぶし部分は、遊技者が視認可能な枠ランプ 5 3 の発光部分を表している。

10

【 0 4 0 0 】

枠上発光部 5 3 C は、文字「TEAM Z」を表しており、全体で左右方向に延びて形成されている。枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R は、全体で断続的に上下方向に延びて形成されている。そして、枠ランプ 5 3 は、部分的に断続的ではあるが、全体では、枠左発光部 5 3 L の発光部分と枠上発光部 5 3 C の発光部分と枠右発光部 5 3 R の発光部分が透明板 2 3 t の縁を沿うように周状に連なって一体的に形成されている。

【 0 4 0 1 】

ところで、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 は、所謂「1 種 2 種混合機」で構成される。1 台のパチンコ遊技機 P Y 1 において、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞を契機に特図 1 抽選が行われて大当たり当選すると、後述の第 1 大入賞口 1 4 が開放する大当たり遊技が実行される「第 1 種（所謂「デジパチタイプ」）」と称される仕様と、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞を契機に特図 2 抽選が行われて小当たり当選すると、後述の第 2 大入賞口 1 5 が開放する小当たり遊技が実行され、小当たり遊技で開放した第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球が、後述する特定領域 1 6（所謂「V ゾーン」）を通過（所謂「V 入賞」）すると大当たり遊技が実行される「第 2 種（所謂「羽根モノタイプ」）」と称される仕様とが混在する。

20

【 0 4 0 2 】

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技盤ユニット Y U の正面図を図 4 9 に示す。図 4 9 に示すように、遊技領域 6 には、遊技球が入賞不可能な状態と入賞可能な状態との間で可逆的に変化可能な第 1 大入賞装置 1 4 D、および第 2 大入賞装置 1 5 D が設けられている。第 1 大入賞装置 1 4 D は、基本的な実施形態の大入賞装置 1 4 D に対応している。したがって、第 1 大入賞装置 1 4 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成されており、第 1 大入賞口 1 4 は、第 1 大入賞装置 1 4 D が具備する第 1 A T 開閉部材 1 4 k によって閉態様と開態様とをとる。また、第 1 大入賞装置 1 4 D には、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 に入球（入賞）したことを検知する第 1 大入賞口センサ 1 4 a が設けられている。

30

【 0 4 0 3 】

第 2 大入賞装置 1 5 D は、第 1 大入賞装置 1 4 D の下流域側直下に設けられており、部分的に第 1 大入賞装置 1 4 D と同じように構成されている。第 2 大入賞装置 1 5 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成されており、第 2 大入賞口 1 5 は、第 2 大入賞装置 1 5 D が具備する第 2 A T 開閉部材 1 5 k によって閉態様と開態様とをとる。また、第 2 大入賞装置 1 5 D には、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球（入賞）したことを検知する第 2 大入賞口センサ 1 5 a が設けられている。

40

【 0 4 0 4 】

なお、第 1 実施形態では、第 1 大入賞口 1 4 への入賞に伴って 1 5 個の賞球が払い出される。一方、第 2 大入賞口 1 5 への入賞に伴って 1 5 個の賞球が払い出される。

【 0 4 0 5 】

次に、遊技盤 1 における遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞した後の部分の構成について

50

説明する。図 5 0 は、遊技盤 1 における遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞した後の部分の構成を模式的に表した説明図である。図 5 0 に示すように、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞した後の構成として、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 1 6 および非特定領域 1 7 が設けられている。さらに、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 に振り分け可能な振分部材 1 6 k が設けられている。

【 0 4 0 6 】

振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s (図 5 1 参照) によって進退可能に構成される。振分ソレノイド 1 6 s は、遊技制御用マイコン 1 0 1 と電氣的に接続され、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、後述する小当たり遊技において、振分ソレノイド 1 6 s を制御することが可能である。

10

【 0 4 0 7 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、振分ソレノイド 1 6 s を用いて振分部材 1 6 k を進退させることによって、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球が特定領域 1 6 を通過可能な第 1 通過状態と、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球が非特定領域 1 7 を通過可能な第 2 通過状態とのどちらかの状態にすることが可能である。振分部材 1 6 k は、通常では第 2 通過状態となるように進出位置に保持され、小当たり遊技の実行に際し、所定時間 (例えば 0 . 5 秒) だけ退避位置に退避して第 1 通過状態に変化する。小当たり遊技における振分部材 1 6 k の動作の詳細については後述する。

【 0 4 0 8 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 には、特定領域 1 6 を通過した遊技球を検知するが、非特定領域 1 7 を通過した遊技球を検知しない特定領域センサ 1 6 a (図 5 1 参照) が設けられている。特定領域センサ 1 6 a は、遊技制御用マイコン 1 0 1 と電氣的に接続され、遊技球を検知すると、遊技球が特定領域 1 6 を通過したことを検知したことを示す信号を遊技制御基板 1 0 0 に出力する。

20

【 0 4 0 9 】

なお、特定領域 1 6 および非特定領域 1 7 の前面には、合成樹脂製の透明な窓 (図示なし) が設けられ、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球が、特定領域 1 6 および非特定領域 1 7 の何れを通過したのかを、遊技者が視認可能になっている。

【 0 4 1 0 】

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 における遊技制御基板 1 0 0 側の電氣的な構成を説明する。図 5 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 における遊技制御基板 1 0 0 側の電氣的な構成を示すブロック図である。図 5 1 に示すように、遊技制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類として、第 1 A T ソレノイド 1 4 s 、第 2 A T ソレノイド 1 5 s 、および振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。

30

【 0 4 1 1 】

遊技制御基板 1 0 0 は、第 1 A T ソレノイド 1 4 s 、第 2 A T ソレノイド 1 5 s 、および振分ソレノイド 1 6 s のそれぞれに対して、第 1 A T ソレノイド 1 4 s 、第 2 A T ソレノイド 1 5 s 、および振分ソレノイド 1 6 s の駆動を制御するための信号を出力可能である。

【 0 4 1 2 】

第 1 A T ソレノイド 1 4 s は第 1 A T 開閉部材 1 4 k に接続されており、第 1 A T ソレノイド 1 4 s が駆動することによって第 1 A T 開閉部材 1 4 k が開閉動作を行う。第 2 A T ソレノイド 1 5 s は第 2 A T 開閉部材 1 5 k に接続されており、第 2 A T ソレノイド 1 5 s が駆動することによって第 2 A T 開閉部材 1 5 k が開閉動作を行う。振分ソレノイド 1 6 s は振分部材 1 6 k に接続されており、振分ソレノイド 1 6 s が駆動することによって振分部材 1 6 k が遊技盤 1 の前面に対して進退動作を行う。

40

【 0 4 1 3 】

また、遊技制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類として、前述の第 1 大入賞口センサ 1 4 a 、第 2 大入賞口センサ 1 5 a 、および特定領域センサ 1 6 a が遊技制御基板 1 0 0 へ信号を出力可能に接続されている。

50

【 0 4 1 4 】

次に、演出制御基板 1 2 0 側の電氣的な構成を示すブロック図を図 5 2 に示す。前述の通り、枠ランプ 5 3 はサブドライブ基板 1 6 2 を介して演出制御用マイコン 1 2 1 に接続されているが、枠ランプ 5 3 は、詳細には、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R を具備し、演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R のそれぞれに対して個別に点灯制御を行う。すなわち、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R は相互に独立して発光可能である。

【 0 4 1 5 】

また、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R は、LED を備え、白色、黄色、青色、および赤色を発光可能に構成されている。ただし、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R の発光原理や発光可能な発光色は特に限定されず、適宜に変更しても良い。また、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R の発光部分の具体的な形状も適宜に変更しても良い。

【 0 4 1 6 】

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 で制御可能な遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり判定での大当たり当選確率に係る遊技状態として、通常確率状態の 1 種類のみ設定されている。一方、第 2 始動口 1 2 の入賞容易性に係る遊技状態として、基本的な実施形態と同様に、非時短状態（低ベース状態）と時短状態（高ベース状態）とが設定されている。そこで、以下において、低確率低ベース遊技状態のことを「通常遊技状態」と称し、低確率高ベース遊技状態のことを単に「時短状態」と称する。

【 0 4 1 7 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常遊技状態において、第 1 始動口 1 1 に入賞させるように狙って左打ちで遊技球を発射させ続けて第 1 始動口 1 1 に入賞させるよりも、時短状態において、遊技球をゲート 1 3 に通過させつつ第 2 始動口 1 2 に入賞させるように狙って右打ちで遊技球を発射させ続けて第 2 始動口 1 2 に入賞させる方が容易になるように構成されている。したがって、通常遊技状態では、左打ちが適切な（遊技者が不利益を被らない）遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様であり、時短状態では、右打ちが適切な（遊技者が不利益を被らない）遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様である。

【 0 4 1 8 】

次に、第 1 実施形態に係る大当たり判定について説明する。第 1 実施形態に係る大当たり判定で参照される大当たり判定テーブルの構成例を図 5 3 (A) に示す。図 5 3 (A) に示すように、大当たり判定テーブルとして、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく大当たり判定（第 1 大当たり判定）で用いられる特図 1 に係る大当たり判定テーブル（第 1 大当たり判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく大当たり判定（第 2 大当たり判定）で用いられる特図 2 に係る大当たり判定テーブル（第 2 大当たり判定テーブル）とが設けられている。

【 0 4 1 9 】

第 1 大当たり判定テーブルによると、第 1 大当たり判定では、大当たり、またはハズレに決定される。一方、第 2 大当たり判定テーブルによると、第 2 大当たり判定では、大当たり、小当たり、またはハズレに決定される。後述するように、第 2 大当たり判定で小当たりに決定されると、特図 2 可変表示で最終的に小当たりを示す態様の特図 2 の停止表示が実行され（「小当たり」という所定結果が導出され）、当該停止表示に応じて小当たり遊技が実行される。そして、小当たり遊技において第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球が特定領域 1 6 を通過すると、大当たり遊技が実行される。

【 0 4 2 0 】

また、図 5 3 (A) に示すように、第 1 大当たり判定において、大当たりと判定される確率は $1 / 319$ に設定されている。一方、第 2 大当たり判定において、大当たりと判定される確率は $1 / 319$ に設定され、小当たりと判定される確率は $80 / 319$ ($1 /$

10

20

30

40

50

４）に設定されている。基本的な実施形態と同様に、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、小当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が図５３（Ａ）に示す選択率となるように適宜に振り分けられている。ただし、この大当たりの選択率、および小当たりの選択率は、特に限定されることはなく、適宜に変更可能である。また、第１大当たり判定で、大当たり判定結果として小当たりが含まれるようにしても良い。あるいは、第２大当たり判定で、大当たり判定結果として大当たりが含まれないようにしても良い。

【０４２１】

次に、第１実施形態に係る大当たり図柄について説明する。前述のように、大当たり図柄は、大当たり当選と共に大当たりの種類を示唆する特別図柄である。大当たり図柄は、大当たり図柄種別判定によって決定され、大当たり図柄種別判定は大当たり図柄種別判定テーブルを用いて行われる。図５３（Ｂ）は、第１実施形態に係る大当たり図柄種別判定テーブルの構成例を示す図である。

10

【０４２２】

図５３（Ｂ）に示すように、特図１の大当たり図柄として、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、および大当たり図柄Ｃの３種類の大当たり図柄が設けられている。特図１に係る大当たり図柄種別判定テーブルによると、大当たり図柄Ａは１０％の確率で選択され、大当たり図柄Ｂは４５％の確率で選択され、大当たり図柄Ｃは４５％の確率で選択される。また、特図２の大当たり図柄として、大当たり図柄Ｄの１種類の大当たり図柄が設けられている。特図２に係る大当たり図柄種別判定テーブルによると、大当たり図柄Ｄは１００

20

【０４２３】

なお、特図１、および特図２に係る大当たり図柄種別の数、および各大当たり図柄種別の選択率は、第１実施形態に限られず適宜に設定しても良い。また、小当たり図柄についても大当たり図柄のように複数の種別があるようにし、各小当たり図柄種別の選択率を適宜に設定しても良い。

【０４２４】

次に、第１実施形態に係る大当たり遊技について説明する。第１実施形態では、大当たり遊技は、大当たり図柄が停止表示された場合と、小当たり図柄が停止表示された後に実行される小当たり遊技において開放した第２大入賞口１５に入賞した遊技球が特定領域１６を通過（Ｖ入賞）した場合に実行される。そして、大当たり遊技を構成する大当たり遊技構成要素、言い換えると大当たり遊技を制御するための大当たり遊技制御テーブルは、停止表示した特別図柄の種別、詳細には、当該大当たり遊技の実行契機となる大当たり図柄の種別、および小当たり図柄の種別に対応付けられている。図５４（Ａ）は、第１実施形態に係る大当たり遊技制御テーブルの構成例を示す図である。

30

【０４２５】

なお、小当たり図柄が停止表示されても、遊技球が特定領域１６を通過しない場合は大当たり遊技が実行されない。したがって、小当たり図柄が停止表示した場合の大当たり遊技の直接的な実行契機は遊技球が特定領域１６を通過することであるが、遊技球が第２大入賞口１５に入賞しないと遊技球が特定領域１６を通過することができず、第２大入賞口１５への入賞は第２大入賞口１５の開放によって実現可能であり、第２大入賞口１５の開放は小当たり遊技で実行されるので、小当たり図柄の停止表示も大当たり遊技の実行契機に含めるものとする。

40

【０４２６】

さらに、以下において、小当たり図柄が停止表示することを「小当たりする／小当たりになる」と称し、大当たり図柄が停止表示すること、および遊技球が特定領域１６を通過することを「大当たりする／大当たりになる」と称することもある。

【０４２７】

図５４（Ａ）に示すように、大当たり図柄Ａに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第１大当たり遊技」ともいう）に係るラウンド遊技の実行回数は８回であり、大当たり図

50

柄 B に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 2 大当たり遊技」ともいう）、および大当たり図柄 C に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 3 大当たり遊技」ともいう）に係るラウンド遊技の実行回数は 4 回であり、大当たり図柄 D に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 4 大当たり遊技」ともいう）に係るラウンド遊技の実行回数は 15 回である。また、小当たり図柄に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 5 大当たり遊技」ともいう）に係るラウンド遊技の実行回数は 15 回である。なお、第 5 大当たり遊技は、小当たり遊技で遊技球が特定領域 16 を通過した場合に当該小当たり遊技が終了することに応じて実行される。

【 0 4 2 8 】

また、第 1 実施形態では、大当たり遊技構成要素に、開放する大入賞口の種類も含まれている。図 5 4 (A) に示すように、特別図柄種別に関わらず、全ての大当たり遊技の全てのラウンド遊技で、第 1 大入賞口 1 4 が開放するように設定されている。さらには、図 5 4 (A) に示すように、特別図柄種別に関わらず、全ての大当たり遊技の全てのラウンド遊技について、ラウンド遊技における第 1 大入賞口 1 4 の開放回数が 1 回に設定され、各開放に係る時間（開放時間）が 29.5 秒に設定され、開放後の閉鎖に係る時間（閉鎖時間）が 2.0 秒に設定されている。なお、各大当たり遊技における最後のラウンド遊技については閉鎖時間が設定されていない。これは、最後のラウンド遊技に係る第 1 大入賞口 1 4 の開放が終了すると続いて、第 1 大入賞口 1 4 の閉鎖が保持されるエンディングが行われるからである。

【 0 4 2 9 】

さらに、第 1 実施形態では、特別図柄種別に関わらず、全ての大当たり遊技のオープニング時間（図 5 4 (A) において「OP 時間」）が 10.0 秒に設定され、全ての大当たり遊技のエンディング時間（図 5 4 (A) において「ED 時間」）が 10.0 秒に設定されている。

【 0 4 3 0 】

なお、大当たり遊技構成要素に係る具体的な値は特に限定されず適宜に変更しても良い。例えば、オープニング時間やエンディング時間をその特別図柄が停止表示したときの遊技状態に応じて異なる値にしても良い。また、ラウンド遊技の順番に応じて、開放する大入賞口 1 4、15 の種類が異なるようにしても良い。さらに、ラウンド遊技の順番に応じて、大入賞口 1 4、15 が開放する回数、当該ラウンド遊技において大入賞口 1 4、15 が開放する総時間、および大入賞口 1 4、15 の開放後の閉鎖に係る時間（閉鎖時間）が異なるようにしても良い。また、小当たり図柄の種別に応じて、当該大当たり遊技でのラウンド遊技の実行回数や大入賞口 1 4、15 が開放可能な総時間が異なるようにしても良い。

【 0 4 3 1 】

次に、第 1 実施形態に係る小当たり遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、小当たり遊技制御テーブルを用いて小当たり遊技における大入賞口 1 4、15 の開閉を制御する。第 1 実施形態では、小当たり遊技制御テーブルは、当該小当たり遊技の契機となる小当たり図柄の停止表示が行われたときの遊技状態（小当たり時遊技状態）に対応付けて設定されている。なお、小当たり図柄の種別が複数あり、小当たり遊技制御テーブルを小当たり時遊技状態、および小当たり図柄の種別に対応付けて設定するようにしても良い。また、小当たり遊技制御テーブルを小当たり図柄の種別にのみ対応付けて設定するようにしても良い。

【 0 4 3 2 】

小当たり遊技制御テーブルには、特に大入賞口 1 4、15 の開閉について小当たり遊技を構成する要素（小当たり遊技構成要素）が格納されている。小当たり遊技構成要素には、開放させる大入賞口の種類、当該小当たり遊技における大入賞口の開放回数、各開放に係る開放時間（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（小当たり OP）の時間（オープニング時間）、およびエンディング（小当たり ED）の時間（エンディング時間）などが含まれている。すなわち、小当たり遊技構成要素は

、小当たり時遊技状態に対応付けられている。図 5 4 (B) は、第 1 実施形態に係る小当たり遊技制御テーブルの構成例を示す図である。

【 0 4 3 3 】

図 5 4 (B) に示すように、小当たり遊技制御テーブルは、小当たり時遊技状態に対応付けられている。すなわち、通常遊技状態のときに小当たり図柄が停止表示された場合に用いられる小当たり遊技制御テーブル（通常用小当たり遊技制御テーブル）と、時短状態のときに小当たり図柄が停止表示された場合に用いられる小当たり遊技制御テーブル（時短用小当たり遊技制御テーブル）とがあるとがある。

【 0 4 3 4 】

なお、以下において、通常用小当たり遊技制御テーブルを用いて制御・実行される小当たり遊技のことを「通常小当たり遊技」と称し、時短用小当たり遊技制御テーブルを用いて制御・実行される小当たり遊技のことを「時短小当たり遊技」と称する。

【 0 4 3 5 】

図 5 4 (B) に示すように、全ての小当たり遊技で、第 2 大入賞口 1 5 の開放が 1 回行われる。そして、各小当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開放時間は 1 . 8 秒である。また、通常小当たり遊技のオープニング時間は 1 0 . 0 秒であり、エンディング時間は 1 . 0 秒である。一方、時短小当たり遊技のオープニング時間は 2 . 0 秒であり、エンディング時間は 2 . 0 秒である。

【 0 4 3 6 】

ここで、図 5 5 を用いて、小当たり遊技の詳細を説明する。図 5 5 (A) は、通常小当たり遊技の流れを示すタイムチャートであり、図 5 5 (B) は、時短小当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。

【 0 4 3 7 】

図 5 5 (A) に示すように、通常遊技状態において特図 2 の停止表示として小当たり図柄が停止表示すると、通常小当たり遊技が行われる。そして、通常小当たり遊技の開始に応じて、最初に第 2 大入賞口 1 5 の閉鎖状態が保持されるオープニング（小当たり O P ）が行われる。この小当たり O P は、通常小当たり遊技の開始後 1 0 . 0 秒が経過するまで継続し、この小当たり O P が終了すると、第 2 大入賞口 1 5 が開放する（小当たり開放が行われる）と共に、振分部材 1 6 k が退避して第 1 通過状態になる。この小当たり開放は、当該開放の開始後 1 . 8 秒が経過するまで、もしくは、1 0 個の遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入賞するまで継続する一方、振分部材 1 6 k の退避は、当該退避の開始後 0 . 5 秒が経過するまで継続する。そして、小当たり開放が終了すると、第 2 大入賞口 1 5 が閉鎖して当該閉鎖状態が保持されるエンディング（小当たり E D ）が行われる。この小当たり E D は、当該小当たり E D の開始後、2 . 0 秒が経過するまで継続し、小当たり E D の終了によって、通常小当たり遊技が終了する。

【 0 4 3 8 】

図 5 5 (B) に示すように、時短状態において特図 2 の停止表示として小当たり図柄が停止表示すると、時短小当たり遊技が行われる。そして、時短小当たり遊技の開始に応じて、最初に第 2 大入賞口 1 5 の閉鎖状態が保持されるオープニング（小当たり O P ）が行われる。この小当たり O P は、時短小当たり遊技の開始後 2 . 0 秒が経過するまで継続し、小当たり O P が終了すると、第 2 大入賞口 1 5 が開放する（小当たり開放が行われる）と共に、振分部材 1 6 k が退避して第 1 通過状態になる。この小当たり開放は、当該開放の開始後 1 . 8 秒が経過するまで、もしくは、1 0 個の遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入賞するまで継続する一方、振分部材 1 6 k の退避は、当該退避の開始後 0 . 5 秒が経過するまで継続する。そして、小当たり開放が終了すると、第 2 大入賞口 1 5 が閉鎖して当該閉鎖状態が保持されるエンディング（小当たり E D ）が行われる。この小当たり E D は、当該小当たり E D の開始後 2 . 0 秒が経過するまで継続し、小当たり E D の終了によって、時短小当たり遊技が終了する。

【 0 4 3 9 】

また、通常小当たり遊技中、および時短小当たり遊技中に第 2 大入賞口 1 5 に入球した

遊技球は、第1通過状態では、振分部材16kが退避位置にあるため、非特定領域17まで流下することなく、特定領域16を通過する一方、第2通過状態では、振分部材16kが進出位置にあるため、振分部材16k上を流下して、非特定領域17を通過する。そして、遊技球が特定領域16を通過した場合には、当該小当たり遊技の終了に応じて、大当たり遊技が行われる。

【0440】

なお、小当たり遊技中に遊技球が第2大入賞口15に入球（入賞）すると、遊技球が特定領域16を通過したか否かに関わらず、15個の遊技球が賞球として払い出される。

【0441】

このように、大当たり遊技では第1大入賞口14が開放し、小当たり遊技では第2大入賞口15が開放する。そして、第1大入賞口14に入賞すると遊技者は15個の賞球を獲得し、第2大入賞口15に入賞すると遊技者は15個の賞球を獲得する。ここで、大当たり遊技、または小当たり遊技が実行されていないときは第1大入賞口14、または第2大入賞口15が開放しないので、第1大入賞口14、または第2大入賞口15に入賞させることはできない。しかし、第1始動口11や第2始動口12に入賞させることは可能である。そして、第1始動口11に入賞すると遊技者は4個の賞球を獲得し、第2始動口12に入賞すると2個の賞球を獲得する。したがって、獲得可能な賞球の観点（出玉性能の面）では、大当たり遊技や小当たり遊技は、通常よりも遊技者に有利な遊技と位置づけることができる。

【0442】

次に、パチンコ遊技機PY1が、大当たり遊技の終了に伴って新たに移行させる遊技状態、および各遊技状態に係る終了条件について説明する。第1実施形態では、大当たり遊技の終了に伴って新たに移行する遊技状態、および各遊技状態に係る終了条件は、当該大当たり遊技が起因する特別図柄に対応付けられている。

【0443】

また、大当たり図柄Aが停止表示すること、および大当たり図柄Aが停止表示して第1大当たり遊技が実行されることを「大当たり1」と称することもある。同様に、大当たり図柄B、大当たり図柄C、大当たり図柄Dが停止表示すること、および大当たり図柄B、大当たり図柄C、大当たり図柄Dが停止表示して第2大当たり遊技、第3大当たり遊技、第4大当たり遊技が実行されることを「大当たり2」、「大当たり3」、「大当たり4」と称することもある。さらに、小当たり図柄の停止表示に基づく小当たり遊技において第2大入賞口15に入賞した遊技球が特定領域16を通過すること、および当該通過後に第5大当たり遊技が実行されることを「大当たり5」と称することもある。

【0444】

図56は、大当たりした場合の当該大当たり遊技の発生契機となる特別図柄の種別（特別図柄種別）と、当該特別図柄種別に対応する大当たり遊技の終了に伴って移行する遊技状態、および遊技状態に係る終了条件との関係を表した遊技状態設定テーブルの構成例を示す図である。

【0445】

図56に示すように、大当たりした場合の当該大当たりの発生契機となる特別図柄の種別が大当たり図柄A、大当たり図柄B、大当たり図柄D、および小当たり図柄である場合、当該特別図柄種別に対応する大当たり遊技（第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、第4大当たり遊技、第5大当たり遊技）の終了に伴って、時短状態（低確率高ペース遊技状態）に移行する。そして、この時短状態には終了条件が設定されている。大当たり図柄A、大当たり図柄B、大当たり図柄D、および小当たり図柄に係る終了条件は、特図2可変表示が10回実行されることで構成されている。よって、大当たり図柄A、大当たり図柄B、大当たり図柄D、および小当たり図柄が停止表示された後に実行される大当たり遊技の終了に伴って移行する時短状態は、大当たり遊技が実行されることなく特図2可変表示が10回実行されるまで継続可能である。

【0446】

10

20

30

40

50

また、大当たりした場合の当該大当たりの発生契機となる特別図柄の種別が大当たり図柄 C である場合、当該特別図柄種別に対応する大当たり遊技（第 3 大当たり遊技）の終了に伴って、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）に移行する。そして、この通常遊技状態には終了条件が設定されていない。

【 0 4 4 7 】

なお、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づいて特図 1 抽選が行われた場合、約 1 / 3 1 9 の確率で大当たり当選する。そして、大当たり図柄種別判定で大当たり図柄 A に決定されると、8 回のラウンド遊技を含む第 1 大当たり遊技が行われ、大当たり図柄種別判定で大当たり図柄 B、C に決定されると、4 回のラウンド遊技を含む第 1 大当たり遊技が行われる。一方、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて特図 2 抽選が行われた場合、同じく約 1 / 3 1 9 の確率で大当たり当選する。そして、大当たり図柄種別判定で大当たり図柄 D に決定されると、1 5 回のラウンド遊技を含む第 4 大当たり遊技が行われる。さらに、特図 2 抽選が行われた場合には、約 1 / 4 の確率で小当たり当選する。そして、小当たり遊技で遊技球が特定領域 1 6 を通過すると、1 5 回のラウンド遊技を含む第 5 大当たり遊技が行われる。したがって、獲得可能賞球数の観点では、特図 1 抽選が行われるよりも特図 2 抽選が行われる方が遊技者に有利であると言える。

10

【 0 4 4 8 】

また、特図 1 抽選に基づく第 1 大当たり遊技、および第 3 大当たり遊技が終了することに応じて、時短規定回数が 1 0 回の時短状態に移行する一方、特図 2 抽選に基づく第 2 大当たり遊技、および第 5 大当たり遊技が終了することに応じて、時短規定回数が 1 0 回の時短状態に移行する。また、特図 1 抽選に基づく第 2 大当たり遊技が終了することに応じて、通常遊技状態に移行する一方、特図 2 抽選に基づく大当たり遊技が終了することに応じて、通常遊技状態に移行することはない。したがって、大当たり遊技の後に移行する遊技状態の観点では、特図 1 抽選が行われるよりも特図 2 抽選が行われる方が遊技者に有利であると言える。

20

【 0 4 4 9 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たりとは異なる発生契機によって時短状態になることがある。この大当たり以外の発生契機は、通常遊技状態において大当たりすることなく特図可変表示が特定回数実行されることである。この時短状態の発生契機のことを「天井到達」と称し、天井到達によって発生する時短状態のことを「天井時短」と称する。これに対して、大当たりによって発生する時短状態のことを「大当たり時短」と称する。また、天井時短に係る特図可変表示の実行回数である特定回数のことを「天井」と称することもあり、第 1 実施形態では、天井時短に係る特定回数は 8 0 0 回に設定されている。

30

【 0 4 5 0 】

また、天井時短の終了条件は、大当たりすることなく特図 2 可変表示が 9 0 0 回実行されることである。すなわち、天井時短は、大当たりすることなく特図 2 可変表示が 9 0 0 回実行されるまで継続可能であり、天井時短に係る時短規定回数は、9 0 0 回である。

【 0 4 5 1 】

なお、第 1 実施形態における演出モードとしては、通常遊技状態においては通常遊技状態であることを示唆する通常演出モードによって演出が実行され、大当たり時短においては、大当たり時短であることを示唆する時短演出モードによって演出が実行され、天井時短においては基本的には、天井時短であることを示唆する天井演出モードによって演出が実行される。

40

【 0 4 5 2 】

通常演出モードでは、前述の通り、S P リーチや L リーチが実行されているとき以外は、基本的には、表示部 5 0 a において通常用背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 3 が表示され、通常用 B G M がスピーカー 5 2 から出力される。時短演出モードでは、後述するストーリーリーチが実行されているとき以外は、基本的には、表示部 5 0 a において時短用背景画像 G 1 3 0 が表示され、時短用 B G M がスピーカー 5 2 から出力される。天井演出モードで

50

は、後述する特定期間以外は、基本的には、表示部 50a において天井用背景画像 G140 が表示され、天井用 BGM がスピーカー 52 から出力される。

【0453】

次に、第 1 実施形態に係る特図変動パターン判定、および特図変動パターンについて説明する。特図変動パターン判定は、特図変動パターン判定テーブルに基づいて行われる。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、特図 2 変動パターン判定テーブル）は、通常遊技状態のときに用いられる特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特図変動パターン判定テーブルとで分けられている。

【0454】

以下において、通常遊技状態のときに用いられる特図変動パターン判定テーブルのことを「通常特図変動パターン判定テーブル」と称し、時短状態のときに用いられる特図変動パターン判定テーブルのことを「時短特図変動パターン判定テーブル」と称する。また、通常特図変動パターン判定テーブルの中で特図 1 に係るものを「通常特図 1 変動パターン判定テーブル」と称し、特図 2 に係るものを「通常特図 2 変動パターン判定テーブル」と称する。同様に、時短特図変動パターン判定テーブルの中で特図 1 に係るものを「時短特図 1 変動パターン判定テーブル」と称し、特図 2 に係るものを「時短特図 2 変動パターン判定テーブル」と称する。

【0455】

さらに、時短特図 2 変動パターン判定テーブルには、大当たり遊技時短になった最初の特図 2 可変表示のときに用いられるものと、大当たり時短になった最初以外の特図 2 可変表示のときに用いられるものと、天井時短のときに用いられるものとがある。以下において、大当たり時短になった最初の特図 2 可変表示のときに用いられるものを「特別大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブル」と称し、大当たり時短になった最初以外の特図 2 可変表示のときに用いられるものを「通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブル」と称し、天井時短のときに用いられるものを「天井時短特図 2 変動パターン判定テーブル」と称する。

【0456】

図 57 (A) は時短特図 1 変動パターン判定テーブルの構成例であり、図 57 (B) は通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例であり、図 57 (C) は特別大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例であり、図 57 (D) は天井時短特図 2 変動パターン判定テーブルの構成例である。なお、通常特図 1 変動パターン判定テーブルは、基本的な実施形態における図 11 の特図 1 変動パターン判定テーブルの非時短状態の部分と同一に構成されている。したがって、通常特図 1 変動パターン判定テーブルの図示および説明は省略する。また、通常特図 2 変動パターン判定テーブルの図示および説明については省略する。

【0457】

図 57 (A) に示すように、時短特図 1 変動パターン判定テーブルには、さらに、大当たり判定結果「大当たり」に対応付けられた時短特図 1 変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「ハズレ」に対応付けられた時短特図 1 変動パターン判定テーブルとがある。

【0458】

大当たりに係る時短特図 1 変動パターン判定テーブルは、1 種類の特図変動パターン (THP21) が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は 10 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、後述する祝福演出が実行され、この特図変動パターンのことを「特 1 祝福大当たり変動」と称する。また、ハズレに係る時短特図 1 変動パターン判定テーブルは、1 種類の特図変動パターン (THP22) が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は 3 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、通常変動の後にそのままハズレを示す態様の演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の停止表示が行われ、この特図変動パターンのことを「特 1 短縮ハズレ変動」と称する。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 9 】

図 5 7 (B) に示すように、通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルには、さらに、大当たり判定結果「大当たり」に対応付けられた通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「小当たり」に対応付けられた通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「ハズレ」且つリーチ判定が「リーチ有り」(リーチ有りハズレ)に対応付けられた通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「ハズレ」且つリーチ判定が「リーチ無し」(リーチ無しハズレ)に対応付けられた通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルとがある。

【 0 4 6 0 】

大当たりに係る通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルは、1 種類の特図変動パターン (T H P 7 1) が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は 6 0 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、通常変動リーチ成立 ストーリーリーチが順次実行され、この特図変動パターンのことを「ストーリー大当たり変動」と称する。小当たりに係る通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルは、1 種類の特図変動パターン (T H P 7 3) が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は 6 0 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、ストーリー大当たり変動の場合と同様に、通常変動リーチ成立 ストーリーリーチが順次実行され、この特図変動パターンのことを「ストーリー小当たり変動」と称する。

【 0 4 6 1 】

なお、ストーリーリーチは、S P リーチや L リーチなどと同様にリーチが成立した状態で行われるリーチ演出であり、ストーリーリーチでは、S P リーチや L リーチなどと同様に、所定のストーリーが展開される動画 (アニメーション) からなるストーリーリーチ専用の背景画像が表示部 5 0 a の全体に表示される。

【 0 4 6 2 】

リーチ有りハズレに係る通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルは、2 種類の特図変動パターン (T H P 7 5 、 T H P 7 6) が選択可能に構成されている。2 種類の特図変動パターンのうちの 1 つ目 (T H P 7 5) に係る特図変動時間は 5 0 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、ストーリー大当たり変動やストーリー小当たり変動の場合と同様に、通常変動リーチ成立 ストーリーリーチが順次実行され、この特図変動パターンのことを「ストーリーハズレ変動」と称する。また、リーチ有りハズレに係る 2 種類の特図変動パターンのうちの 2 つ目 (T H P 7 6) に係る特図変動時間は 1 0 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、通常変動の後に左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 を用いてリーチが成立するか否かを煽る一般的な所謂「リーチ煽り演出」が実行されるがリーチが成立せずに、そのままハズレを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われ、この特図変動パターンのことを「リーチガセハズレ変動」と称する。なお、リーチ有りハズレに係る通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルでは、3 0 % の確率でストーリーハズレ変動と判定され、7 0 % の確率でリーチガセハズレ変動と判定される。

【 0 4 6 3 】

なお、以下において、ストーリー大当たり変動と、ストーリー小当たり変動とを「ストーリー当たり変動」と称することもある。また、ストーリー大当たり変動と、ストーリー小当たり変動と、ストーリーハズレ変動を「ストーリーリーチ変動」と称することもある。

【 0 4 6 4 】

リーチ無しハズレに係る通常大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルは、1 種類の特図変動パターン (T H P 7 7) が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は 3 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、通常変動の後にそのままハズレを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われ、

この特図変動パターンのことを「特２短縮ハズレ変動」と称する。

【０４６５】

図５７（Ｃ）に示すように、特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルには、さらに、大当たり判定結果「大当たり」に対応付けられた特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「小当たり」に対応付けられた特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「ハズレ」且つリーチ判定が「リーチ有り」（リーチ有りハズレ）に対応付けられた特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「ハズレ」且つリーチ判定が「リーチ無し」（リーチ無しハズレ）に対応付けられた特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルとがある。

10

【０４６６】

大当たりに係る特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルは、２種類の特図変動パターン（ＴＨＰ７１、ＴＨＰ７２）が選択可能に構成されている。２種類の特図変動パターンのうちの１つ目（ＴＨＰ７１）は、「ストーリー大当たり変動」である。また、大当たりに係る２種類の特図変動パターンのうちの２つ目（ＴＨＰ７２）に係る特図変動時間は２０秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、後述する特殊演出が行われ、この特図変動パターンのことを「特殊大当たり変動」と称する。なお、大当たりに係る特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルでは、８０％の確率でストーリー大当たり変動と判定され、２０％の確率で特殊大当たり変動と判定される。

【０４６７】

小当たりに係る特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルは、２種類の特図変動パターン（ＴＨＰ７３、ＴＨＰ７４）が選択可能に構成されている。２種類の特図変動パターンのうちの１つ目（ＴＨＰ７３）は、「ストーリー小当たり変動」である。また、小当たりに係る２種類の特図変動パターンのうちの２つ目（ＴＨＰ７４）に係る特図変動時間は２０秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、後述する特殊演出が行われ、この特図変動パターンのことを「特殊小当たり変動」と称する。なお、小当たりに係る特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルでは、８０％の確率でストーリー大当たり変動と判定され、２０％の確率で特殊大当たり変動と判定される。

20

【０４６８】

なお、リーチ有りハズレに係る特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルは、リーチ有りハズレに係る通常大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルと同一に構成されている。また、リーチ無しハズレに係る特別大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルは、リーチ無しハズレに係る通常大当たり時短特図２変動パターン判定テーブルと同一に構成されている。また、以下において、特殊大当たり変動と特殊小当たり変動を「特殊当たり変動」と称することもある。

30

【０４６９】

図５７（Ｄ）に示すように、天井時短特図２変動パターン判定テーブルには、さらに、大当たり判定結果「大当たり」に対応付けられた天井時短特図２変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「小当たり」に対応付けられた天井時短特図２変動パターン判定テーブルと、大当たり判定結果「ハズレ」に対応付けられた天井時短特図２変動パターン判定テーブルとがある。

40

【０４７０】

大当たりに係る天井時短特図２変動パターン判定テーブルは、１種類の特図変動パターン（ＴＨＰ７８）が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は１０秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、後述する祝福演出が実行され、この特図変動パターンのことを「特２祝福大当たり変動」と称する。また、小当たりに係る天井時短特図２変動パターン判定テーブルは、１種類の特図変動パターン（ＴＨＰ７９）が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は１０秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、後述する祝福演出が実行され、この特図変動パターンのことを「特２祝福小当たり変動」と称する。さらに、

50

ハズレに係る天井時短特図 2 変動パターン判定テーブルは、1 種類の特図変動パターン (T H P 7 7) が選択可能に構成されている。この特図変動パターンに係る特図変動時間は 3 秒であり、この特図変動パターンに基づく特図変動演出では、通常変動の後にそのままハズレを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われ、この特図変動パターンのことを「特 2 短縮ハズレ変動」と称する。

【 0 4 7 1 】

なお、特 1 祝福大当たり変動と、第 2 祝福大当たり変動とは、当該特図変動パターンが有する情報として始動口の種別 (第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2) が異なるだけで、当該特図変動パターンに基づく特図変動演出で実行される祝福演出の演出内容は同一である。また、特 2 祝福大当たり変動と、第 2 祝福小当たり変動とは、当該特図変動パターンが有する情報として大当たり判定結果 (大当たり、小当たり) が異なるだけで、当該特図変動パターンに基づく特図変動演出で実行される祝福演出の演出内容は同一である。そこで、以下において、特 1 祝福大当たり変動、特 2 祝福大当たり変動、および特 2 祝福小当たり変動のことを「祝福当たり変動」と称することもある。

【 0 4 7 2 】

また、第 1 実施形態では、時短状態に係る各特図 2 変動パターン判定テーブルにおいて、大当たりの場合と小当たりの場合とで、同一の演出フローを発生させる特図変動パターンが選択されるように構成されている。これは、単純に、特図 2 に係る第 4 大当たり遊技と小当たり遊技を比較すると、獲得可能な賞球数の面では第 4 大当たり遊技の方が遊技者に有利であるが、基本的には小当たり遊技で遊技球を右打ちで遊技球を発射し続けると遊技球が特定領域 1 6 を通過するように構成されており、その結果、小当たり遊技が実行されると高確率で (小当たり遊技が実行された場合の基本路線としては)、第 4 大当たり遊技と賞球性能が同一の第 5 大当たり遊技が実行され、さらには第 4 大当たり遊技の後も第 5 大当たり遊技の後も同一の時短規定回数に係る時短状態に遷移することから、特図 2 に係る大当たりと小当たりとは、遊技者に有利な度合いの面で、実質的に同一であるからである。なお、詳細な説明は省略するが、特図 2 可変表示に応じた特図変動演出においては、当該特図 2 可変表示で大当たり図柄が停止表示された場合と小当たり図柄が停止表示された場合とで、同一の所定態様 (ゾロ目) で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が確定的に停止表示する。

【 0 4 7 3 】

さらに、特図 1 変動表示について、時短状態での大当たりの場合の特図変動時間は 1 0 秒であり、時短状態でのハズレの場合の特図変動時間は 3 秒である。また、特図 2 変動表示について、天井時短での大当たりの場合、および小当たりの場合の特図変動時間は 1 0 秒であり、時短状態でのハズレの場合の特図変動時間は 3 秒である。したがって、天井時短では、明らかに特図 1 変動表示が実行される通常遊技状態のときよりも全体的に特図変動時間が短い (図 1 1 参照)。

【 0 4 7 4 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が行う処理であって、主に、処理内容が基本的な実施形態と大きく異なる処理、および基本的な実施形態では行われていない処理について説明する。なお、以下に説明する処理内容は一例であり、その内容に限定されない。

【 0 4 7 5 】

最初に、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) について説明する。第 1 実施形態に係る遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートを図 5 8 に示す。図 5 8 に示すように、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、基本的な実施形態で説明した遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) における特別動作処理 (S 1 0 6) までは基本的な実施形態と同様に実行する。そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別動作処理 (S 1 0 6) の後に、ステップ S 1 0 7 として、特定領域制御処理を行う。なお、特定領域制御処理 (S 1 0 7) の後は、基本的な実施形態におけるその他の処理 (S 1 0 7) をステップ S 1 0 8 として行う。

【 0 4 7 6 】

遊技制御用マイコン101は、特定領域制御処理(S107)において、遊技状態に基づいて、詳細には、通常遊技状態であるか時短状態であるかに基づいて、小当たり遊技における特定領域16の開閉、言い換えると振分部材16kの動作を制御する処理を行う。遊技制御用マイコン101は、後述するように、小当たり図柄が停止表示したときに、特別動作ステータス「6」をセットする。そして、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータス「6」がセットされているときに、特定領域制御処理(S107)において、特定領域16の開閉について、小当たり遊技の開始時を基準として、図55に示す小当たり遊技のタイムチャートが実現されるように、特定領域16の開閉(振分部材16kの動作)を制御する。

【0477】

10

次に、センサ検知処理(S104)について説明する。ただし、遊技制御用マイコン101は、基本的な実施形態で説明したセンサ検知処理(S104)におけるステップS220までは基本的な実施形態と同様に実行する。そこで、ステップS220より後の処理について説明する。第1実施形態に係るセンサ検知処理のフローチャートであって、ステップS220より後の部分を図59に示す。

【0478】

遊技制御用マイコン101は、ステップS221において、第1大入賞口14に遊技球が入賞したか否か、すなわち、第1大入賞口センサ14aによって遊技球が検知されたか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、第1大入賞口14に遊技球が入賞していない場合(S221でNO)にはステップS225に進み、第1大入賞口14に遊技球が入賞した場合には(S221でYES)、ステップS222において、遊技用RAM104に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上であるか否かを判定する。

20

【0479】

大入賞口入賞カウンタは、大当たり遊技の1回のラウンド遊技、または1回の小当たり遊技において第1大入賞口14、および第2大入賞口15に入賞した個数を計数するためのカウンタである。なお、大入賞口入賞カウンタは大当たり遊技の各ラウンド遊技が終了するときに、または1回の小当たり遊技が終了するときに遊技制御用マイコン101によってクリアされるものとする。第1実施形態では、1回のラウンド遊技、および1回の小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への入賞が許容されている個数(AT入賞規定個数)は「10」に設定されている。よって、ステップS222の処理、および後述のステップS226が行われる。

30

【0480】

遊技制御用マイコン101は、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上であると(S222でYES)、ステップS225に進み、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上でない、すなわち、「11」未満であると(S222でNO)、ステップS223において、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「1」加算し、ステップS224において、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための第1大入賞口賞球処理を行い、ステップS225に進む。なお、第1大入賞口賞球処理では、遊技制御用マイコン101は、第1大入賞口14用の賞球カウンタに、第1大入賞口14への入賞に応じた賞球個数(第1実施形態において「15」)を加算し、第1大入賞口14へ入賞したことを示すコマンド(第1大入賞口入賞コマンド)を遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

40

【0481】

遊技制御用マイコン101は、ステップS225において、第2大入賞口15に遊技球が入賞したか否か、すなわち、第2大入賞口センサ15aによって遊技球が検知されたか否かを判定する。遊技制御用マイコン101は、第2大入賞口15に遊技球が入賞していない場合(S225でNO)にはステップS229に進み、第2大入賞口15に遊技球が入賞した場合には(S225でYES)、ステップS226において、遊技用RAM104に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上であるか否かを判定する

50

。

【 0 4 8 2 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 1 1 」以上であると (S 2 2 6 で Y E S)、ステップ S 2 2 9 に進み、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 1 1 」以上でない、すなわち、「 1 1 」未満であると (S 2 2 6 で N O)、ステップ S 2 2 7 において、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「 1 」加算し、ステップ S 2 2 8 において、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための第 2 大入賞口賞球処理を行い、ステップ S 2 2 9 に進む。なお、第 2 大入賞口賞球処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 2 大入賞口 1 5 用の賞球カウンタに、第 2 大入賞口 1 5 への入賞に応じた賞球個数 (第 1 実施形態において「 1 5 」) を加算し、第 2 大入賞口 1 5 へ入賞したことを示すコマンド (第 2 大入賞口入賞コマンド) を遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする

10

。

【 0 4 8 3 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 2 2 9 において、遊技球が特定領域 1 6 を通過したか否か、すなわち、特定領域センサ 1 6 a によって遊技球が検知されたか否か判定する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技球が特定領域 1 6 を通過していない場合 (S 2 2 9 で N O) にはそのまま当該センサ検知処理を終え、遊技球が特定領域 1 6 を通過した場合には (S 2 2 9 で Y E S)、ステップ S 2 3 0 において、遊技球が特定領域 1 6 を通過したことを示す特定領域通過フラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域に O N し、ステップ S 2 3 1 において、遊技球が特定領域 1 6 を通過したことを示す特定領域通過コマンド

20

【 0 4 8 4 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットした第 1 大入賞口入賞コマンド、第 2 大入賞口入賞コマンド、および特定領域通過コマンドを、ステップ S 1 0 1 の出力処理において演出制御基板 1 2 0 に送信する。演出制御基板 1 2 0 (演出制御用マイコン 1 2 1) は、第 1 大入賞口入賞コマンド、第 2 大入賞口入賞コマンド、および特定領域通過コマンドを受信することで、第 1 大入賞口 1 4 への入賞、第 2 大入賞口 1 5 への入賞、および遊技球の特定領域 1 6 の通過が行われたことを認識する

。

【 0 4 8 5 】

次に、第 1 実施形態に係る特別動作処理について説明する。第 1 実施形態に係る特別動作処理のフローチャートを図 6 0 に示す。図 6 0 に示すように、第 1 実施形態に係る特別動作処理では、特図表示器 8 1、特図保留表示器 8 3、第 1 大入賞装置 1 4 D、および第 2 大入賞装置 1 5 D に関する処理が、6 つのステータス (段階) に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス = 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 」が割り当てられている。

30

【 0 4 8 6 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「特別動作ステータス」が「 1 」である場合には、特別図柄待機処理 (S 1 5 0 2) を行い、「特別動作ステータス」が「 2 」である場合には、特別図柄変動処理 (S 1 5 0 3) を行い、「特別動作ステータス」が「 3 」である場合には、特別図柄確定処理 (S 1 5 0 4) を行い、「特別動作ステータス」が「 4 」である場合には、大当たり遊技制御処理 (S 1 5 0 5) を行い、「特別動作ステータス」が「 5 」である場合には、遊技状態設定処理 (S 1 5 0 6) を行い、「特別動作ステータス」が「 6 」である場合には、小当たり遊技制御処理 (S 1 5 0 7) を行う。なお「特別動作ステータス」は、(遊技用 R A M 1 0 4 のクリアに応じた) 初期設定で「 1 」に設定される。

40

【 0 4 8 7 】

小当たり遊技制御処理 (S 1 5 0 7) は、小当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、後述するように、小当たり図柄が停止表示したときに、遊技状態に応じた小当たり遊技制御テーブル (図 5 4 (B) 参照) を遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットし、特別動作ステータス「 6 」をセットする。そして、遊技制御用マイ

50

コン１０１は、特別動作ステータス「６」がセットされているときに、小当たり遊技制御処理（Ｓ１５０７）において、セットした小当たり遊技制御テーブルに基づいて、図５５に示す小当たり遊技のタイムチャートが実現されるように、第２大入賞口１５の開閉（第２ＡＴ開閉部材１５ｋの動作）を制御する。

【０４８８】

さらに、遊技制御用マイコン１０１は、小当たり遊技制御処理において小当たり遊技が終了するときに、遊技球が特定領域１６を通過したか否か、すなわち特定領域通過フラグがＯＮされているか否かを判定する。遊技制御用マイコン１０１は、遊技球が特定領域１６を通過したと判定すると、特定領域１６への通過に基づいて大当たり遊技を実行するために、大当たり図柄の停止表示が行われた場合と同様に、後述する特別図柄確定処理でのステップＳ１７６２～ステップＳ１７６５を行うと共に、特定領域通過フラグをＯＦＦする。一方、遊技制御用マイコン１０１は、遊技球が特定領域１６を通過していないと判定すると、次の特図可変表示を実行可能にするために「特別動作ステータス」を「１」に変更する。

10

【０４８９】

また、遊技状態設定処理（Ｓ１５０６）は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。遊技制御用マイコン１０１は、後述するように、小当たり図柄が停止表示したときに、および大当たり図柄が停止表示したときに、停止表示した特別図柄の種別に応じた遊技状態設定テーブル（図５６参照）を遊技用ＲＡＭ１０４の所定領域にセットする。そして、遊技制御用マイコン１０１は、セットされている遊技状態設定テーブルに基づいて、遊技状態を設定する。

20

【０４９０】

遊技制御用マイコン１０１は、大当たり遊技後に時短状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用ＲＡＭ１０４の時短フラグ領域にＯＮして時短状態に移行させる。さらにこのときに、遊技制御用マイコン１０１は、時短状態の継続期間を規定するために、継続期間も併せて設定する。第１実施形態では、時短状態の終了条件が特図２可変表示の実行回数であるので、遊技制御用マイコン１０１は、時短規定回数（１０回）を遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた時短残り回数カウンタにセットする。なお、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり遊技後を通常遊技状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用ＲＡＭ１０４の時短フラグ領域にＯＮしないことで通常遊技状態に移行させる。

30

【０４９１】

また、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態設定処理（Ｓ１５０６）において、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定するが、ここでは、基本的な実施形態のように高確率状態に設定することはないので、後述する天井残り回数カウンタに、天井に係る特定回数（第１実施形態では、８００回）をセットする。この処理によって、天井到達するまでの特図可変表示の残りの実行回数がカウントされることになる。

【０４９２】

次に、第１実施形態に係る特図２判定処理について説明する。第１実施形態に係る特図２判定処理のフローチャートを図６１に示す。図６１に示すように、遊技制御用マイコン１０１は、特図２判定処理において、まずは、ステップＳ１６２０として、第２大当たり判定を行う。遊技制御用マイコン１０１は、第２大当たり判定において、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されている特別図柄乱数の中で保留順１に対応するものを読み出して、第２大当たり判定テーブルに照合し、大当たり、小当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。

40

【０４９３】

遊技制御用マイコン１０１は、ステップＳ１６２１において、大当たり判定の結果が大当たりか否かを判定する。遊技制御用マイコン１０１は、大当たりでないと判定すると、ステップＳ１６２６に進み、大当たりと判定すると、ステップＳ１６２２において、特図２に係る大当たり図柄種別判定テーブルを選択し、ステップＳ１６２３において、大当たり図柄種別判定を行う。

50

【 0 4 9 4 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり図柄種別判定では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている大当たり図柄種別乱数の中で保留順 1 に対応するものを読み出して、大当たり図柄種別判定テーブルに照合し、何れの大当たり図柄種別であるかを判定する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり図柄種別判定を行うと、ステップ S 1 6 2 4 において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄種別フラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットし、ステップ S 1 6 2 5 において、その判定結果である大当たり図柄種別を示す図柄指定コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットし、当該特図 2 判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【 0 4 9 5 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 2 6 において、大当たり判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、小当たりでないと判定すると、ステップ S 1 6 2 9 に進み、小当たりと判定すると、ステップ S 1 6 2 7 において、小当たり図柄を示す図柄種別フラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットし、ステップ S 1 6 2 8 において、小当たり図柄を示す図柄指定コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットし、当該特図 2 判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【 0 4 9 6 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 2 9 において、特図 2 に係るハズレ図柄を示す図柄種別フラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットし、ステップ S 1 6 3 0 において、特図 2 に係るハズレ図柄を示す図柄指定コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットし、当該特図 2 判定処理を終えて、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【 0 4 9 7 】

次に、第 1 実施形態に係る特別図柄確定処理について説明する第 1 実施形態に係る特別図柄確定処理のフローチャートを図 6 2 に示す。図 6 2 に示すように、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄確定処理 (S 1 5 0 4) ではまず、ステップ S 1 7 5 1 において、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 7 0 3 で特別動作タイムにセットした特図確定時間が経過した (特別動作カウンタ = 0) か否かを判定する。

【 0 4 9 8 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図確定時間が経過していない場合、特別図柄確定処理を終了し、特図確定時間が経過した場合、ステップ S 1 7 5 2 において、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり図柄であれば、ステップ S 1 7 6 2 に進み、大当たり図柄でなければ、ステップ S 1 7 5 3 において、現在停止表示している特別図柄が小当たり図柄か否かを判定する。

【 0 4 9 9 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、小当たり図柄であれば、ステップ S 1 7 6 6 に進み、小当たり図柄でなければ、ステップ S 1 7 5 4 において、天井残り回数カウンタの値が「 0 」より大きいか否かを判定する。天井残り回数カウンタの値は、天井到達まで実行可能な特図可変表示の残りの回数 (天井残り回数) を計数し、遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域に設けられている。

【 0 5 0 0 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、天井残り回数が「 0 」より大きくなければ、ステップ S 1 7 6 0 に進み、天井残り回数が「 0 」より大きければ、ステップ S 1 7 5 5 において、天井残り回数カウンタの値を「 1 」減算し、ステップ S 1 7 5 6 において、天井残り回数カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 0 5 0 1 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、天井残り回数が「 0 」でなければ、ステップ S 1 7 6 0 に進み、天井残り回数が「 0 」であれば、ステップ S 1 7 5 7 において、現在、通常遊技状態であるか否かを判定する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、通常遊技状態でなければ、

10

20

30

40

50

ステップ S 1 7 6 0 に進み、通常遊技状態であれば、ステップ S 1 7 5 8 において、時短フラグを ON にすると共に、天井到達に基づいて移行する時短状態の終了条件に係る時短規定回数「900」回を時短残り回数カウンタにセットすることで、時短規定回数が900回の時短状態（天井時短）に移行させる。

【0502】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップ S 1 7 5 9 において、天井到達したことを示すコマンド（天井到達指定コマンド）を遊技用 RAM 1 0 4 の出力バッファにセットし、ステップ S 1 7 6 0 に進む。

【0503】

遊技制御用マイコン101は、ステップ S 1 7 6 0 において、時短フラグの ON / OFFを確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを遊技用 RAM 1 0 4 の出力バッファにセットし、ステップ S 1 7 6 1 において、特別動作ステータスを「1」に変更して、特別図柄確定処理を終了する。

【0504】

また、遊技制御用マイコン101は、ステップ S 1 7 6 2 において、大当たり遊技準備処理を行う。遊技制御用マイコン101は、大当たり遊技準備処理において、最初に、停止表示している特別図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用 RAM 1 0 4 の所定領域にセットする。さらに、遊技制御用マイコン101は、停止表示している特別図柄の種別に応じた遊技状態設定テーブルを遊技用 RAM 1 0 4 の所定領域にセットする。

【0505】

遊技制御用マイコン101は、さらに、停止表示している特別図柄の種別に応じた大当たり遊技のオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用 RAM 1 0 4 の所定領域に ON し、さらには、特別図柄の種別に応じた大当たり遊技のオープニングが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを遊技用 RAM 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【0506】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップ S 1 7 6 3 において、天井残り回数カウンタの値をリセットし、ステップ S 1 7 6 4 において、時短フラグを OFF し、時短残り回数カウンタの値を「0」にすることで遊技状態をリセットし（通常遊技状態に移行させ）、ステップ S 1 7 6 5 において、特別動作ステータスを「4」に変更して、特別図柄確定処理を終了する。

【0507】

また、遊技制御用マイコン101は、ステップ S 1 7 6 6 において、小当たり遊技準備処理を行い、ステップ S 1 7 6 7 において、特別動作ステータスを「6」に変更して、特別図柄確定処理を終了する。

【0508】

なお、遊技制御用マイコン101は、小当たり遊技準備処理では、現在の遊技状態に応じた小当たり遊技制御テーブルを遊技用 RAM 1 0 4 の所定領域にセットする。そして、遊技制御用マイコン101は、小当たり遊技制御テーブルに基づいて、所定のオープニング時間（小当たり遊技が開始されてから第2大入賞口15の1回目の開放を開始するまでの時間）を特別動作タイマにセットする。

【0509】

また、遊技制御用マイコン101は、小当たり遊技のオープニング中であることを示す小当たりオープニングフラグを遊技用 RAM 1 0 4 の所定領域に ON し、さらには、小当たり遊技が開始されることを示すオープニングコマンド（小当たりオープニングコマンド）を遊技用 RAM 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【0510】

次に、天井到達して大当たり遊技が実行されることなく時短状態に遷移するときにパチンコ遊技機 P Y 1 が実行可能な演出（特別時短遷移演出）について説明する。特別時短遷

10

20

30

40

50

移演出には、主に、右打ちを促す右打ち促進演出と、天井到達（大当たり遊技が実行されることなく時短状態に遷移したとき）から小当たり（、または大当たり）するまでの期間を間持たせつつ繋ぎ演出とを含む。

【0511】

右打ち促進演出が実行されるのは、天井到達前は通常遊技状態であったので左打ちで遊技球を発射させる遊技が行われていたが、天井到達を契機に時短状態に遷移したことから、右打ちで遊技球を発射させる遊技に切り替わったためである。また、繋ぎ演出が行われるのは、天井到達を契機とする時短状態（天井時短）では通常遊技状態に比べて特図2に係る特図変動時間が短く、さらに、第2大当たり判定で小当たり当選する確率は約1/4であることから天井到達した後、比較的早期に小当たり当選して小当たり遊技が実行される可能性が高いので、小当たり遊技が実行されるまで大々的な演出をするまでではないが、遊技興趣を極端に低下させないためにも何かしらの演出を実行することが堅実であるためである。

10

【0512】

また、特別時短遷移演出は主に表示部50aで実行される。そして、特別時短遷移演出の演出態様は、時短状態に遷移（天井到達）したときに特図1保留がある場合と特図1保留がない場合とで異なる。そこで、特別時短遷移演出の具体例について説明する。図63は、時短状態に遷移（天井到達）したときに特図1保留がない場合に表示部50aにおいて実行される特別時短遷移演出の具体例を表し、図64は、時短状態に遷移（天井到達）したときに特図1保留がある場合に表示部50aにおいて実行される特別時短遷移演出の具体例を表す。

20

【0513】

なお、以下において、時短状態に遷移（天井到達）したときに特図1保留がない場合の特別時短遷移演出のことを「第1特別時短遷移演出」と称し、時短状態に遷移（天井到達）したときに特図1保留がある場合の特別時短遷移演出のことを「第2特別時短遷移演出」と称する。また、便宜上、図63、および図64では、小図柄KZ1～KZ3の表示を省略するが、実際は、特図1可変表示、および特図2可変表示に応じて、小図柄KZ1～KZ3の可変表示も実行されるものとする。

【0514】

最初に、第1特別時短遷移演出について説明する。ただし、天井到達に係る特図1可変表示に係る特図変動パターンはリーチ無しハズレであると仮定する。また、このときの特図1保留数が「1」であり、当該特図1保留に係る先読み判定結果はリーチ無しハズレであったと仮定する。

30

【0515】

例えば、天井到達に係る特図1変動表示が実行されているときに、図63(A)に示すように、表示部50aに第1通常用背景画像G111が表示され、第1通常用背景画像G111に重疊的に、当該特図1変動表示に係る特図変動パターンに基づく演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が行われている。また、実行中の特図1変動表示に対応した当該アイコンHA1と、保留順1の特図1保留に対応した保留アイコンHA2が表示されている。

【0516】

40

ここで、天井到達に係る特図可変表示でハズレ図柄の停止表示が行われると、当該特図1変動パターンはリーチ無しハズレであるので、当該停止表示に応じて、図63(B)に示すように、第1通常用背景画像G111に重疊的に、リーチ無しハズレを示す態様の演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる。なお、ここでは、特図1が停止表示してから特図確定時間が経過したときに、天井時短になると共に、天井到達指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

【0517】

そして、演出制御用マイコン121は、天井到達指定コマンドを受信すると、特別時短遷移演出を開始させる。演出制御用マイコン121は、特別時短遷移演出として、まずは右打ち促進演出を開始する。具体的に、演出制御用マイコン121は、図63(C)に示

50

すように、表示部 50 a の全体に、右打ち促進演出に係る画像 G 3 1 (第 1 右打ち促進画像 G 3 1) を表示する。第 1 右打ち促進画像 G 3 1 には、右打ちを促すことを文字で表した画像 G 3 1 a (右打ち文字画像 G 3 1 a : 図 6 3 (C) において「右打ち」と、右打ちを促すことを図形で表した画像 G 3 1 b (右打ち図形画像 G 3 1 b : 図 6 3 (C) において「右を指すブロック矢印 (右ブロック矢印) 」) とが含まれている。詳細には、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 において、右打ち文字画像 G 3 1 a の直ぐ上に右打ち図形画像 G 3 1 b が配されており、右打ち文字画像 G 3 1 a と右打ち図形画像 G 3 1 b とは一体的に表示されている。そして、一体的な右打ち文字画像 G 3 1 a と右打ち図形画像 G 3 1 b とは、表示部 50 a 全体に大きく表示される。

【0518】

10

第 1 右打ち促進画像 G 3 1 の表示は 3 秒間行われる。そして、演出制御用マイコン 121 は、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 が消去されるタイミングで、図 6 3 (D) に示すように、繋ぎ演出を開始させる。繋ぎ演出では、天井時短専用の背景画像 G 1 4 0 (天井時短用背景画像 G 1 4 0) が表示部 50 a の全体に表示される。すなわち、表示部 50 a では、時短状態への遷移 (天井到達) を契機に第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 から第 1 右打ち促進画像 G 3 1 に切り替わり、繋ぎ演出の開始を契機に第 1 右打ち促進画像 G 3 1 から天井時短用背景画像 G 1 4 0 に切り替わる。

【0519】

さらに、演出制御用マイコン 121 は、繋ぎ演出として、近いうちに大当たり時短に遷移することを示唆する画像 G 3 2 (大当たり時短遷移示唆画像 G 3 2) を天井時短用背景画像 G 1 4 0 に重畳的に表示する。大当たり時短遷移示唆画像 G 3 2 には、表示部 50 a の上側端部、および下側端部の左右の両端間に形成された横長矩形状の下地 (背景) と、その上に表示される近いうちに大当たり時短に遷移することを示唆する語句「時短 COMING SOON」とが含まれている。そして、大当たり時短遷移示唆画像 G 3 2 の上側部分は全体で左から右へ無端状にスクロール表示され、大当たり時短遷移示唆画像 G 3 2 の下側部分は全体で右から左へ無端状にスクロール表示される。

20

【0520】

また、繋ぎ演出が開始された後も、右打ち促進演出は継続して実行される。ただし、繋ぎ演出が実行される前の右打ち促進演出の演出態様と繋ぎ演出が実行された後の右打ち促進演出の演出態様とは異なる。具体的には、繋ぎ演出が実行された後の右打ち促進演出では、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 よりも小さい右打ちを促す画像 G 3 0 (第 2 右打ち促進画像 G 3 0) が表示される。

30

【0521】

第 2 右打ち促進画像 G 3 0 は、右打ちを促すことを図形で表した右を指すブロック矢印 (右ブロック矢印) の中に、右打ちを促すことを表した文字「右打ち」が含まれる画像で構成されている。また、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 は、表示部 50 a の右上隅部に表示される。このように、大きさ、および表示位置の点で、繋ぎ演出が実行された後の右打ち促進演出よりも、繋ぎ演出が実行される前の右打ち促進演出の方が、遊技者が視認しやすい態様で実行される。

【0522】

40

なお、以下において、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 を用いた右打ち促進演出を「第 1 右打ち促進演出」と称し、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を用いた右打ち促進演出を「第 2 右打ち促進演出」と称する。よって、時短状態への遷移 (天井到達) 時に特図 1 保留がある場合は、繋ぎ演出が開始されるタイミングで、第 1 右打ち促進演出から第 2 右打ち促進演出に切り替わるということになる。

【0523】

また、繋ぎ演出が開始された後は、基本的には、小当たり、または大当たりに係る特図 2 変動表示が開始され、当該特図 2 変動表示に係る所定タイミングまで、繋ぎ演出、および第 2 右打ち促進演出は、具体的には、天井時短用背景画像 G 1 4 0、および大当たり時短遷移示唆画像 G 3 2 の表示、ならびに第 2 右打ち促進画像 G 3 0 の表示が継続して実行

50

される。そして、その特図 2 変動表示に係る所定タイミングとして、特図 2 変動表示が終了する所定時間前（例えば、10 秒前）になると、遊技者にとって望ましい小当たり、または大当たりを示唆する演出（祝福演出）が実行される。

【0524】

祝福演出は、図 63（E）に示すように、盤可動体 55k の作動（盤可動体 55k の正面視で表示部 50a の略中心からなる作動位置までへの下降、およびその位置での回転）、および祝福演出に応じたエフェクト画像 G34（祝福演出エフェクト画像 G34）の表示で構成されている。祝福演出エフェクト画像 G34 は表示部 50a の全体に表示される。すなわち、特図 2 変動表示が終了する所定時間前（例えば、10 秒前）になると、繋ぎ演出、および第 2 右打ち促進演出、言い換えると、特別時短遷移演出が終了して、表示部 50a では、天井時短用背景画像 G140、大当たり時短遷移示唆画像 G32、および第 2 右打ち促進画像 G30 が消えると共に、祝福演出エフェクト画像 G34 が表示される。以下において、特別時短遷移演出が終了する特図 2 変動表示に係る所定タイミングのことを「特別時短遷移演出終了タイミング」と称する。

10

【0525】

祝福演出は、所定時間（例えば、5 秒）行われた後、特図 2 変動表示が終了する前に適宜に終了する。祝福演出の終了に応じて、盤可動体 55k は待機状態に戻り、祝福演出エフェクト画像 G34 が消える。そして、小当たり図柄、または大当たり図柄が停止表示することに応じて、図 63（F）に示すように、表示部 50a では、小当たり、または大当たりを示す所定態様（例えば、ゾロ目）で演出図柄 EZ1～EZ3 が確定的に停止表示する。

20

【0526】

また、前述の通り、繋ぎ演出が開始された後は、基本的には、特別時短遷移演出終了タイミングまで、天井時短用背景画像 G140、および大当たり時短遷移示唆画像 G32 の表示、ならびに第 2 右打ち促進画像 G30 の表示が継続して実行される。図 63 に係る例示では、保留アイコン HA2 に対応する特図 1 保留に係る先読み判定結果は、リーチ無しハズレである。したがって、少なくとも、特別時短遷移演出が開始されるタイミングで、その特図 1 保留に係るリーチ無しハズレの特図 1 可変表示が実行される。このとき、表示部 50a では、図示していないが、第 1 右打ち促進演出、または繋ぎ演出、および第 2 右打ち促進演出と並行に、当該特図 1 可変表示に応じた小図柄 KZ1～KZ3 の可変表示が実行される。

30

【0527】

ここで、天井時短に遷移すると、第 2 始動口 12 への入賞容易性が向上すると共に、右打ちによって遊技球が発射されるので、第 2 始動口 12 に入賞して特図 2 保留が発生し、特図 2 保留に応じた第 2 大当たり判定、および特図 2 可変表示が実行される。そして、特図 2 可変表示で、小当たり図柄の停止表示、または大当たり図柄の停止表示が行われるまでは、言い換えると、ハズレ図柄の停止表示が行われている間は、繋ぎ演出、および第 2 促進演出と並行に、ハズレに係る特図 2 可変表示に応じた小図柄 KZ1～KZ3 の可変表示が繰り返し実行され続ける。そして、小当たり、または大当たりに係る特図 2 可変表示が実行されて、当該特図 2 可変表示で特別時短遷移演出終了タイミングを迎えると、特別時短遷移演出が終了すると共に、祝福演出が実行される。なお、前述の通り、特図 2 に係る大当たり判定で、大当たりと判定される確率は約 $1/319$ であり、小当たりと判定される確率は約 $1/4$ であり、特図 2 に係るハズレ変動の特図変動時間は短いので、特別時短遷移演出が開始されてからそれほど時間が掛からずに、祝福演出が実行されて小当たり図柄の停止表示が実行されると予想される。

40

【0528】

次に、第 2 特別時短遷移演出について説明する。ただし、天井到達に係る特図 1 可変表示に係る特図変動パターンはリーチ無しハズレであり、特図 1 保留がない状況と仮定する。

【0529】

50

例えば、天井到達に係る特図 1 変動表示が実行されているときに、図 6 4 (A) に示すように、表示部 5 0 a に第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 が表示され、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に重疊的に、当該特図 1 変動表示に係る特図変動パターンに基づく演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が行われている。また、実行中の特図 1 変動表示に対応した当該アイコン H A 1 が表示されている。

【 0 5 3 0 】

ここで、天井到達に係る特図 1 可変表示でハズレ図柄の停止表示が行われると、当該特図 1 変動パターンはリーチ無しハズレであるので、当該停止表示に応じて、図 6 4 (B) に示すように、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に重疊的に、リーチ無しハズレを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる。なお、ここでは、特図 1 が停止表示してから特図確定時間が経過したときに、天井時短になると共に、天井到達指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

10

【 0 5 3 1 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、天井到達指定コマンドを受信すると、特別時短遷移演出を開始させる。この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 6 4 (C) に示すように、特別時短遷移演出として、まずは第 1 特別時短遷移演出の場合と同様に、第 1 右打ち促進演出を実行する。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 特別時短遷移演出の場合と同様に、第 1 右打ち促進演出を開始させてから 3 秒経過したときに、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 を消去して第 1 右打ち促進演出を終了させる。

【 0 5 3 2 】

そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、天井時短に遷移したときに特図 1 保留がない場合であって、第 1 右打ち促進演出を終了させるときに特図 2 可変表示が開始されていない場合は、図 6 4 (D) に示すように、第 1 特別時短遷移演出の場合（天井時短に遷移したときに特図 1 保留がある場合）と同様に、この消去に伴って第 1 右打ち促進演出から第 2 右打ち促進演出に切り替えて、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を表示するが、繋ぎ演出を開始させない。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 右打ち促進演出を終了した後は、当該第 1 右打ち促進演出の直前に表示していた第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、および完全な停止状態の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 を表示する。

20

【 0 5 3 3 】

天井到達に係る特図 1 可変表示が終了する（特図 1 の停止表示が行われる）ときに特図 1 保留がない場合、天井時短に遷移したときには、何れの特図可変表示（特図 1 可変表示、特図 2 可変表示）も実行されていない。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、天井時短に遷移したときに第 1 右打ち促進演出を開始させるが、遊技者はこの第 1 右打ち促進演出が開始されたことによって、天井到達したことを悟り、そこから右打ちで遊技球を発射させ始めることになる。ここで、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 が表示される時間、すなわち、第 1 右打ち促進演出の演出時間は 3 秒であるが、遊技者が右打ちで遊技球を発射し始めてから、遊技球がゲート 1 3 を通過するまで少なくとも数秒（例えば、5 秒程度）を有し、さらに、時短状態における普図変動時間が 5 秒であり、時短状態における補助遊技に要する時間が 6 . 2 秒であることから（図 9 参照）、少なくとも、天井時短に遷移してから最初の特図 2 可変表示が開始されるまでには 1 0 秒以上掛かる。したがって、天井到達に係る特図 1 可変表示が終了する（特図 1 の停止表示が行われる）ときに特図 1 保留がない場合、第 1 右打ち促進演出は、特図 2 可変表示が実行されていない状況で終わりを迎えることが想定される。その結果、第 1 右打ち促進演出を終了した後は、当該第 1 右打ち促進演出の直前に表示していた第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、および完全な停止状態の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が表示されている。

30

40

【 0 5 3 4 】

そして、特図 2 可変表示が実行されていない中で、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に重疊的に、停止状態の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および第 2 右打ち促進画像 G 3 0 が表示されているときに、特図 2 可変表示が開始されて、特図 2 に係る特図変動開始コマンドを受信すると、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 6 4 (E) に示すように、再度、第 1 右打ち促

50

進演出を実行する。具体的には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、停止状態の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を消去すると共に、表示部 5 0 a 全体に第 1 右打ち促進画像 G 3 1 を表示する。

【 0 5 3 5 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、2 回目の第 1 右打ち促進演出を開始してから 3 秒経過したときに、図 6 4 (F) に示すように、繋ぎ演出を開始させると共に、第 1 右打ち促進演出から第 2 右打ち促進演出に切り替える。具体的には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 が消去されるタイミングで、表示部 5 0 a 全体に天井用背景画像 G 1 4 0 を表示すると共に、天井用背景画像 G 1 4 0 に重疊的に、大当たり時短遷移示唆画像 G 3 2、および第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を表示する。

10

【 0 5 3 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、繋ぎ演出、および第 2 右打ち促進演出を開始した後は、第 1 特別時短遷移演出の場合と同様に、小当たり、または大当たりに係る特図 2 可変表示が開始されて特別時短遷移演出終了タイミングを迎えるまで、当該繋ぎ演出、および第 2 右打ち促進演出を継続して実行する。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、繋ぎ演出、および第 2 右打ち促進演出を実行している中で、小当たり、または大当たりに係る特図 2 可変表示が開始されて特別時短遷移演出終了タイミングを迎えると、図 6 4 (G) ~ 図 6 4 (H) に示すように、順次、祝福演出、および小当たり、または大当たりを示す所定態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の確定的な停止表示を行う。

【 0 5 3 7 】

20

なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、天井到達に係る特図 1 可変表示が終了する（特図 1 の停止表示が行われる）ときに特図 1 保留がない場合であって、天井到達直後の第 1 右打ち促進演出が実行されているときに、最初の特図 2 可変表示が開始された場合は、当該第 1 右打ち促進演出を終了することに応じて、当該第 1 右打ち促進演出から第 2 右打ち促進演出に切り替える共に、繋ぎ演出を開始させる。すなわち、この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 特別時短遷移演出を実行する。

【 0 5 3 8 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、天井到達に係る特図 1 可変表示が終了する（特図 1 の停止表示が行われる）ときに特図 1 保留がない場合であって、天井到達直後の第 1 右打ち促進演出が終了した後に、特図 1 可変表示が開始した場合は、繋ぎ演出を開始させずに、そのまま第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、および停止状態の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の表示を継続する。

30

【 0 5 3 9 】

また、第 1 実施形態では、天井到達してから小当たり図柄の停止表示、または大当たり図柄の停止表示が行われるまでの間に、通常用背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 3 が表示されていることがあるが、この期間を天井演出モードとする。

【 0 5 4 0 】

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が実行可能な第 1 演出ボタン 4 0 k の操作を促す演出（操作促進演出）について説明する。第 1 実施形態では、操作促進演出は、表示部 5 0 a において、第 1 演出ボタン 4 0 k の操作を促す画像（第 1 演出ボタン操作促進画像）を表示することで実行される。第 1 演出ボタン操作促進画像の表示態様には、通常の表示態様（通常態様）と、通常態様よりも遊技者に有利な遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別態様とがある。ここで、第 1 演出ボタン操作促進画像の通常態様、および特別態様について説明する。

40

【 0 5 4 1 】

図 6 5 (A) は通常態様の第 1 演出ボタン操作促進画像（通常ボタン操作促進画像 G 7 0）を表す図であり、図 6 5 (B) は特別態様の第 1 演出ボタン操作促進画像（特別ボタン操作促進画像 G 7 1）を表す図である。

【 0 5 4 2 】

図 6 5 (A) に示すように、通常ボタン操作促進画像 G 7 0 は、操作対象である第 1 演

50

出ボタン 40 k を表す画像（通常操作対象画像）G 7 0 a と、第 1 演出ボタン 40 k の操作に係る操作が有効な期間（操作有効期間）の残り時間を表す画像（通常操作有効期間残り時間画像）G 7 0 b とを含む。

【0543】

図 6 5（B）に示すように、特別ボタン操作促進画像 G 7 1 は、操作対象である第 1 演出ボタン 40 k を表す画像（特別操作対象画像）G 7 1 a と、第 1 演出ボタン 40 k の操作に係る操作が有効な期間（操作有効期間）の残り時間を表す画像（特別操作有効期間残り時間画像）G 7 1 b と、第 1 演出ボタン 40 k の操作態様を文字で表す画像（操作態様画像）G 7 1 c とを含む。

【0544】

なお、通常操作対象画像 G 7 0 a と特別操作対象画像 G 7 1 a とは、形状が同一であり、色彩が異なるように構成されている。また、通常操作有効期間残り時間画像 G 7 0 b と特別操作有効期間残り時間画像 G 7 1 b は、同一に構成され、何れも概ね曲線状のプログレesser 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。

【0545】

また、以下において、通常ボタン操作促進画像 G 7 0 を用いて実行される第 1 演出ボタン操作促進演出を「通常ボタン操作促進演出」と称し、特別ボタン操作促進画像 G 7 1 を用いて実行される第 1 演出ボタン操作促進演出を「特別ボタン操作促進演出」と称する。

【0546】

次に、大当たり遊技が終了して時短状態に遷移するときにパチンコ遊技機 P Y 1 が実行可能な演出（特殊演出）について説明する。特殊演出は、表示部 5 0 a において、所定の画像を表示することで実行され、主に、大当たり時短に遷移することを示唆する大当たり時短示唆演出と、特別ボタン操作促進演出とを含む。なお、前述の通り、第 1 実施形態では、特殊演出は、特殊当たり変動（特殊小当たり変動、または特殊大当たり変動）に基づく特図変動演出で実行される。特殊当たり変動以外の特図変動パターンに基づく特図変動演出では、特殊演出は実行されない。

【0547】

ここで、特殊演出の具体例について説明する。図 6 6 は、表示部 5 0 a において実行される特殊演出の具体例を表す。なお、図 6 6 では、便宜上、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の表示を省略するが、実際は、特図 2 可変表示に応じて小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の可変表示が実行される。また、図 6 6（A）は、時短状態を伴う大当たり遊技（例えば、第 1 大当たり遊技、第 2 大当たり遊技、第 4 大当たり遊技、第 5 大当たり遊技）が終了する直前の表示部 5 0 a の様子を表す図である。さらに、時短状態を伴う大当たり遊技が終了するときに特図 2 保留が少なくとも 1 つ以上あり、保留順 1 の特図 2 保留に対応する特図 2 可変表示に係る特図 2 変動パターンは特殊当たり変動であり、図 6 6（B）は、大当たり時短に遷移して直ぐに、当該特殊当たり変動に基づく特図 2 可変表示が開始された直後の様子を表す図である。

【0548】

図 6 6（A）に示すように、時短状態を伴う大当たり遊技が終了する直前には、表示部 5 0 a の全体に時短用背景画像 G 1 3 0 が表示され、時短用背景画像 G 1 3 0 に重疊的に、大当たり時短示唆演出に係る画像 G 4 0（大当たり時短示唆演出画像 G 4 0）が表示される。大当たり時短示唆演出画像 G 4 0 は、大当たりを契機とする時短状態になることを文字で示唆している（第 1 実施形態では、「時短演出モード突入」）。

【0549】

そして、時短状態を伴う大当たり遊技の終了時点で特図 2 保留が 1 つ以上あり、保留順 1 の特図 2 保留に対応する特図 2 可変表示に係る特図 2 変動パターンは特殊当たり変動であることから、当該大当たり遊技が終了すると、時短状態で特殊当たり変動に基づく特図 2 可変表示が開始されるが、図 6 6（B）に示すように、このときも継続して大当たり時短示唆演出画像 G 4 0 が表示される。すなわち、時短状態を伴う大当たり遊技が終了して

10

20

30

40

50

時短状態に遷移した後も継続して大当たり時短示唆演出が実行される。

【0550】

大当たり時短での最初の特図2可変表示が開始してから所定時間（例えば、3秒）が経過したときに、図66（C）に示すように、大当たり時短示唆演出に並行して特別ボタン操作促進演出が開始される。なお、この特別ボタン操作促進演出に係る第1演出ボタン40kの操作有効期間の継続可能時間は5秒とする。

【0551】

そして、例えば、図66（D）に示すように、特別ボタン操作促進演出が開始されてから1～2秒が経過したときに、第1演出ボタン40kが操作されたとする。そうすると、図66（E）に示すように、大当たり時短示唆演出、および特別ボタン操作促進演出が終了すると共に、祝福演出が実行される。具体的には、盤可動体55kが正面視で表示部50aの中心の所定の作動位置まで下降してその場で回転すると共に、表示部50aの全体に祝福演出エフェクト画像G34が表示される。

【0552】

祝福演出は、当該特図2可変表示が終了する（特図2の停止表示が行われる）所定時間（例えば、5秒）前に終了する。そして、適宜に、小当たり、または大当たりを示す態様（例えば、ゾロ目）で水平方向に並んだ演出図柄EZ1～EZ3が出現し、小当たり図柄の停止表示、または大当たり図柄の停止表示に応じて、図66（F）に示すように、演出図柄EZ1～EZ3が小当たり、または大当たりを示す態様で確定的に停止表示する。

【0553】

このように、大当たり時短示唆演出と特別ボタン操作促進演出が重複して実行されることが特殊演出を構成する。そして、特殊演出は、当該特殊演出を構成する特別ボタン操作促進演出の対象となる第1演出ボタン40kへの操作に応じて終了する。また、図66での例示では、特別ボタン操作促進演出が実行されている途中（第1演出ボタン40kの操作有効期間の途中）で第1演出ボタン40kが操作され、当該操作によって、当該特別ボタン操作促進演出を含む特殊演出が終了すると共に、祝福演出が実行されたが、特別ボタン操作促進演出が実行されている間に第1演出ボタン40kがされなかった場合は、当該操作有効期間の残り時間がなくなったときに特別ボタン操作促進演出を含む特殊演出が終了すると共に、祝福演出が実行されるものとする。したがって、特殊演出は最長で、8秒間（特殊当たり変動に基づく特図2可変表示が開始されてから特別ボタン操作促進演出が開始されるまでの時間（3秒）+特殊演出に係る特別ボタン操作促進演出の操作有効期間の継続可能時間（5秒））実行される。

【0554】

また、特殊演出は、特殊当たり変動に基づく特図2可変表示のときに実行される。したがって、小当たり変動、または大当たり変動であっても、ストーリー小当たり変動、またはストーリー大当たり変動に基づく特図2可変表示のときには特殊演出は実行されない。ここで、時短状態を伴う大当たり遊技が終了して直ぐに、ストーリー小当たり変動、またはストーリー大当たり変動に基づく特図2可変表示で特殊演出が実行されない場合の具体例について説明する。

【0555】

図67は、表示部50aにおいてストーリー小当たり変動、またはストーリー大当たり変動に基づく特図2可変表示で特殊演出が実行されない場合の具体例を表す。なお、図67でも、便宜上、小図柄KZ1～KZ3の表示を省略するが、実際は、特図2可変表示に応じて小図柄KZ1～KZ3の可変表示が実行される。また、図67（A）は時短状態を伴う大当たり遊技が終了する直前の表示部50aの様子を表す図である。さらに、大当たり遊技が終了するときに特図2保留が少なくとも1つ以上あり、保留順1の特図2保留に対応する特図2可変表示に係る特図2変動パターンはストーリー小当たり変動、またはストーリー大当たり変動であり、図67（B）は、大当たり時短に遷移して直ぐに、当該ストーリー小当たり変動、またはストーリー大当たり変動に基づく特図2可変表示が開始された直後の様子を表す図である。

【0556】

図67(A)に示すように、時短状態を伴う大当たり遊技(例えば、第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、第4大当たり遊技、第5大当たり遊技)が終了する直前には、特殊演出が実行される場合と同様に、表示部50aの全体に時短用背景画像G130が表示され、時短用背景画像G130に重疊的に、大当たり時短示唆演出画像G40が表示される。

【0557】

そして、時短状態を伴う大当たり遊技の終了時点で特図2保留があり、保留順1の特図2保留に対応する特図2可変表示に係る特図2変動パターンはストーリー小当たり変動、またはストーリー大当たり変動であることから、大当たり遊技が終了すると、時短状態で当該特図2変動パターンに基づく特図2可変表示が開始されるが、図67(B)に示すように、当該開始に伴って、大当たり時短示唆演出画像G40が消去される。すなわち、大当たり遊技後の時短状態における最初の特図2可変表示の開始に応じて大当たり時短示唆演出が終了する。なお、第1実施形態では、ストーリー小当たり変動、またはストーリー大当たり変動に限られず、特殊当たり変動以外の特図変動パターンであれば、当該特図変動パターンに基づく特図2可変表示が開始されることに伴って大当たり時短示唆演出が終了するものとする。

【0558】

また、大当たり時短での特殊当たり変動以外の特図変動パターン(図67の例示では、ストーリー当たり変動)に基づく特図2可変表示が開始されることに伴って、時短用背景画像G130に重疊的に演出図柄EZ1~EZ3の変動表示が開始される。そして、その後は、ストーリー当たり変動に係る特図変動演出の演出フローが展開される。例えば、演出図柄EZ1~EZ3の変動表示が開始された後、最初に通常変動が行われ、その後、所定時間が経過したときにリーチが成立して、ストーリーリーチに発展する。そして、表示部50aではストーリーリーチ専用の背景画像G141(ストーリーリーチ用背景画像G141)が表示され、ストーリーリーチ用背景画像G141において所定のストーリーが展開され、SPリーチなどと同様に、当落分岐点を迎えたときに、第1演出ボタン40kの操作有効期間が発生し、それに伴って第1演出ボタン操作促進演出が実行される。

【0559】

演出制御用マイコン121は、ストーリーリーチの当落分岐点で実行される第1演出ボタン操作促進演出として、通常ボタン操作促進演出を実行するか特別ボタン操作促進演出を実行するかを所定の判定によって決定する。演出制御用マイコン121は、ストーリー当たり変動である場合は、35%の確率で通常ボタン操作促進演出に決定し、65%の確率で特別ボタン操作促進演出に決定する。ここで、通常ボタン操作促進演出に決定されれば、図67(C)に示すように、ストーリーリーチ用背景画像G141に重疊的に通常ボタン操作促進画像G70を表示する。

【0560】

そして、当落分岐点に係る第1演出ボタン操作促進演出で第1演出ボタン40kが操作されると、図67(D)に示すように、祝福演出が実行されて、最終的には、図67(E)に示すように、小当たり、または大当たりを示す所定態様で演出図柄EZ1~EZ3が確定的に停止表示する。

【0561】

なお、図67の例示でストーリーハズレ変動に基づく特図2可変表示が実行されていた場合、当落分岐点までは、基本的にはストーリー当たり変動に基づく特図2可変表示の場合と同様に特図変動演出の演出フローが展開される。ただし、演出制御用マイコン121は、ストーリーハズレ変動である場合は、80%の確率で通常ボタン操作促進演出に決定し、20%の確率で特別ボタン操作促進演出に決定する。通常ボタン操作促進演出に決定されれば、図67(C)に示すように、ストーリーリーチ用背景画像G141に重疊的に通常ボタン操作促進画像G70を表示する。

【0562】

10

20

30

40

50

そして、当落分岐点に係る第1演出ボタン操作促進演出で第1演出ボタン40kが操作されると、所定のハズレを示唆する演出が実行された上で、最終的には、図67(F)に示すように、リーチハズレを示す態様で演出図柄EZ1~EZ3が確定的に停止表示する。

【0563】

このように、第1実施形態では、大当たり時短に遷移して最初の特図2可変表示に基づく特図変動演出において特殊演出を実行可能であり、特殊演出は、当該特図2可変表示で相対的に遊技者に遊技利益をもたらす大当たり図柄、または小当たり図柄という特定の特図が停止表示する(特定結果が導出される)場合に実行可能であり、大当たり当選した場合、相対的に遊技者に遊技利益をもたらさないハズレ図柄という非特定の特図が停止表示する(非特定結果が導出される)場合には実行されない。したがって、特殊演出が実行された場合は、言い換えると大当たり時短示唆演出に特別ボタン操作演出が重複して実行された場合は、対的に遊技者に遊技利益をもたらさないハズレ図柄という非特定の特図が停止表示する(非特定結果が導出される)可能性よりも、相対的に遊技者に遊技利益をもたらす大当たり図柄、または小当たり図柄という特定の特図が停止表示する(特定結果が導出される)可能性の方が高いといえることができる。

10

【0564】

次に、パチンコ遊技機PY1が、通常演出モードにおいて実行可能な背景演出について説明する。背景演出は、特別、遊技者に有利な遊技状態になる可能性が向上しているわけではない通常のベースとなる演出である。前述の通り、パチンコ遊技機PY1は、通常演出モードにおいて、背景演出として、演出図柄EZ1~EZ3やアイコン(当該アイコン、保留アイコン)の背面に、基本的には大当たり判定結果や先読み判定結果とは関わりを持たずに、表示部50aの全体に通常用背景画像G111~113を表示する。また、パチンコ遊技機PY1は、通常演出モードにおいて、背景演出として、基本的には大当たり判定結果や先読み判定結果とは関わりを持たずに、通常用BGMをスピーカー52から出力する。なお、通常用背景画像G111~113の表示を「画像背景演出」とも称し、通常用BGMの出力を「音声背景演出」とも称する。

20

【0565】

さらに、パチンコ遊技機PY1は、通常演出モードにおいて、背景演出として、枠ランプ53を所定態様で発光させる発光背景演出を実行させる。発光背景演出では、枠ランプ53が発光可能な発光色(白色、赤色、黄色、緑色、青色)の間で発光色が様々に変化する。また、発光背景演出では、発光する発光部(枠左発光部53L、枠上発光部53C、枠右発光部53R)が様々に変化する。発光背景演出において、全ての発光部53L、53C、53Rが発光している時間帯や、発光部53L、53C、53Rの中の何れか2つが発光している時間帯や、発光部53L、53C、53Rの中の何れか1つのみが発光している時間帯がある。さらには、発光背景演出においては、発光している時間も区々である。枠ランプ53全体として、第1時間継続して発光している時間帯や、第1時間とは異なる第2時間継続して発光している時間帯や、点滅して発光している時間帯がある。すなわち、発光背景演出では、発光する部分と発光色と発光時間が様々に変化している。

30

【0566】

また、画像背景演出と音声背景演出と発光背景演出とは相互に干渉し合うことなく独立して実行されている。したがって、画像背景演出の周期と、音声背景演出の周期と、発光背景演出の周期とはそれぞれで適宜に設定されている。また、画像背景演出の種類と、音声背景演出の種類と、発光背景演出の種類とはそれぞれで適宜に設定されている。

40

【0567】

次に、パチンコ遊技機PY1が、通常演出モードにおける特図変動演出にて実行可能な特定予告演出について説明する。特定予告演出は、表示部50aに所定画像を表示することと、枠ランプ53を発光させることによって実行される。

【0568】

特定予告演出は、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出である。そ

50

して、特定予告演出には２種類の演出種別がある。特定予告の演出種別として、第１演出種別と、第１演出種別よりも大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆する第２演出種別とがある。以下において、第１演出種別の特定予告演出のことを「第１特定予告演出」と称し、第２演出種別の特定予告演出のことを「第２特定予告演出」と称する。

【０５６９】

ここで、特定予告演出の具体例について説明する。図６８は、第１特定予告演出の具体例を表し、図６９は、第１特定予告演出の具体例を表す。なお、図６８、および図６９では、表示部５０ａ、および枠ランプ５３を抽出して模式的に表している。また、便宜上、図６８、および図６９では、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の表示を省略するが、実際は、特図１可変表示に応じて、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の可変表示も実行されるものとする。さらに、

10

【０５７０】

また、後述するように、特定予告演出は、通常Ａハズレ変動、Ｎリーチハズレ変動、Ｌハズレ変動、ＳＰハズレ変動、Ｌ大当たり変動、およびＳＰ大当たり変動（特定特図１変動パターン）に基づく特図変動演出において実行される。詳細には、通常Ａハズレ変動、Ｎリーチハズレ変動、Ｌハズレ変動、ＳＰハズレ変動、Ｌ大当たり変動、およびＳＰ大当たり変動に基づく特図変動演出が開始されてから１秒経過後に開始され、当該特図変動演出の通常変動において収まって実行される。

【０５７１】

最初に、第１特定予告演出について説明する。例えば、図６８（Ａ）に示すように、特定特図１変動パターンに基づく特図変動演出（演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示）が開始されたとする。なお、このとき、枠ランプ５３では適宜に発光背景演出が実行されている。そして、特定特図１変動パターンに基づく特図変動演出が開始されてから１秒経過したときに第１特定予告演出が開始されるが、第１特定予告演出では、最初に図６８（Ｂ）に示すように、それまで背景発光演出を実行していた枠ランプ５３の全ての発光部（枠左発光部５３Ｌ、枠上発光部５３Ｃ、枠右発光部５３Ｒ）が消灯する。続いて、図６８（Ｃ）に示すように、消灯後１秒が経過した時に、表示部５０ａ全体がブラックアウトすると共に、枠上発光部５３Ｃを表す画像Ｇ５０（第１特定予告演出画像Ｇ５０）が表示される。

20

【０５７２】

枠上発光部５３Ｃは文字「TEAMZ」で構成されているところ、第１特定予告演出画像Ｇ５０は、白色の文字「TEAMZ」で構成されている。そして、さらに、第１特定予告演出画像Ｇ５０が表示されたときに、枠左発光部５３Ｌ、および枠右発光部５３Ｒの消灯が維持されている中で、枠上発光部５３Ｃが白色の点滅発光を開始する。すなわち、同一の文字「TEAMZ」を形成する第１特定予告演出画像Ｇ５０の色と枠上発光部５３Ｃの発光色とが同調する。

30

【０５７３】

枠上発光部５３Ｃの白色での点滅発光が２秒行われると、図６８（Ｄ）に示すように、枠上発光部５３Ｃの発光態様が白色で定常発光する。すなわち、枠上発光部５３Ｃの発光色が白色で維持されたまま発光態様が点滅から定常に切り替わる。なお、このとき、表示部５０ａでは、継続してブラックアウトに重畳的に第１特定予告演出画像Ｇ５０が表示されている。

40

【０５７４】

枠上発光部５３Ｃの白色での定常的な発光が２秒行われると、図６８（Ｅ）～図６８（Ｇ）に示すように、それまで第１特定予告演出画像Ｇ５０としてまとまって表示されていた文字「TEAMZ」が上方に吹っ飛びながら、第１特定予告演出画像Ｇ５０を構成する各文字が飛び散ってバラバラになり、表示部５０ａの上端からフレームアウトする。この第１特定予告演出画像Ｇ５０を構成する文字「TEAMZ」が吹っ飛んでからフレームアウトするまでの一連の演出は２秒掛けて行われる。そして、この一連の演出が開始されてから終了するまでの間、枠上発光部５３Ｃと、一時的に組を成す枠左発光部５３Ｌおよび

50

枠右発光部 5 3 R とが高速で交互に点灯、および消灯を繰り返す。

【 0 5 7 5 】

そして、第 1 特定予告演出画像 G 5 0 を構成する文字「 T E A M Z 」が表示部 5 0 a からフレームアウトするタイミングで、当該第 1 特定予告演出が終了する。具体的には、図 6 8 (H) に示すように、ブラックアウトが解除されて、表示部 5 0 a にはブラックアウトする前の通常用背景画像 (図 6 8 では、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1) が表示され、当該背景画像に重疊的に変動表示している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現すると共に、枠ランプ 5 3 による発光背景演出が再開する。

【 0 5 7 6 】

次に、第 2 特定予告演出について説明する。例えば、図 6 9 (A) に示すように、特定特図 1 変動パターンに基づく特図変動演出 (演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示) が開始されたとする。なお、このとき、枠ランプ 5 3 では適宜に発光背景演出が実行されている。そして、特定特図 1 変動パターンに基づく特図変動演出が開始されてから 1 秒経過後に第 2 特定予告演出が開始されるが、第 2 特定予告演出でも、第 1 特定予告演出と同様に、最初に図 6 9 (B) に示すように、それまで背景発光演出を実行していた枠ランプ 5 3 の全ての発光部 (枠左発光部 5 3 L、枠上発光部 5 3 C、枠右発光部 5 3 R) が消灯する。

【 0 5 7 7 】

続いて、図 6 9 (C) に示すように、枠ランプ 5 3 の消灯後、第 1 特定予告演出のときよりも長い時間、具体的には 3 秒が経過した時に、表示部 5 0 a 全体がブラックアウトすると共に、枠上発光部 5 3 C を表す画像 G 5 1 (第 2 特定予告演出画像 G 5 1) が表示部 5 0 a の略中央に表示される。

【 0 5 7 8 】

第 2 特定予告演出画像 G 5 1 は、第 1 特定予告演出画像 G 5 0 と同様に、枠上発光部 5 3 C を表す文字「 T E A M Z 」で構成されているが、詳細な表示内容については第 1 特定予告演出画像 G 5 0 と異なる。さらに、図 6 9 (C) ~ 図 6 9 (D) に示すように、第 2 特定予告演出画像 G 5 1 は、表示されたときから所定の動作を行う。ここでの所定の動作は、所定の表示位置 (第 1 実施形態では、表示部 5 0 a の略中央) で、徐々に拡大して表示開始時の約 3 倍になると表示開始時の大きさに戻る動作を複数回繰り返し行うという内容であり、所定時間 (第 1 実施形態では、3 秒間) 行われる。なお、第 1 特定予告演出画像 G 5 0 の表示開始時の大きさは、第 2 特定予告演出画像 G 5 1 の表示開始時よりも大きく且つ第 2 特定予告演出画像 G 5 1 の表示開始時の約 3 倍 (所定の動作の最終段階) よりも小さい。

【 0 5 7 9 】

また、さらに、第 2 特定予告演出画像 G 5 1 が表示されているときに、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R は同調して高速で白色の点滅発光を行う。

【 0 5 8 0 】

第 2 特定予告演出画像 G 5 1 が表示されてから所定時間 (第 1 実施形態では、3 秒) が経過すると、当該第 2 特定予告演出が終了する。具体的には、図 6 9 (E) に示すように、ブラックアウトが解除されると共に、第 2 特定予告演出画像 G 5 1 が消去される。そして、表示部 5 0 a にはブラックアウトする前の通常用背景画像 (図 6 9 では、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1) が表示され、当該背景画像に重疊的に変動表示している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現すると共に、枠ランプ 5 3 による発光背景演出が再開する。

【 0 5 8 1 】

次に、第 1 実施形態における特定予告演出に係る制御内容の一例について説明する。なお、以下に説明する制御内容は、特定予告演出に係る制御内容の一例であるので、その制御内容は以下の内容に限定されることなく、適宜に変更しても良い。

【 0 5 8 2 】

例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ステップ S 4 3 0 6 において、特図変動演出パターンを決定した後に、通常演出モードであるか否かを判定する。演出制御用マイコン 1

10

20

30

40

50

21は、通常演出モードではないと判定すると、当該特定予告演出に係る処理を終え、通常演出モードであると判定すると、受信した特図変動開始コマンドが特図1変動パターンに対応するものであるか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンに対応する特図変動開始コマンドではないと判定すると、当該特定予告演出に係る処理を終え、特図1変動パターンに対応する特図変動開始コマンドであると判定すると、当該特図変動開始コマンドに基づいて、特定予告演出の実行の可否を決定するための特定予告演出実行判定を行う。

【0583】

特定予告演出実行判定は、特定予告演出実行判定テーブルを参照して実行される。特定予告演出実行判定テーブルの構成例を図70(A)に示す。図70(A)に示すように、特定予告演出実行判定テーブルは、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターン判定結果に含まれる特図変動パターンに対応付けられている。具体的には、特定予告演出実行判定テーブルとして、大当たり変動用(SP大当たり変動、L大当たり変動)の特定予告演出実行判定テーブル、SPハズレ変動用の特定予告演出実行判定テーブル、Lハズレ変動用の特定予告演出実行判定テーブル、Nハズレ変動用の特定予告演出実行判定テーブル、通常Aハズレ変動用の特定予告演出実行判定テーブル、通常Bハズレ変動用の特定予告演出実行判定テーブル、および通常Cハズレ変動用の特定予告演出実行判定テーブルが設けられている。図70(A)に示す各特定予告演出実行判定テーブルは、特定予告演出を実行する/実行しないに対する選択率が図70(A)に示す所定の選択率となるように、適宜に構成されている。

【0584】

図70(A)に示すように、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが大当たり変動の場合もハズレ変動の場合も「実行する」に決定されることがある。したがって、特定予告演出が実行されると、特定予告演出の契機となった特図1可変表示で大当たりになる可能性がある。すなわち、特定予告演出は、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出である。また、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンがリーチが成立する特図変動パターンの場合もリーチが成立しない特図変動パターンの場合も「実行する」に決定されることがある。したがって、特定予告演出が実行されると、特定予告演出に係る特図1可変表示に応じた特図変動演出でリーチが成立する可能性がある。すなわち、特定予告演出は、リーチになる可能性があることを示唆する演出である。

【0585】

なお、特図1変動パターンが通常Bハズレ変動、および通常Cハズレ変動の場合は、特定予告演出が実行されない。これは、通常Bハズレ変動に係る特図変動時間、および通常Cハズレ変動に係る特図変動時間が短いため、当該特図1変動表示において、特定予告演出が完了しないおそれがあるからである。

【0586】

演出制御用マイコン121は、特定予告演出実行判定を終えると、当該判定結果が「特定予告演出を実行する」であるか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、当該判定結果が「特定予告演出を実行する」ではないと判定すると、当該特定予告演出に係る処理を終え、当該判定結果が「特定予告演出を実行する」と判定すると、当該特図変動開始コマンドに基づいて、特定予告演出種別を決定するための特定予告演出種別判定を行う。

【0587】

特定予告演出種別判定は、特定予告演出種別判定テーブルを参照して実行される。特定予告演出種別判定テーブルの構成例を図70(B)に示す。図70(B)に示すように、特定予告演出種別判定テーブルは、特図変動パターンに対応付けられている。具体的には、特定予告演出種別判定テーブルとして、大当たり変動(SP大当たり変動、L大当たり変動)用の特定予告演出種別判定テーブル、SPハズレ変動用の特定予告演出種別判定テーブル、Lハズレ変動用の特定予告演出種別判定テーブル、Nハズレ変動用の特定予告演出種別判定テーブル、および通常Aハズレ変動用の特定予告演出種別判定テーブルが設けられている。図70(B)に示す各特定予告演出種別判定テーブルは、各特定予告演出種

別に対する選択率が図 70 (B) に示す所定の選択率となるように、適宜に構成されている。

【0588】

図 70 (B) に示すように、特図変動パターンが S P リーチ変動 (S P 大当たり変動、S P ハズレ変動) の場合も L リーチ変動 (L 大当たり変動、L ハズレ変動) の場合も N ハズレ変動の場合も通常 A ハズレ変動の場合も「第 1 特定予告演出」、および「第 2 特定予告演出」に決定されることがある。したがって、特定予告演出として、第 1 特定予告演出、または第 2 特定予告演出が実行されると、特定予告演出が実行されている当該特図変動演出で、リーチが成立する可能性、N リーチから S P リーチ、または L リーチに発展する可能性、および大当たりになる可能性がある。すなわち、第 1 特定予告演出、および第 2 特定予告演出は、リーチが成立する可能性、N リーチから S P リーチ、または L リーチに発展する可能性、および大当たりになる可能性があることを示唆する演出である。

10

【0589】

また、S P リーチ変動 (S P 大当たり変動、S P ハズレ変動) の場合も L リーチ変動 (L 大当たり変動、L ハズレ変動) の場合も N ハズレ変動の場合も「第 2 特定予告演出」に決定されることがあるが、通常 A ハズレ変動の場合に「第 2 特定予告演出」に決定されることはない。したがって、第 2 特定予告演出が実行されると、その後にリーチが成立 (リーチに発展) することが確定する。すなわち、第 2 特定予告演出は、リーチが成立 (リーチに発展) することを示唆する演出である。

20

【0590】

さらに、S P リーチ変動 (S P 大当たり変動、S P ハズレ変動) の場合も L リーチ変動 (L 大当たり変動、L ハズレ変動) の場合も N ハズレ変動の場合も第 2 特定予告演出に決定されることがあるが、S P リーチ変動、および L リーチ変動の場合に比べて N ハズレ変動の場合に第 2 特定予告演出と決定される確率は極めて低い。したがって、第 2 特定予告演出が実行されると、その後に S P リーチや L リーチに発展しない可能性はあるものの、S P リーチ、または L リーチに発展する可能性が高い。すなわち、第 2 特定予告演出は、S P リーチ、または L リーチに発展しない可能性はあるが、S P リーチ、または L リーチに発展する可能性が高いことを示唆する演出である。

【0591】

また、図 70 (B) に示す特定予告演出種別判定テーブルによれば、第 1 実施形態では、第 1 特定予告演出 < 第 2 特定予告演出の順番で大当たり遊技状態になる可能性が高い。

30

【0592】

演出制御用マイコン 121 は、特定予告演出種別判定を行った後に当該判定の結果である特定予告演出種別を示すコマンド (特定予告演出開始コマンド) を演出用 R A M 124 の出力バッファにセットする。出力バッファにセットされた特定予告演出開始コマンドは、コマンド送信処理 (S 4004) により画像制御基板 140 に送信される。

【0593】

画像制御基板 140 の画像用 C P U 141 は、特定予告演出開始コマンドを受信すると、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されてから、特定予告演出種別判定の結果である特定予告演出種別に応じた所定時間 (例えば、1 秒) が経過したときに、表示部 50 a において、特定予告演出に係る画像 (第 1 特定予告演出画像 G 50、または第 2 特定予告演出画像 G 51) を表示する。

40

【0594】

また、演出制御用マイコン 121 は、特定予告演出が開始されてから所定時間 (例えば、1 秒) が経過したときに、それまで実行していた発光背景演出を停止して、特定予告演出種別判定の結果である特定予告演出種別に応じた枠ランプ 53 の発光制御を開始する。

【0595】

以上のように、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常遊技状態から、通常遊技状態よりも第 2 始動口 12 の開放容易性が高い時短状態 (第 2 始動領域が開放し易い特定遊技状態) に切り替わるときに特図 1 保留がある (第 1 識別情報実行権利が保留されている) 場合

50

、当該切り替わるときに表示部 50a において、第 1 右打ち促進画像 G31 を表示（特定表示を実行）する一方、通常遊技状態から時短状態（特定遊技状態）に切り替わるときに特図 1 保留がない（第 1 識別情報実行権利が保留されていない）場合、当該切り替わるとき、および特図 2 可変表示（第 2 識別情報の可変表示）が開始されるときに双方で第 1 右打ち促進画像 G31 を表示（特定表示を実行）する。したがって、遊技者に遊技球の発射態様が適度に説明されて遊技者が不利益を被り遊技興趣が低下することを防ぐことができると共に、当該遊技の説明となる第 1 右打ち促進画像 G31 の表示が過剰に実行されて遊技者の遊技意欲の減退を抑えることができる。

【0596】

また、特図 1 可変表示で大当たり図柄が停止表示した場合よりも特図 2 可変表示で大当たり図柄や小当たり図柄が停止表示した場合の方が、当該大当たり遊技の後に遊技者に有利な遊技状態になり易い。したがって、通常遊技状態から時短状態に遷移したときに残っていた特図 1 保留が消化された後に、特図 2 可変表示が実行されたことに応じて、再度第 1 右打ち促進画像 G31 の表示が実行されることで、遊技者に右打ちをより強く印象付けて、相対的に遊技者に不利な第 1 始動口 10 への入賞を狙って遊技球を発射させることを確実に防止することができる。さらに、通常遊技状態から時短状態に遷移したときから、特図 2 可変表示が開始されるまでの間、第 1 右打ち促進画像 G31 の表示よりも遊技者が視認し難い態様で、同じく右打ちを促す第 2 右打ち促進画像 G30 の表示を行う。したがって、通常遊技状態から時短状態に遷移したときから、特図 2 可変表示が開始されるまでの間の演出効果の低下を防ぎつつ、遊技者に右打ちを行わせて遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

【0597】

また、パチンコ遊技機 PY1 によれば、遊技者に有利な時短状態（特定遊技状態）に移行したときに、時短状態に移行することを示唆する大当たり時短示唆演出を実行可能であり、大当たり時短示唆演出が実行されているときに、特定の演出である操作促進演出を実行する場合と操作促進演出を実行しない場合とがあり、操作促進演出が実行された場合、ハズレ（非特定結果）となる可能性よりも、大当たり、または小当たり（特定結果）となる可能性の方が高い。したがって、時短状態に移行した直後で大当たり時短示唆演出が実行されて遊技者が意気揚々としている際に、遊技者に、特定の演出である操作促進演出の実行に対して注目させて遊技興趣を向上させることができる。

【0598】

大当たり時短示唆演出が実行されているときに特定の演出である操作促進演出が実行された場合、当該操作促進演出が実行されているときに第 1 演出ボタン 40k が操作されると当該時短示唆演出が終了する。したがって、大当たり時短示唆演出に対してメリハリをつけることができる。さらに、この場合、大当たり時短示唆演出が終了すると共に、大当たり、または小当たりを示唆する祝福演出が実行される。したがって、大当たり時短示唆演出の終了による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【0599】

また、パチンコ遊技機 PY1 によれば、枠上発光部 53C（第 1 発光部）を表すが枠左発光部 53L や枠右発光部 53R（第 2 発光部）を表さない第 1 特定予告演出画像 G50 や第 2 特定予告演出画像 G51 を表示することがある。したがって、当該パチンコ遊技機 PY1 における演出として効果的に遊技興趣を向上させることができる。さらに、枠上発光部 53C（第 1 発光部）を表す第 1 特定予告演出画像 G50 や第 2 特定予告演出画像 G51 が表示されているときに、枠上発光部 53C（第 1 発光部）を特定の態様で発光させる特定発光演出を実行することがある。したがって、さらに当該パチンコ遊技機 PY1 における演出として効果的に遊技興趣を向上させることができる。

【0600】

さらに、枠上発光部 53C（第 1 発光部）と枠左発光部 53L、および枠右発光部 53R（第 2 発光部）を所定態様で発光させる発光背景演出（所定演出）を実行可能であり、発光背景演出（所定演出）が実行されているときに第 1 特定予告演出画像 G50 や第 2 特

定予告演出画像 G 5 1 が表示されると、当該発光背景演出（所定演出）が終了して、特定発光演出が開始することがある。したがって、特定発光演出にインパクトを与えることができる。また、発光背景演出を終了させて特定発光演出を開始する場合、と枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R（第 2 発光部）を発光させないことがある。この場合、より一層、枠上発光部 5 3 C（第 1 発光部）による特定発光演出を強調させることができる。

【 0 6 0 1 】

（第 1 実施形態の変更例）

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

10

【 0 6 0 2 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、特別時短遷移演出として、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 の表示を実行しているが、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 の具体的な表示内容、および表示位置は、遊技者に右打ちを促すことができる範囲で適宜に変更しても良い。また、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 の表示に加えて、または替えて、音声によって右打ちを促しても良い。

【 0 6 0 3 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、繋ぎ演出が開始されるタイミングで、右打ち促進演出を継続させるために、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を新たに表示させているが、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を、特別時短遷移演出の開始時に、言い換えると、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 の表示を開始させるタイミングで第 1 右打ち促進画像 G 3 1 と共に表示するようにしても良い。さらに、第 2 特別時短遷移演出において、特図 2 可変表示が開始したときに、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を消去せずにそのまま継続して第 1 右打ち促進画像 G 3 1 と共に表示するようにしても良い。また、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 の具体的な表示内容、および表示位置は、遊技者に右打ちを促すことができる範囲で適宜に変更しても良い。

20

【 0 6 0 4 】

さらに、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 を表示しないようにしても良い。あるいは、第 2 右打ち促進画像 G 3 0 の表示態様、および / または表示位置を、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 よりも遊技者が視認容易なものにしても良い。

【 0 6 0 5 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、天井到達に係る特図可変表示に基づく特図変動演出において、表示部 5 0 a で通常用背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 3 が表示されるが、天井残り回数が所定回数（例えば、10 回）になったときから天井到達するまでの期間（天井到達残り特定期間）においては、通常用背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 3 に替えてその期間専用の背景画像を表示するようにしても良い。その場合、第 2 特別時短遷移演出において、1 回目の第 1 右打ち促進演出が終了してから特図 2 可変表示が開始するまでの間、表示部 5 0 a で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 や小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の背景画像として、その天井到達残り特定期間専用の背景画像を表示するようにしても良い。

30

【 0 6 0 6 】

さらに、第 1 実施形態では、第 2 特別時短遷移演出において、天井到達したときと特図 2 可変表示が開始されたときとで、同一の第 1 右打ち促進画像 G 3 1 が表示されているが、天井到達したときと特図 2 可変表示が開始されたときとで、右打ちを促す画像の表示内容が異なるようにしても良い。

40

【 0 6 0 7 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、特別時短遷移演出として、最初に右打ち促進演出が実行されているが、これに加えてまたは替えて、時短状態に遷移したこと、または天井到達したことを報知する演出を実行するようにしても良い。この場合、表示部 5 0 a において、第 1 右打ち促進画像 G 3 1 に加えてまたは替えて、時短状態に遷移したこと、または天井到達したことを報知する画像を表示するようにしても良い。あるいは、時短状態に遷移したこと、または天井到達したことを報知する音声をスピーカー 5 2 から出力するようにしても良い。

50

【 0 6 0 8 】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 では、天井時短のときと大当たり時短のときとで、特図 2 変動パターン判定テーブルが異なるが、共通する特図 2 変動パターン判定テーブルを用いて特図 2 変動パターンを決定するようにしても良い。

【 0 6 0 9 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、天井到達したときに、右打ち促進演出、および繋ぎ演出を含む特別時短遷移演出を実行可能であるが、このような右打ち促進演出を含む演出の実行契機として、例えば、特図 1 に係るハズレ図柄に時短状態に移行させるハズレ図柄種別があり、通常遊技状態において、当該ハズレ図柄が停止表示すると、大当たり遊技が実行されることなくそのまま時短状態（低確率高ベース遊技状態）に移行するようにし、当該移行に応じて、特別時短遷移演出のような右打ち促進演出、および繋ぎ演出を含む演出を実行するようにしても良い。

10

【 0 6 1 0 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、特殊演出において、大当たり時短示唆演出に重複して実行される演出として、広い意味では第 1 演出ボタン 4 0 k の操作を促進する演出（特別ボタン操作促進演出）が実行されるが、当該重複して実行される演出は特に限定されず、適宜に変更しても良い。例えば、時短用背景画像 G 1 3 0 に重畳的に、大当たり時短示唆演出画像 G 4 0 とは異なる特定のキャラクタやアイテムなどからなる特殊演出専用の画像が表示されるようにしても良い。

【 0 6 1 1 】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 では、特殊演出において、大当たり時短示唆演出に重複して通常ボタン操作促進演出が実行されることはないが、通常ボタン操作促進演出が実行されることがあるようにしても良い。ただし、特殊演出においては、通常ボタン操作促進演出が実行される確率よりも、特別ボタン操作促進演出が実行される確率が高くなるようにすることが望ましい。相対的に遊技者に有利な遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別ボタン操作促進演出の演出効果を高めるためである。

20

【 0 6 1 2 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、特殊演出が実行された場合、言い換えると、大当たり時短示唆演出に重複して特別ボタン操作促進演出が実行された場合、当該特図 2 可変表示でハズレ図柄が停止表示することはないが、ハズレ図柄が停止表示することがあるようにしても良い。ただし、特殊演出が実行された場合、当該特図 2 可変表示でハズレ図柄が停止表示する確率よりも大当たり図柄、または小当たり図柄が停止表示する確率が高くなるようにすることが望ましい。特殊演出の演出効果を高めるためである。なお、特殊演出が実行されたときに、当該特図 2 可変表示でハズレ図柄が停止表示することがあるようにする場合、例えば、リーチ有りハズレに係る特別大当たり時短特図 2 変動パターン判定テーブルにおいて、特殊大当たり変動、および特殊小当たり変動に対応する特図変動パターン（特殊ハズレ変動）も含まれ、特殊ハズレ変動に対する振分率を、特殊大当たり変動、および特殊小当たり変動に対する振分率よりも相当低く設定するようにしても良い（例えば、3 %）。

30

【 0 6 1 3 】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 演出ボタン操作促進画像の表示態様の種類は、通常態様と特別態様の 2 種類しかないが、遊技者に有利な遊技状態になる可能性の大小関係に関連付けて 3 種類以上あるようにしても良い。この場合、3 種類以上の中で最も遊技者に有利な遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示態様で特殊演出を実行することが望ましい。特殊演出の演出効果を高めるためである。

40

【 0 6 1 4 】

また、ストーリーリーチや S P リーチなどの当落分岐点において、第 1 演出ボタン 4 0 k の操作有効期間になり、当該期間において第 1 演出ボタン 4 0 k の操作を促進する演出を実行する場合と、第 2 演出ボタン 4 1 k の操作有効期間になり、当該期間において第 2 演出ボタン 4 1 k の操作を促進する演出を実行する場合とがあり、第 2 演出ボタン 4 1 k

50

の操作有効期間となる場合の方が相対的に遊技者に有利な遊技状態になる可能性が高く、特殊演出では、大当たり時短示唆演出画像 G 4 0 が表示されているときに、第 2 演出ボタン 4 1 k の操作有効期間になり、当該期間において第 2 演出ボタン 4 1 k の操作を促進する演出が実行されるようにしても良い。

【 0 6 1 5 】

さらに、特殊演出に含まれる特別ボタン操作促進演出が実行されているときに、当該特別ボタン操作促進演出の操作対象である第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されると、大当たり、または小当たりを示唆する祝福演出が実行されるが、この操作に応じた演出が示唆する内容、および演出の具体的な内容も第 1 実施形態に限られず適宜に変更しても良い。

【 0 6 1 6 】

また、特殊演出は、大当たり時短に移行した際に実行されるが、特殊演出の対象となる移行先の遊技状態は、大当たり時短に限られず適宜に変更しても良い。例えば、天井時短などの大当たり時短以外の時短状態に移行した際に特殊演出を実行しても良い。あるいは、通常遊技状態に移行した際に特殊演出を実行しても良い。これらの場合、特殊演出の対象となる特定の遊技状態に移行した際に、当該特定の遊技状態に移行することを示唆する画像を表示部 5 0 a に表示するなど当該特定の遊技状態に移行することを示唆する演出が実行される。

【 0 6 1 7 】

また、大当たり時短に移行した際に特殊演出が実行されない場合、最初の特図 2 可変表示が開始されることに応じて大当たり時短示唆演出が終了するが、特図 2 可変表示が開始した後も継続して大当たり時短示唆演出が実行されるようにしても良い。ただし、この場合は、当該最初の特図 2 可変表示の開始時を基準として、特殊演出に含まれる特別ボタン操作促進演出が開始されるタイミングよりも早いタイミングで大当たり時短示唆演出が終了することが望ましい。遊技者の特殊演出に対する期待感を過剰に煽って、遊技者が落胆し、遊技意欲が減退することを防ぐためである。

【 0 6 1 8 】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり時短に移行した際に、特殊演出が実行される場合と特殊演出が実行されない場合とでは、特殊演出が実行された場合の方が当該特図可変表示で大当たり図柄、または小当たり図柄が停止表示される可能性が高く、特殊演出が実行された場合の方が、大当たり時短示唆演出の演出時間が長い。したがって、大当たり時短示唆演出の演出時間に注目すると、大当たり時短示唆演出の演出時間が長い方が当該特図可変表示で大当たり図柄、または小当たり図柄が停止表示される可能性が高いとも言える。そこで、例えば、ハズレの場合も特殊演出を実行可能に構成し、大当たり時短示唆演出の演出時間が 3 種類以上あり、大当たり時短示唆演出の演出時間が長くなるにつれて当該特図可変表示で大当たり図柄、または小当たり図柄が停止表示される可能性が高くなるようにしても良い。あるいは、大当たり時短示唆演出の演出時間は一定であるが、当該特図可変表示の開始時を基準とする特別ボタン操作促進演出の開始時間が 3 種類以上あり、特別ボタン操作促進演出の開始時間が遅くなるにつれて当該特図可変表示で大当たり図柄、または小当たり図柄が停止表示される可能性が高くなるようにしても良い。

【 0 6 1 9 】

また、第 1 実施形態では、特殊演出は、所謂「1 種 2 種混合機」で構成されるパチンコ遊技機 P Y 1 の大当たり時短に移行する際に実行されるが、特殊演出が実行可能な仕様は所謂「1 種 2 種混合機」に限られず、所謂「確変タイプ（ループ機、または S T 機）」など他の仕様からなるパチンコ遊技機における特定の遊技状態に移行する際に実行するようにしても良い。

【 0 6 2 0 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、前扉 2 3 に設置された枠ランプ 5 3 を用いて特定予告演出が実行されているが、特定予告演出で用いられる発光手段の設置位置は前扉 2 3 に限られず適宜に変更しても良い。例えば、特定予告演出で用いられる発光手段を遊技盤 1 に設置しても良い。この場合、基本的には遊技者が常時視認可能な所定位置に、第 1 特定

10

20

30

40

50

予告演出画像 G 5 0 や第 2 特定予告演出画像 G 5 1 が表す対象となる枠上発光部 5 3 C に対応する発光部と、第 1 特定予告演出画像 G 5 0 や第 2 特定予告演出画像 G 5 1 が表す対象とならない枠左発光部 5 3 L や枠右発光部 5 3 R に対応する発光部を設置する。なお、基本的には遊技者が常時視認可能な所定位置として、正面視で遊技盤 1 の開口部 1 A にしても良い。あるいは、遊技盤 1 を透明部材で構成し、遊技盤 1 の背面側に基本的には遊技者が常時視認可能な所定位置を設定しても良い。

【 0 6 2 1 】

さらに、第 1 実施形態では、第 1 特定予告演出画像 G 5 0 や第 2 特定予告演出画像 G 5 1 が表す対象となる枠上発光部 5 3 C は文字で構成されているが、枠上発光部 5 3 C の具体的な表示形式は文字に限られず図形など他の表示形式に変更しても良い。また、第 1 特定予告演出画像 G 5 0 や第 2 特定予告演出画像 G 5 1 が表す対象とならない枠左発光部 5 3 L や枠右発光部 5 3 R が文字や図形などの特定の表示形式を表すようにしても良い。

10

【 0 6 2 2 】

また、第 1 特定予告演出画像 G 5 0 や第 2 特定予告演出画像 G 5 1 とは異なる枠上発光部 5 3 C を表す画像が表示されるが、枠上発光部 5 3 C が発光しないことがあるようにしても良い。あるいは、枠左発光部 5 3 L や枠右発光部 5 3 R が発光していないが、枠上発光部 5 3 C が発光しているときに、枠上発光部 5 3 C を表す画像が表示されないことがあるようにしても良い。

【 0 6 2 3 】

さらに、第 1 実施形態では、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R によって発光背景演出が実行されているときに特定予告演出が開始されるが、例えば、特定予告演出、および発光背景演出とは異なる演出として、枠上発光部 5 3 C、枠左発光部 5 3 L、および枠右発光部 5 3 R が発光しているときに、特定予告演出が開始されるようにしても良い。

20

【 0 6 2 4 】

また、第 1 実施形態では、第 1 特定予告演出の実行タイミングと第 2 特定予告演出の実行タイミングは同一であるが、第 1 特定予告演出の実行タイミングと第 2 特定予告演出の実行タイミングとは異なるようにしても良い。あるいは、第 1 実施形態では、第 1 特定予告演出、および第 2 特定予告演出は、特定予告演出の演出種別として位置づけられており、特定予告演出を実行すると決定された場合に選択的に実行されるが、第 1 特定予告演出と第 2 特定予告演出とは、独立した別の大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する予告演出であり、1 回の特図変動演出の中で双方が実行されることがあるようにしても良い。この場合、第 1 特定予告演出が示唆する大当たり遊技状態になる可能性（期待度）よりも第 2 特定予告演出が示唆する大当たり遊技状態になる可能性（期待度）の方が高くなるようにしても良い。反対に、第 2 特定予告演出が示唆する大当たり遊技状態になる可能性（大当たり期待度）よりも第 1 特定予告演出が示唆する大当たり遊技状態になる可能性（大当たり期待度）の方が高くなるようにしても良い。さらには、第 1 特定予告演出が示唆する大当たり遊技状態になる可能性（期待度）と第 2 特定予告演出が示唆する大当たり遊技状態になる可能性（期待度）とが同一になるようにしても良い。

30

【 0 6 2 5 】

また、第 1 実施形態では、特定予告演出は、所謂「1 種 2 種混合機」で構成されるパチンコ遊技機 P Y 1 の通常遊技状態且つ通常演出モードにおいて実行されるが、特定予告演出が実行可能な仕様は所謂「1 種 2 種混合機」に限られず、所謂「確変タイプ（ループ機、または S T 機）」など他の仕様からなるパチンコ遊技機における通常遊技状態且つ通常演出モードにおいて実行するようにしても良い。

40

【 0 6 2 6 】

さらには、第 1 実施形態では、特定予告演出は、通常遊技状態且つ通常演出モードで実行可能であるが、他の遊技状態や他の演出モードで実行可能にしても良い。また、特図 2 変動パターンに基づいて特定予告演出を実行可能にしても良い。あるいは、先読み判定結果に基づく先読み演出として特定予告演出を実行するようにしても良い。また、大当たり

50

遊技において、特定予告演出を実行するようにしても良い。この場合、特定予告演出があるラウンド遊技において実行され、特定予告演出は当該大当たり遊技がさらに継続して実行される可能性があることを示唆する演出として実行されるようにしても良い。あるいは、特定予告演出は当該大当たり遊技の終了に応じて相対的に遊技者に有利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出として実行されるようにしても良い。さらには、特定予告演出は、遊技者の遊技利益とは関係なく、遊技が行われていないときに所謂「デモ演出」として実行されるようにしても良い。

【 0 6 2 7 】

7. 前述した実施形態に開示されている発明

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

【 0 6 2 8 】

なお、発明 A によれば、特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 5 4 号公報に記載の遊技機について次に説明する課題 1 に対して遊技興趣を向上するという効果を奏する。特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 5 4 号公報に記載の遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりか否かを判定する大当たり判定が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態になる。また、この遊技機では、始動口には、第 1 始動口と、開閉可能な第 2 始動口があり、第 1 始動口と第 2 始動口は打ち分け可能に構成されている。通常遊技状態では第 1 始動口へ入賞させる遊技が中心に行われ、通常遊技状態よりも第 2 始動口が開放し易い時短状態では第 2 始動口へ入賞させる遊技が中心に行われる。そして、時短状態では、表示部において、第 2 始動口へ向けて遊技球を発射させることを促す演出が実行される。しかしながら、開閉可能な始動口が開放し易い遊技状態において当該始動口へ向けて遊技球を発射させることを促す演出が実行される遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。そこで、課題 1 とするところは、遊技興趣が向上する新規な遊技機を提供することである。

【 0 6 2 9 】

また、発明 B によれば、特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 5 4 号公報に記載の遊技機について次に説明する課題 2 に対して遊技興趣を向上するという効果を奏する。特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 5 4 号公報に記載の遊技機では、所定の判定が行われる。所定の判定で、特定結果となると遊技者に有利な遊技状態になる一方、特定の結果と異なる非特定結果となると、遊技者に有利な遊技状態にならない。また、この遊技機では、通常遊技状態と異なる特定遊技状態に移行することがあり、当該特定遊技状態への移行に応じて、特定遊技状態に移行することを示唆する示唆演出を実行可能である。しかしながら、特定遊技状態への移行に応じて、当該特定遊技状態に移行することを示唆する示唆演出を実行可能な遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。そこで、課題 2 とするところは、遊技興趣が向上する新規な遊技機を提供することである。

【 0 6 3 0 】

また、発明 C によれば、特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 5 4 号公報に記載の遊技機について次に説明する課題 3 に対して遊技興趣を向上するという効果を奏する。特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 5 4 号公報に記載の遊技機では、パチンコ遊技機では、大当たり判定が行われると、特別図柄の変動表示が行われ、特別図柄の変動表示で大当たり図柄が停止表示すると大当たり遊技が実行される。また、この遊技機では、特別図柄の変動表示や大当たり遊技などの遊技が実行されている期間や、遊技が行われていない期間に、画像を表示可能な表示部や発光可能な発光手段を用いて所定の演出を実行可能である。しかしながら、画像を表示

可能な表示部や発光可能な発光手段を用いて所定の演出を実行可能な遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。そこで、課題 3 とするところは、遊技興趣が向上する新規な遊技機を提供することである。

【0631】

8 - 1 - 1 . 発明 A 1

発明 A 1 に係る遊技機は、

操作手段（ハンドル 7 2 k）への操作によって遊技球を遊技領域（遊技領域 6）に向けて発射させることが可能であり、

前記遊技領域には第 1 始動領域（第 1 始動口 1 1）、および開閉可能な第 2 始動領域（第 2 始動口 1 2）が設けられ、

前記操作手段を第 1 操作態様（左打ち）で操作することによって遊技球を前記第 1 始動領域へ入賞させることが可能であり、前記操作手段を前記第 1 操作態様と異なる第 2 操作態様（右打ち）で操作することによって遊技球を前記第 2 始動領域へ入賞させることが可能であり、

遊技を実行可能な遊技実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）とを備え、

前記遊技実行手段は、

遊技球が前記第 1 始動領域に入賞したことに基づいて第 1 識別情報（特図 1）の可変表示を実行可能であり、前記第 1 識別情報の可変表示で第 1 特定結果が導出（特図 1 に係る大当たり図柄が停止表示）された後に、遊技者に有利な遊技状態にすることが可能であり

、
遊技球が前記第 2 始動領域に入賞したことに基づいて第 2 識別情報（特図 2）の可変表示を実行可能であり、前記第 2 識別情報の可変表示で第 2 特定結果が導出（特図 2 に係る大当たり図柄、または小当たり図柄が停止表示）された後に、遊技者に有利な遊技状態にすることが可能であり、

前記第 1 識別情報の可変表示を開始させられないときに前記遊技球が前記第 1 始動領域に入賞した場合、当該入賞に基づく前記第 1 識別情報の可変表示を実行する権利を第 1 識別情報実行権利として保留することが可能であり、

前記演出実行手段は、通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも前記第 2 始動領域が開放し易い特定遊技状態（時短状態）に切り替わるときに前記第 1 識別情報実行権利が保留されている場合、当該切り替わるときに表示部において特定表示（第 1 右打ち促進画像 G 3 1 の表示）を実行する一方、前記通常遊技状態から前記特定遊技状態に切り替わるときに前記第 1 識別情報実行権利が保留されていない場合、当該切り替わるとき、および前記第 2 識別情報の可変表示が開始されるときに前記特定表示を実行することを特徴とする遊技機。

【0632】

8 - 1 - 2 . 発明 A 2

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記特定表示は、前記第 2 操作態様で前記操作手段を操作することを促すことを特徴とする遊技機。

【0633】

8 - 1 - 3 . 発明 A 3

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 1 または発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記第 1 特定結果が導出された後よりも前記第 2 特定結果が導出された後の方が、より遊技者に有利な遊技状態になり易いことを特徴とする遊技機。

【0634】

8 - 1 - 4 . 発明 A 4

発明 A 4 に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

発明 A 1 乃至発明 A 3 の何れか 1 つに係る遊技機であって、

前記通常遊技状態から前記特定遊技状態に切り替わってから前記第 2 識別情報の可変表示が開始されるまでの間、前記特定表示よりも遊技者が視認し難い態様で、前記第 2 操作態様で前記操作手段を操作することを促す非特定表示（第 2 右打ち促進画像 G 3 0 の表示）を前記表示部で実行することがあることを特徴とする遊技機。

【0635】

8 - 2 - 1 . 発明 B 1

発明 B 1 に係る遊技機は、

所定の判定（大当たり判定）を実行することがあり、当該判定で特定結果（大当たり、小当たり）となると遊技者に有利な特定遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行し、前記特定結果と異なる非特定結果（ハズレ）となると前記特定遊技を実行しない遊技実行手段（遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

10

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）を備え、

前記遊技実行手段は、特定遊技状態（時短状態）に移行させることがあり、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態に移行することを示唆する示唆演出（大当たり時短示唆演出）を実行可能であり、

前記示唆演出が実行されているときに、特定演出（特別ボタン操作促進演出）を実行する場合と前記特定演出を実行しない場合とがあり、

前記特定演出が実行された場合、前記非特定結果となる可能性よりも前記特定結果となる可能性の方が高いことを特徴とする遊技機。

20

【0636】

8 - 2 - 2 . 発明 B 2

発明 B 2 に係る遊技機は、

発明 B 1 に係る遊技機であって、

操作可能な操作手段（第 1 演出ボタン 4 0 k）をさらに備え、

前記特定演出は、前記操作手段の操作を促す演出であることを特徴とする遊技機。

【0637】

8 - 2 - 3 . 発明 B 3

発明 B 3 に係る遊技機は、

30

発明 B 2 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出が実行されているときに前記特定演出が実行された場合、当該特定演出が実行されているときに前記操作手段が操作されると当該示唆演出を終了することを特徴とする遊技機。

【0638】

8 - 2 - 4 . 発明 B 4

発明 B 4 に係る遊技機は、

発明 B 3 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出が実行されているときに前記操作手段が操作されると、当該示唆演出を終了すると共に、所定演出（祝福演出）を実行することを特徴とする遊技機。

40

【0639】

8 - 3 - 1 . 発明 C 1

発明 C 1 に係る遊技機は、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、

画像を表示可能な表示部（表示部 5 0 a）と、

発光可能な第 1 発光部（枠上発光部 5 3 C）、および第 2 発光部（枠左発光部 5 3 L、枠右発光部 5 3 R）とを備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 発光部を表すが前記第 2 発光部を表さない特定画像（第 1 特定予告演出画像 G 5 0、第 2 特定予告演出画像 G 5 1）を表示することがあることを

50

特徴とする遊技機。

【 0 6 4 0 】

8 - 3 - 2 . 発明 C 2

発明 C 2 に係る遊技機は、

発明 C 1 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定画像が表示されるときに前記第 1 発光部を特定態様で発光させる特定演出（第 1 特定予告演出、第 2 特定予告演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 6 4 1 】

8 - 3 - 3 . 発明 C 3

発明 C 3 に係る遊技機は、

発明 C 2 に係る遊技機であって、

前記第 1 発光部と前記第 2 発光部を所定態様で発光させる所定演出（発光背景演出）を実行することがあり、

前記演出実行手段は、前記所定演出が実行されているときに前記特定画像が表示されると、当該所定演出を終了させると共に、前記特定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【 0 6 4 2 】

8 - 3 - 4 . 発明 C 4

発明 C 4 に係る遊技機は、

発明 C 3 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定演出を終了させて前記特定演出を実行する場合、前記第 2 発光部を発光させないことを特徴とする遊技機。

【 符号の説明 】

【 0 6 4 3 】

P Y , P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 ... 遊技盤

6 ... 遊技領域

6 A ... 左遊技領域

6 B ... 右遊技領域

1 1 ... 第 1 始動口

1 1 a ... 第 1 始動口センサ

1 2 ... 第 2 始動口

1 2 a ... 第 2 始動口センサ

1 2 k ... 電チュー開閉部材

1 3 ... ゲート

1 4 ... 第 1 大入賞口

1 4 a ... 第 1 大入賞口センサ

1 4 k ... 第 1 A T 開閉部材

1 5 ... 第 2 大入賞口

1 5 a ... 第 2 大入賞口センサ

1 5 k ... 第 2 A T 開閉部材

1 6 ... 特定領域

1 6 a ... 特定領域センサ

1 6 k ... 振分部材

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

5 2 ... スピーカー

5 3 ... 枠ランプ

5 3 C ... 枠上発光部

10

20

30

40

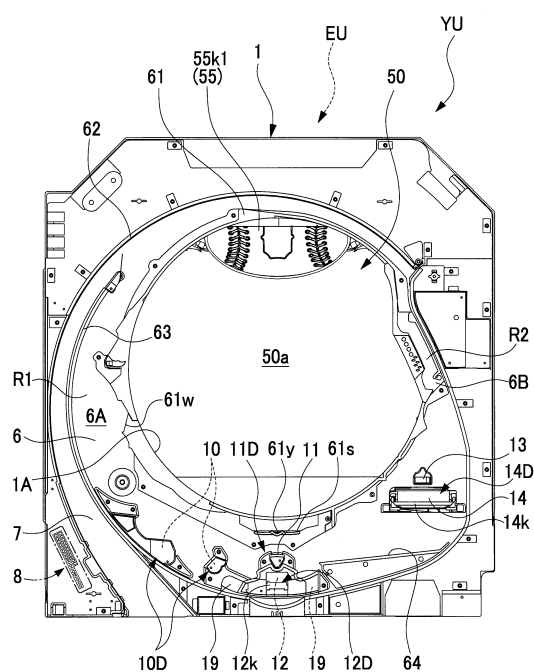
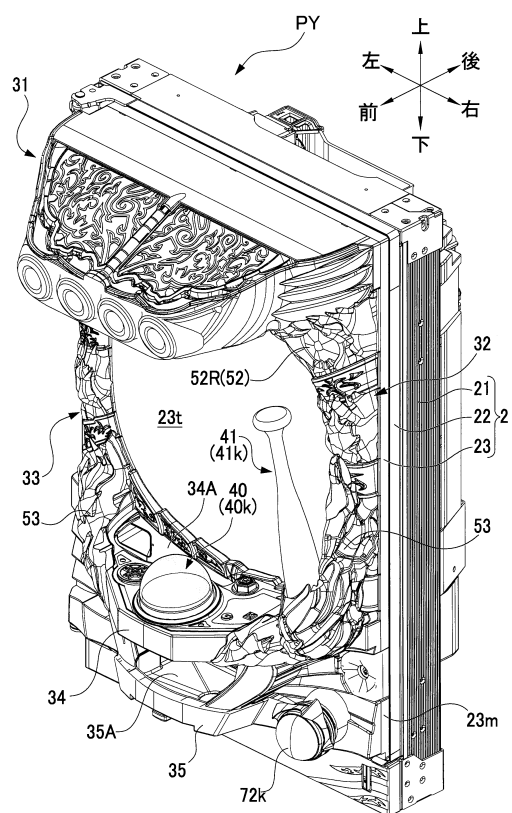
50

5 3 L ... 梓左発光部
5 3 R ... 梓右発光部
1 0 0 ... 遊技制御基板
1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
1 2 0 ... 演出制御基板
1 2 1 ... 演出制御用マイコン
1 4 0 ... 画像制御基板

【圖面】

【圖 1】

【圖 2】



10

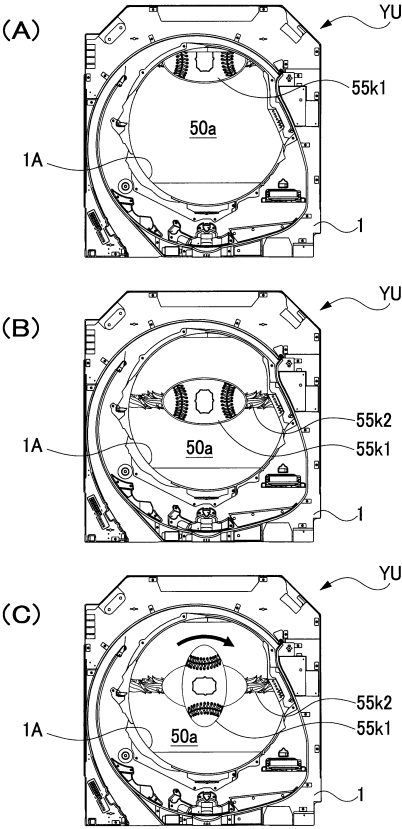
20

30

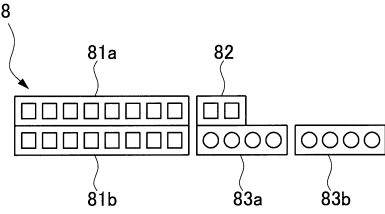
40

50

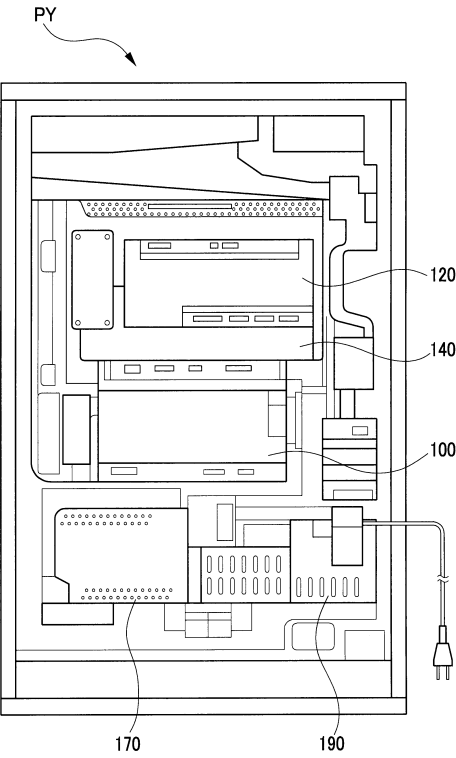
【図 3】



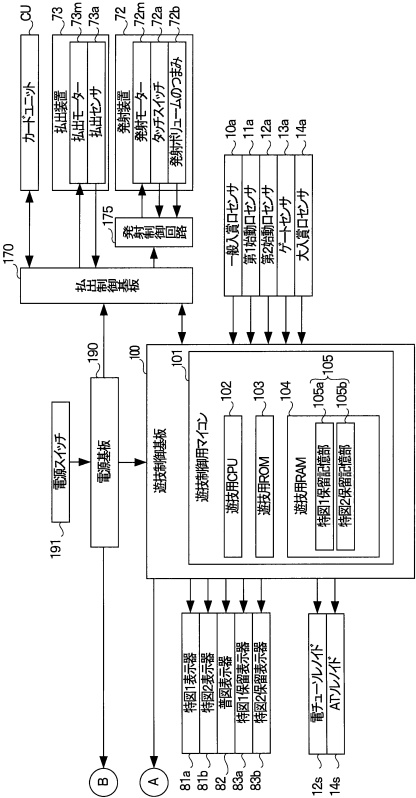
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

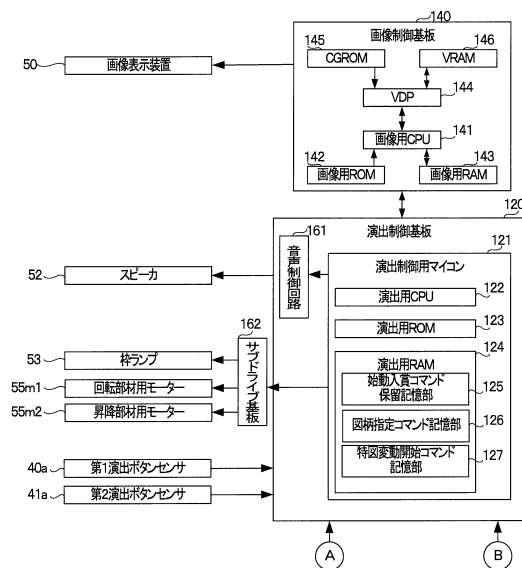
20

30

40

50

【図 7】



【図 8】

(A) 普図関連判定情報

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

(B) 特図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-T	特別図柄乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-OS	大当たり図柄種別乱数	0~99	大当たり図柄種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~255	リーチ判定用
ラベル-TRND-HP	特図変動パターン乱数	0~99	特図変動パターン判定用

10

20

30

40

50

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

【 図 1 1 】

特図1変動パターン判定テーブル

逆技状態	大当たり判定規定数	リーチ判定規定数	特選投資額(万円)	特選投資額規定数	抽籤率 (%)	特選変動パターン	特選変動時間(ms)	*備考		TBL No.	
								特選変動演出の演出フロー	特選変動パターン		
非時短状態	大当たり	—	—	0~69	70	THP01	100000	通常変動・リーチ・Nリ・Nリ・Nリ・SPリ・リチ	特選変動	8-1-1	
					70~99	30	THP02	60000	L大当たり変動		SP大当たり変動
					10~14	15	THP03	90000	通常変動・リーチ・Nリ・Nリ・Nリ・SPリ・リチ		SPハズレ変動
					15~49	35	THP04	50000	通常変動・リーチ・Nリ・Nリ・Nリ・SPリ・リチ		ハズレ変動
					50~69	50	THP05	20000	通常変動・リーチ・Nリ・Nリ・Nリ・SPリ・リチ		NAハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	0~2	0~79	80	THP06	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-3	
					80~94	15	THP07	8000	通常変動		通常Bハズレ変動
					95~99	5	THP08	4000	通常変動		通常Cハズレ変動
					0~4	5	THP09	13000	通常変動		通常ハズレ変動
					5~14	10	THP10	8000	通常変動		通常Bハズレ変動
大当たり	—	—	0~24	25	THP11	35000	通常変動・リーチ・Nリ・Nリ・Nリ・SPリ・リチ	パイル大当たり変動	8-1-5		
				25~99	75	THP12	25000	通常変動・リーチ・Nリ・Nリ・Nリ・SPリ・リチ		パイルハズレ変動	
				0~84	85	THP13	10000	通常変動・リーチ・Nリ・Nリ・Nリ・SPリ・リチ		リーチハズレハズレ変動	
				85~99	15	THP14	3000	短縮変動		短縮ハズレ変動	8-1-7
				0~14	15	THP15	6000	短縮変動		短縮ハズレ変動	
時短状態	ハズレ	リーチ無し	3~4	15~99	85	THP15	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-1-8	
					0~14	15	THP16	6000	短縮変動		短縮ハズレ変動
					15~99	85	THP17	3000	短縮変動		短縮ハズレ変動
					0~14	15	THP18	6000	短縮変動		短縮ハズレ変動
					15~99	85	THP19	3000	短縮変動		短縮ハズレ変動

【 図 1 3 】

第1先読み判定テーブル

逆技状態	特別原因 乱数	リチー乱数	特徴変動 パターン乱数	始動入賞コマンド	特徴変動 時間(ms)	始動口 情報	※備考 当否 情報	特徴変動 パターン情報	TBL No.
非時短状 態	1000~1219	-	0~69	第1始動入賞コマンド01	70000	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-1
	0~65355 のち上記 以外の数値	0~29	70~99	第1始動入賞コマンド02	45000	第1始動口	大当たり	L大当たり変動	
			0~14	第1始動入賞コマンド03	40000	第1始動口	大当たり	SPバズレ変動	
			15~49	第1始動入賞コマンド04	60000	第1始動口	バズレ	バズレ変動	
			50~99	第1始動入賞コマンド05	20000	第1始動口	バズレ	バズレ変動	
使導入 入賞 逆技状態 以外	1000~2499	-	0~99	第1始動入賞コマンド06	13000	第1始動口	バズレ	通常バズレ変動	11-2
	0~65355 のち上記 以外の数値	0~9	0~99	第1始動入賞コマンド21	35000	第1始動口	大当たり	バトル大当たり変動	
			0~24	第1始動入賞コマンド22	25000	第1始動口	バズレ	バトルバズレ変動	
			25~99	第1始動入賞コマンド23	10000	第1始動口	バズレ	リーチ大当たり変動	
			10~255	第1始動入賞コマンド24	6000	第2始動口	バズレ	短縮変動	
裏番入 賞 逆技状態 以外	1000~2499	-	0~99	第1始動入賞コマンド41	35000	第1始動口	大当たり	バトル大当たり変動	11-3
	0~65355 のち上記 以外の数値	0~9	0~99	第1始動入賞コマンド42	25000	第1始動口	バズレ	バトルバズレ変動	
			25~99	第1始動入賞コマンド43	10000	第1始動口	バズレ	リーチ大当たり変動	
			10~255	第1始動入賞コマンド44	6000	第2始動口	バズレ	短縮変動	
			0~99	第1始動入賞コマンド45	20000	第2始動口	バズレ	バズレ変動	

【 図 1 2 】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	判定結果	特設役 役数(L2)	特設変動 乱数配当値	抽分率 (%)	特設変動 パターン	特設変動 時間(ms)	特設変動演出の演出フロー	*備考	特設変動 パターンの名称	TBL No.
通常短 状態	大当たり 判定結果	—	0~49	70	THP51	100000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→SPリ→チ	SP大当たり変動	8-2-1	
	大当たり	—	70~89	30	THP52	100000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→リ→チ	リ→チで大当たり変動	8-2-1	
	リーチ有り	—	15~49	15	THP53	90000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→リ→チ	SPハズレ変動	8-2-2	
	リーチ有り	—	15~49	35	THP54	90000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→リ→チ	ハズレ変動	8-2-2	
	リーチ有り	—	50~89	50	THP55	20000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動	8-2-2	
	ハズレ	0~2	0~79	80	THP56	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-3	
時短状態	大当たり 判定結果	—	80~94	15	THP57	8000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-3	
	大当たり	—	95~99	5	THP58	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-3	
	リーチ有り	—	0~4	5	THP59	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-4	
	リーチ有り	3~4	5~14	10	THP57	8000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-4	
	リーチ有り	—	15~89	85	THP58	4000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-4	
	ハズレ	—	0~99	100	THP61	35000	通常変動→リーチ→パル→リ→チ	パルハズレ変動	8-2-5	
時短状態	大当たり 判定結果	—	0~24	25	THP62	25000	通常変動→リーチ→パル→リ→チ	パルハズレ変動	8-2-5	
	大当たり	—	25~99	75	THP63	10000	通常変動→リーチ→パル→リ→チ	リーチでパルハズレ変動	8-2-6	
	リーチ有り	—	0~84	85	THP64	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-2-7	
	リーチ有り	0~2	85~89	15	THP65	6000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-2-7	
	リーチ有り	—	0~14	85	THP64	6000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-2-8	
	ハズレ	3~4	15~99	85	THP65	3000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-2-8	

【圖 14】

第2先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ数値	特図変動 パターン品	始動入賞コマンド	特図変動 時間(ms)	始動口 情報	当否 情報	*備考	TBL No.
非時表状 態	1000~1219	-	0~69	第2始動入賞コマンド01	70000	第2始動口	ハズレ	特図変動 パターン情報	11-4
			70~89	第2始動入賞コマンド02	45000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	
	0~65535	0~29	0~14	第2始動入賞コマンド03	60000	第2始動口	ハズレ	SPバズリ変動	
	上の乱数の 数値		15~49	第2始動入賞コマンド04	40000	第2始動口	ハズレ	ハズバズ変動	
低確率 高確率 遊技状態		30~255	50~99	第2始動入賞コマンド05	20000	第2始動口	ハズレ	ハズバズ変動	11-5
			0~99	第2始動入賞コマンド06	13000	第2始動口	ハズレ	通常ハズリ変動	
	1000~2469	-	0~69	第2始動入賞コマンド21	35000	第2始動口	大当たり	バトル大当たり変動	
	0~61535	0~9	0~24	第2始動入賞コマンド22	25000	第2始動口	ハズレ	バトル大当たり変動	
変遷率 100% 遊技状態		10~255	25~99	第2始動入賞コマンド23	30000	第2始動口	ハズレ	リーチバズリ変動	11-6
			0~99	第2始動入賞コマンド24	6000	第2始動口	ハズレ	短縮変動	
	1000~2469	-	0~99	第2始動入賞コマンド41	35000	第2始動口	大当たり	バトル大当たり変動	
	0~65535	0~9	0~24	第2始動入賞コマンド42	25000	第2始動口	ハズレ	バトル大当たり変動	
変遷率 100% 遊技状態		10~255	25~99	第2始動入賞コマンド43	10000	第2始動口	ハズレ	リーチバズリ変動	11-6
			0~99	第2始動入賞コマンド44	6000	第2始動口	ハズレ	短縮変動	

【図 1 5】

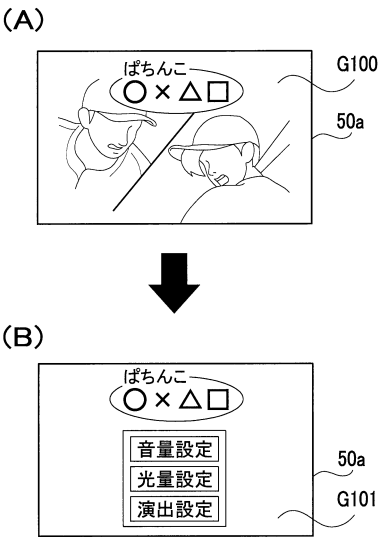
(A) 大当たり遊技制御テーブル

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

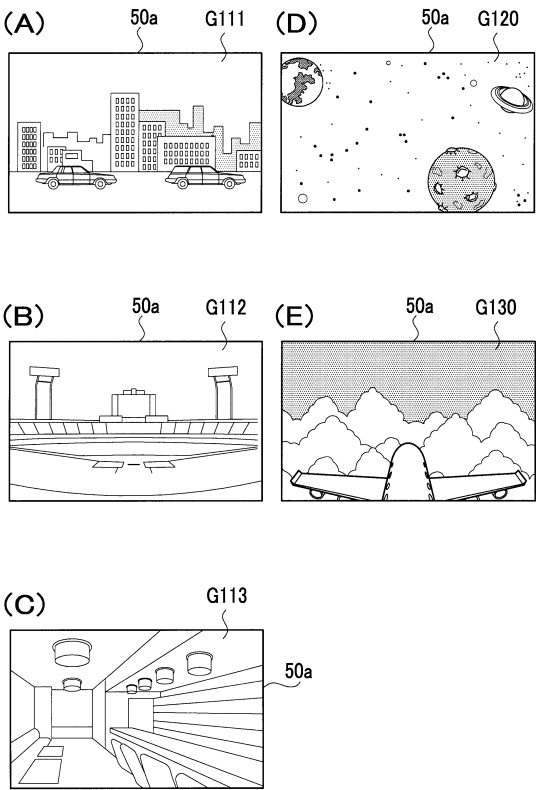
(B) 遊技状態設定テーブル

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

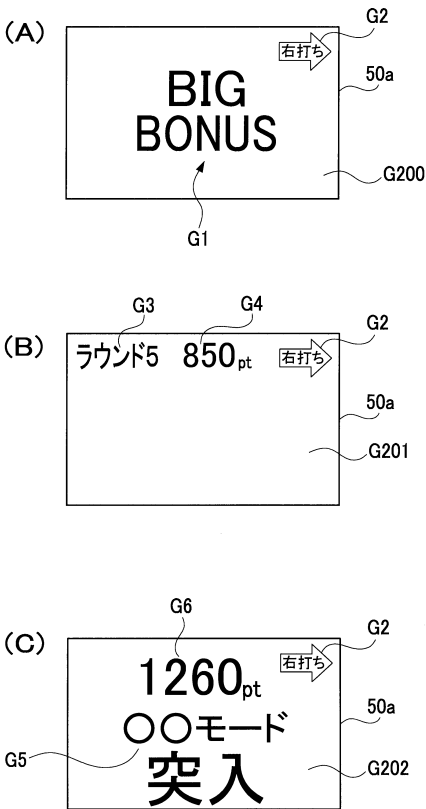
【図 1 6】



【図 1 7】



【図 1 8】



10

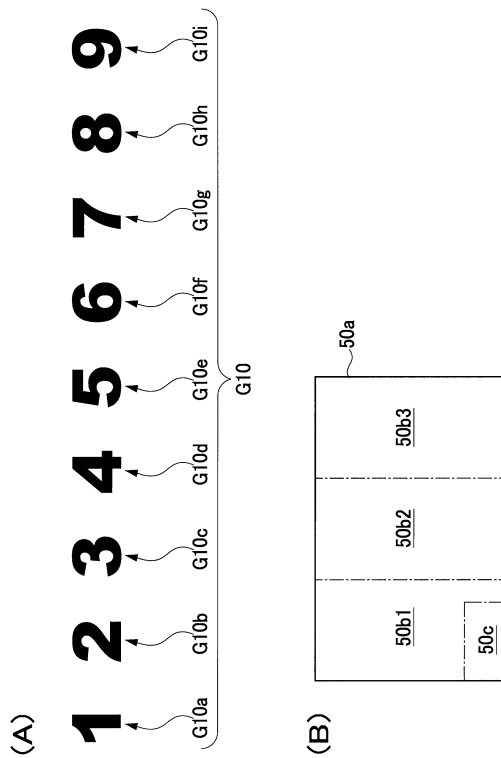
20

30

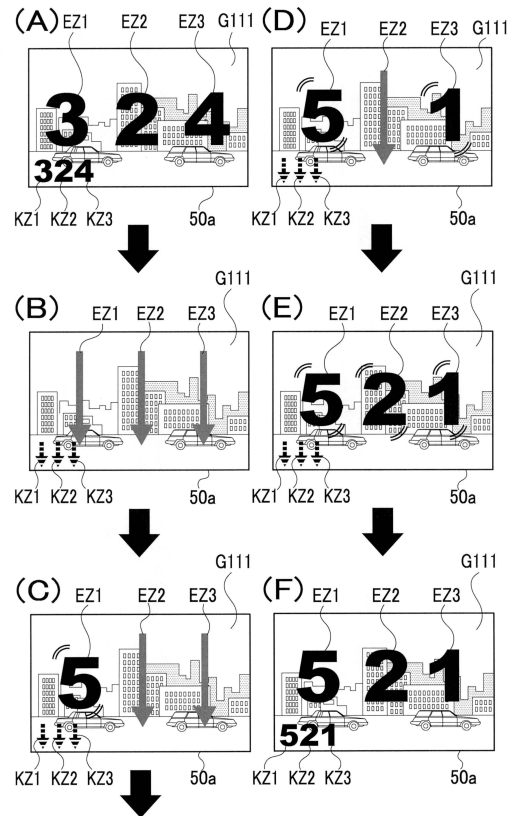
40

50

【図 19】



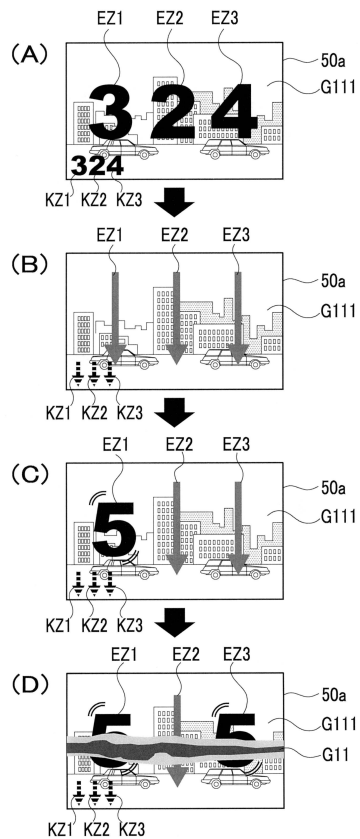
【図 20】



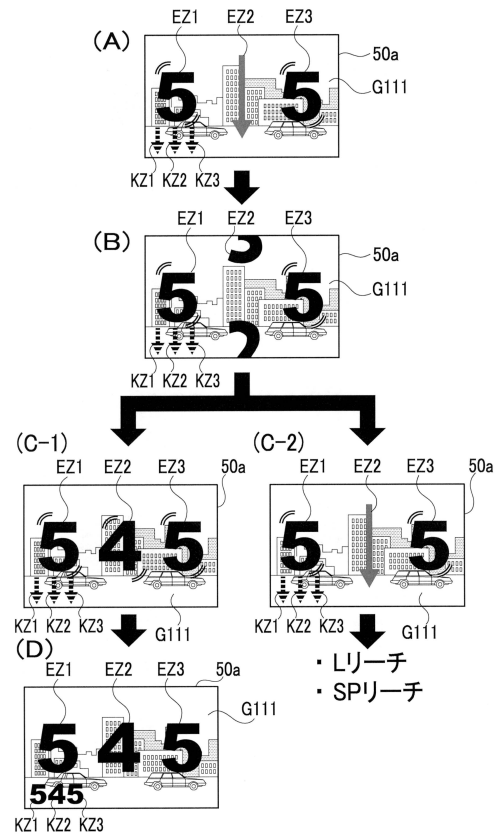
10

20

【図 21】



【図 22】

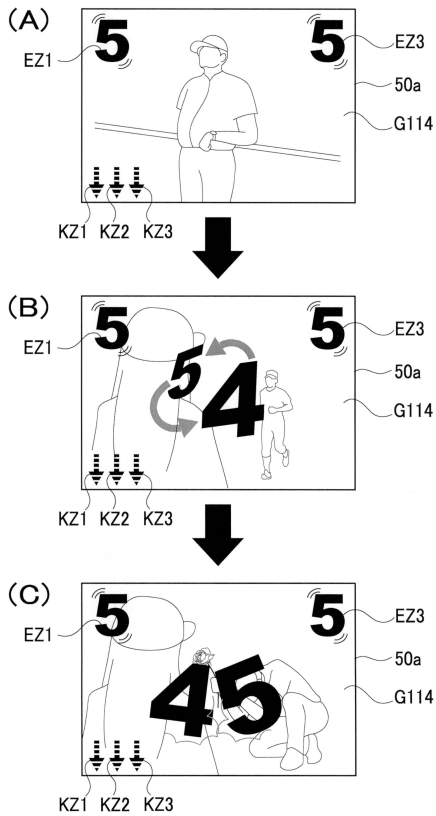


30

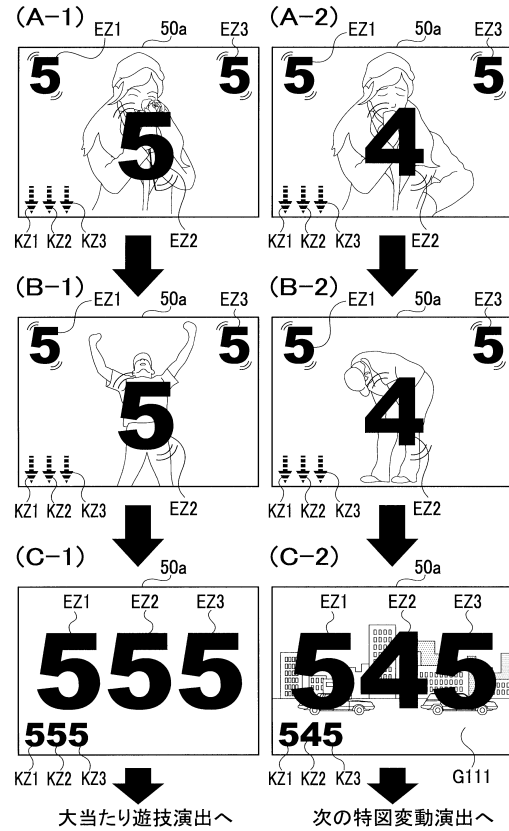
40

50

【図 2 3】



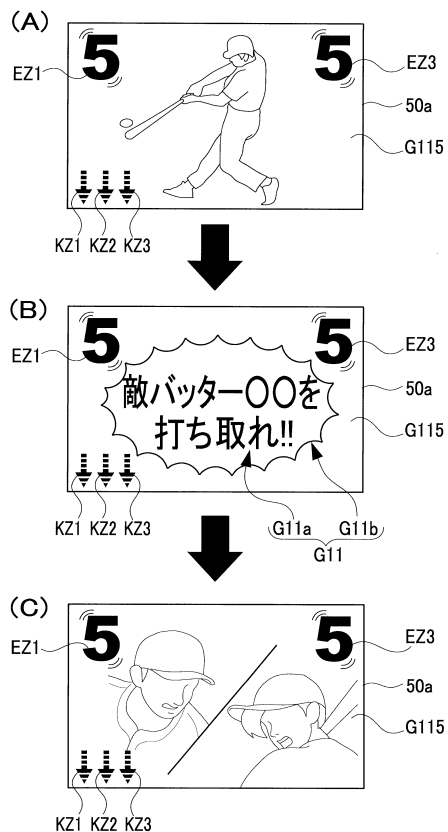
【図 2 4】



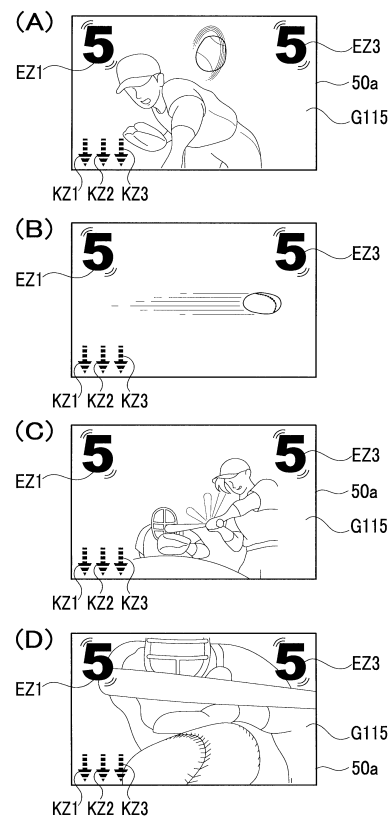
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

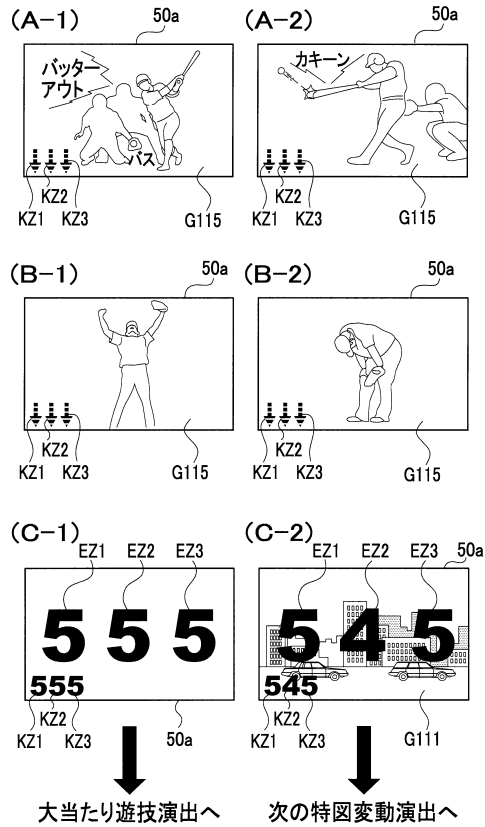


30

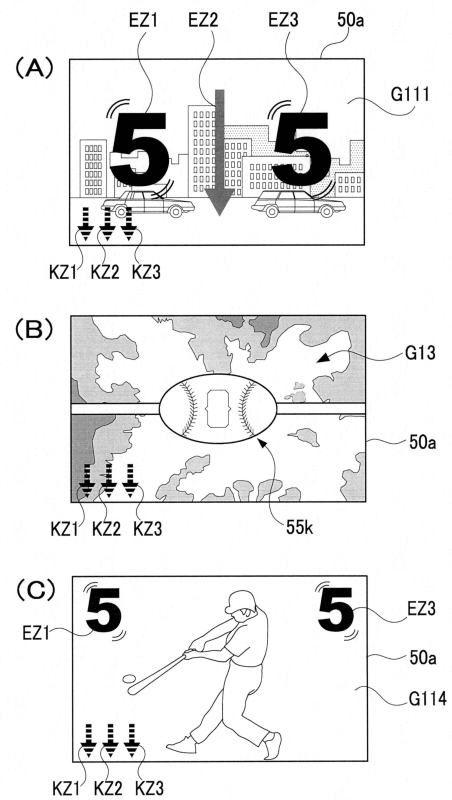
40

50

【図 27】



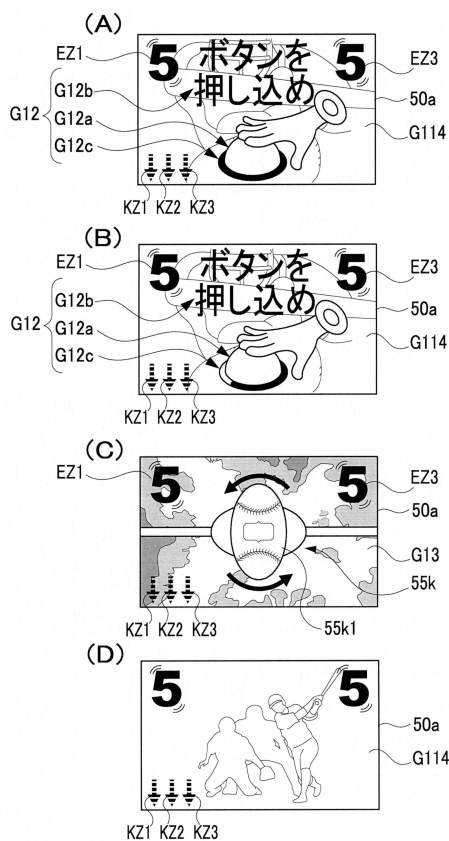
【図 28】



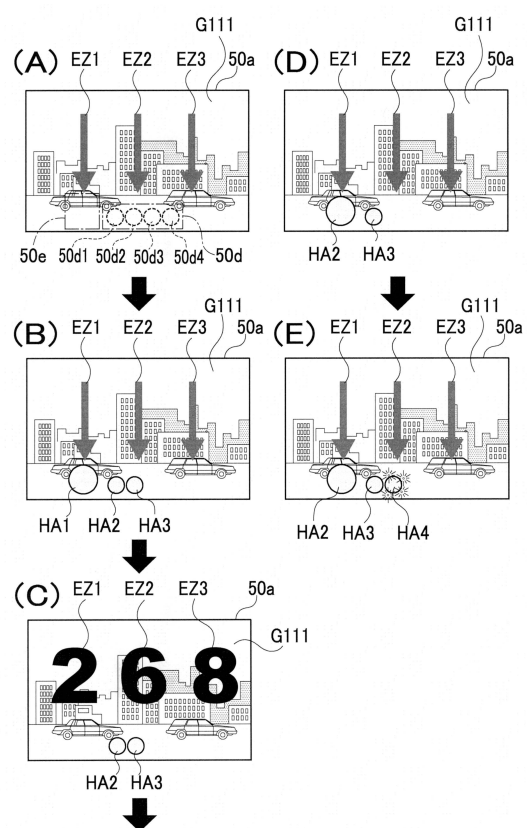
10

20

【図 29】



【図 30】

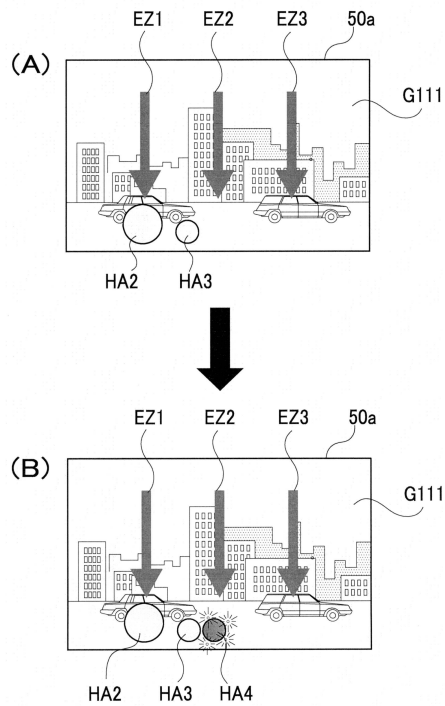


30

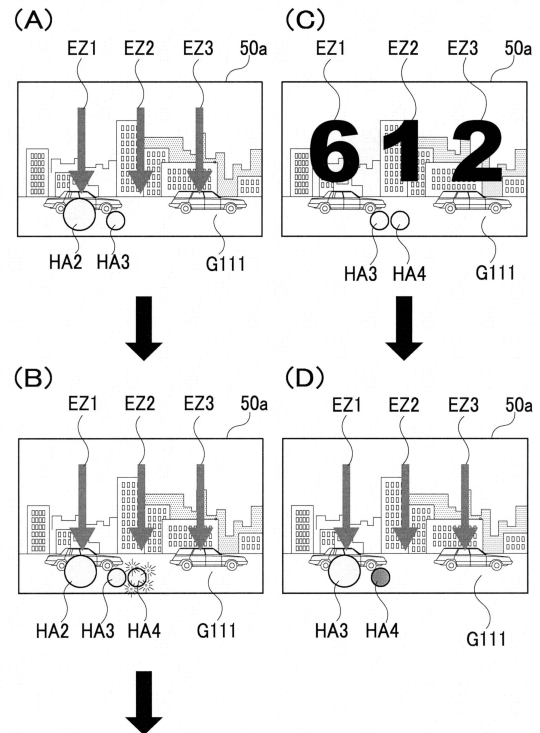
40

50

【図 3 1】



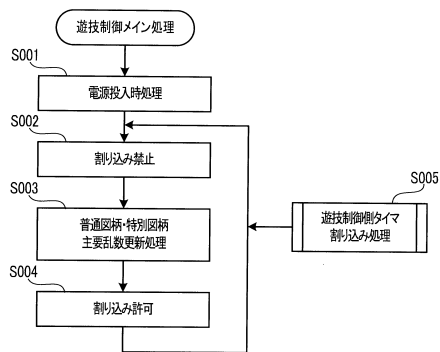
【図 3 2】



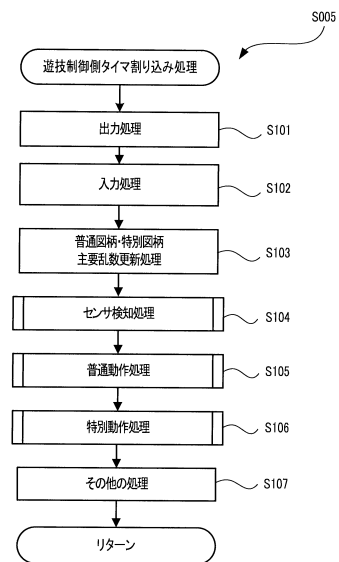
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

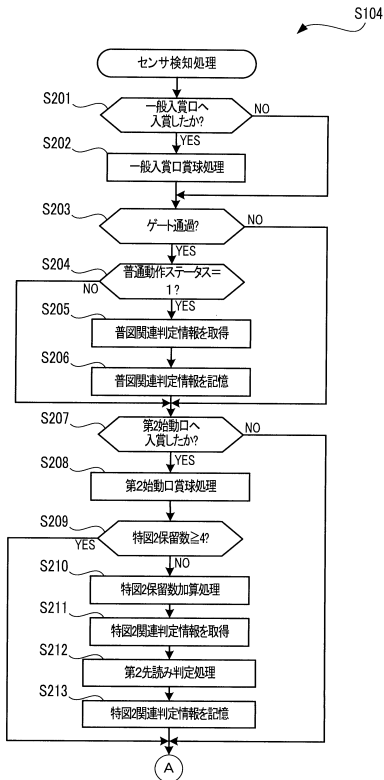


30

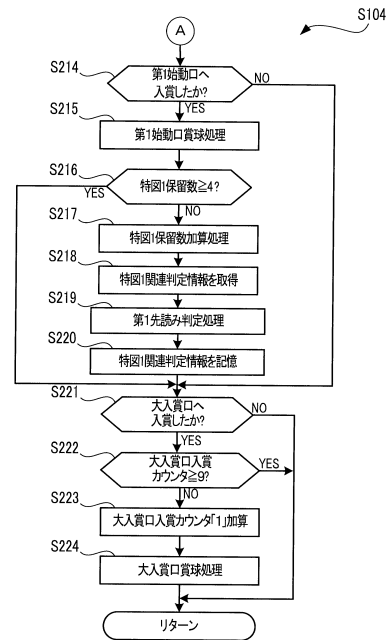
40

50

【図 35】



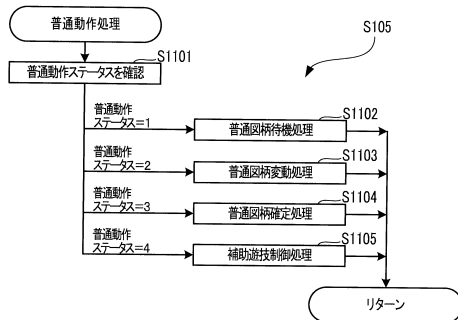
【図 36】



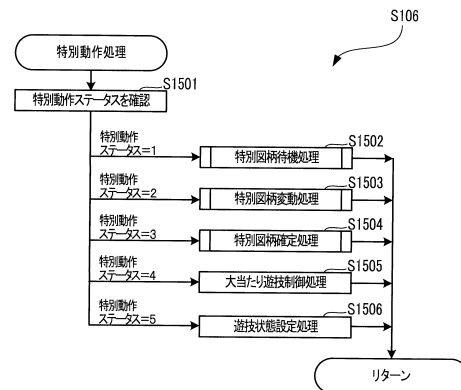
10

20

【図 37】



【図 38】

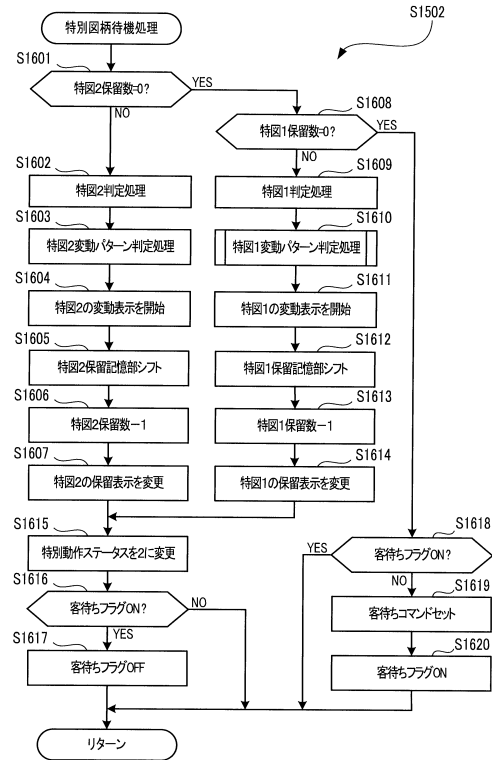


30

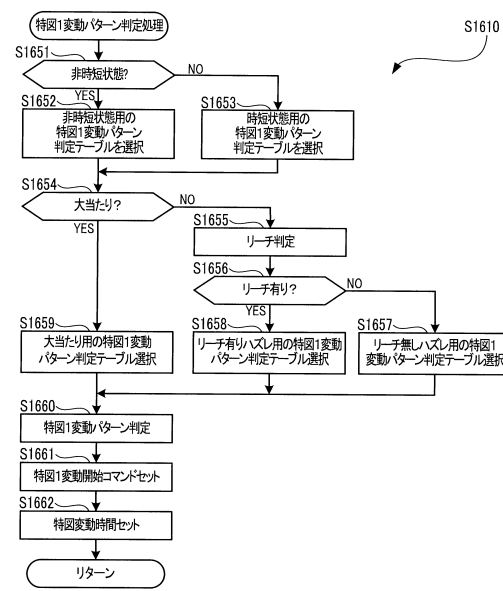
40

50

【図 39】



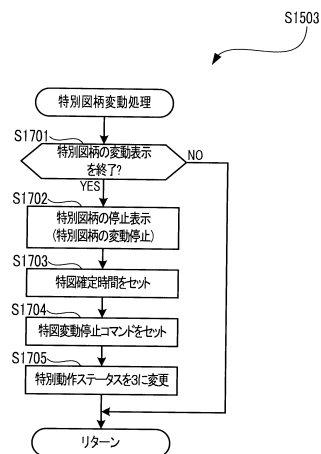
【図 40】



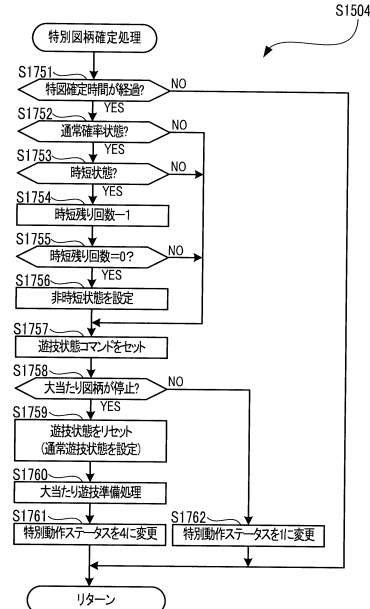
10

20

【図 41】



【図 42】

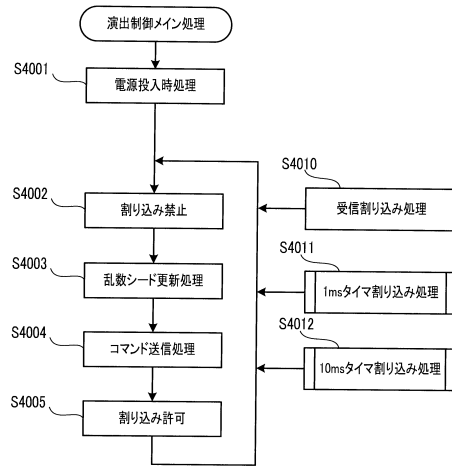


30

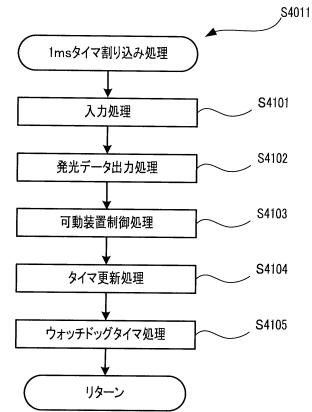
40

50

【図 4 3】



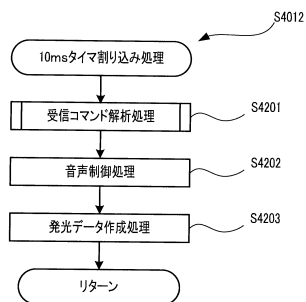
【図 4 4】



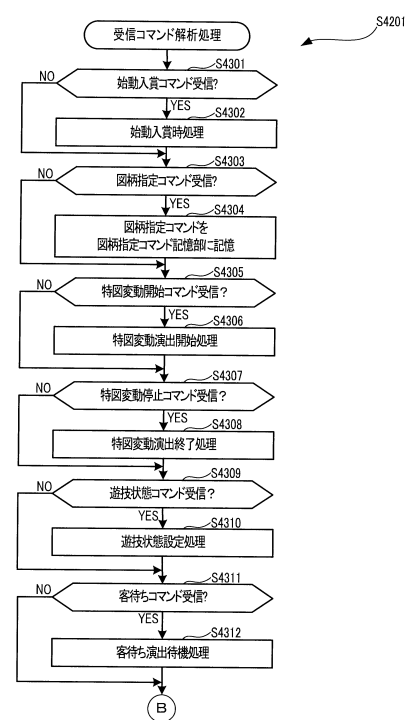
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

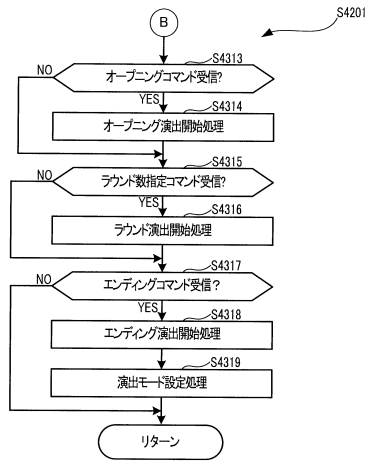


30

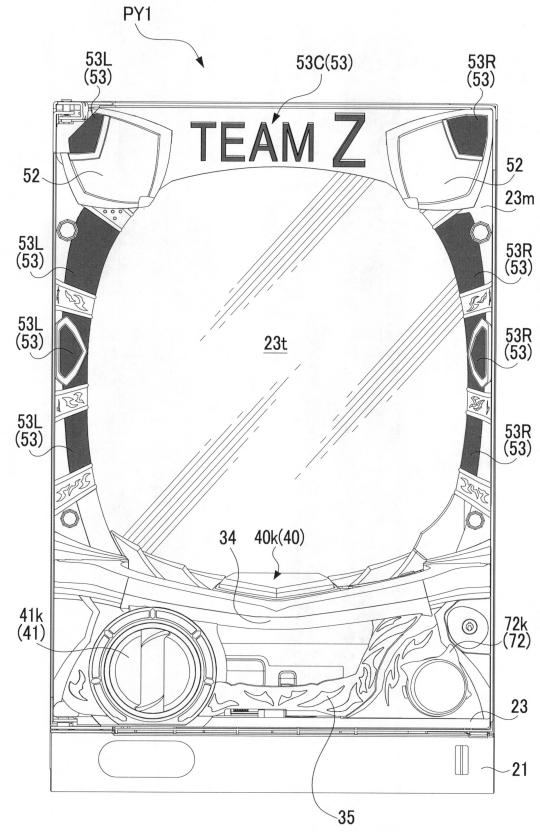
40

50

【図 47】



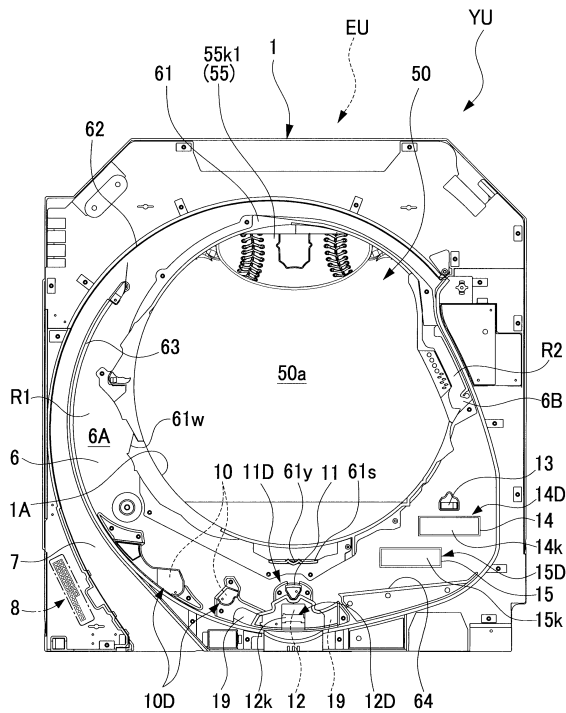
【図 48】



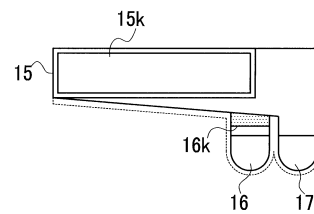
10

20

【図 49】



【図 50】

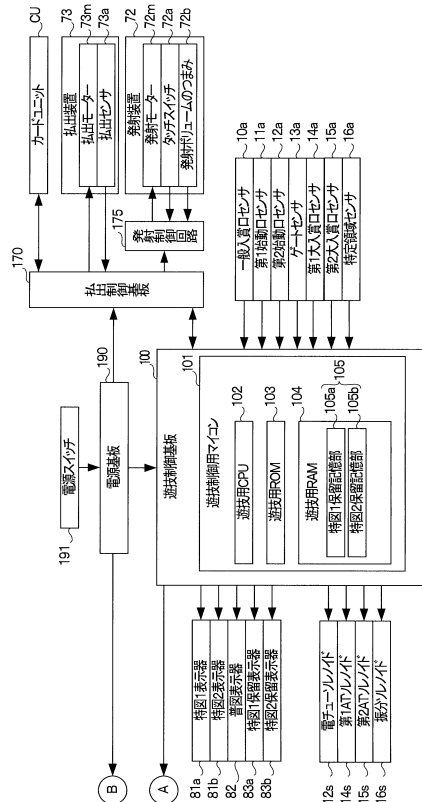


30

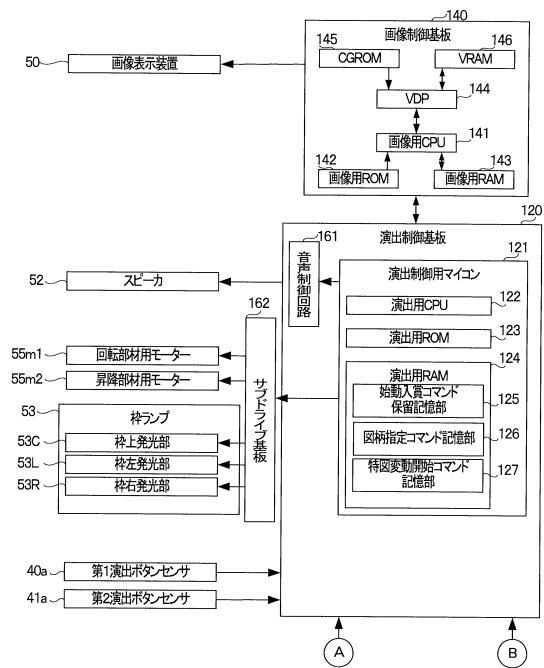
40

50

【図 5 1】



【図 5 2】



10

20

【図 5 3】

(A) 大当たり判定テーブル

特別図柄	選択率	判定結果	TBL No.
特図1	1/319	大当たり	5-1
	-	小当たり	
	318/319	ハズレ	
特図2	1/319	大当たり	5-2
	80/319	小当たり	
	238/319	ハズレ	

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	選択率	判定結果	TBL No.
特図1	10/100	大当たり図柄A	6-1
	45/100	大当たり図柄B	
	45/100	大当たり図柄C	
特図2	100/100	大当たり図柄D	6-2

【図 5 4】

(A) 大当たり遊技状態制御テーブル

特別図柄種別	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開放パターン				ED 時間	TBL No.
		大入賞口	ラウンド 遊技当たりの 開放回数	開放 時間	閉鎖 時間		
大当たり図柄A	8回	第1大入賞口	1~8R	1回	29.5秒	2.0秒	12-1
大当たり図柄B	4回	第1大入賞口	1~4R	1回	29.5秒	2.0秒	12-2
大当たり図柄C	4回	第1大入賞口	1~4R	1回	29.5秒	2.0秒	12-3
大当たり図柄D	15回	第1大入賞口	1~15R	1回	29.5秒	2.0秒	12-4
小当たり図柄	15回	第1大入賞口	1~15R	1回	29.5秒	2.0秒	12-5

(B) 小当たり遊技状態制御テーブル

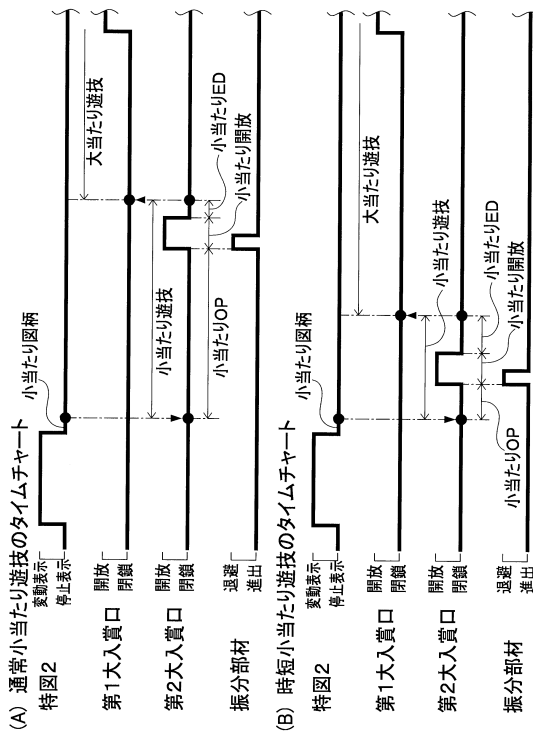
遊技状態	大入賞口	大入賞口の開放パターン				ED 時間	TBL No.
		1回の小当たり 遊技当たりの 開放回数	開放 順序	開放 時間	閉鎖 時間		
通常遊技状態	第2大入賞口	1回	1回目	1.8秒	1.8秒	2.0秒	13-01
時短状態	第2大入賞口	1回	1回目	1.8秒	1.8秒	2.0秒	13-02

30

40

50

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】

特別図柄種類別	遊技状態	終了条件	TEL No.
大当たり図柄A	時短状態(低確率高ペーシ遊技状態)	特図2司教表示10回	14-1
大当たり図柄B	時短状態(低確率高ペーシ遊技状態)	特図2司教表示10回	
大当たり図柄C	通常遊技状態(低確率低ペーシ遊技状態)	—	
大当たり図柄D	時短状態(低確率高ペーシ遊技状態)	特図2司教表示10回	
小当たり図柄	時短状態(低確率高ペーシ遊技状態)	特図2司教表示10回	

10

20

【 図 5 7 】

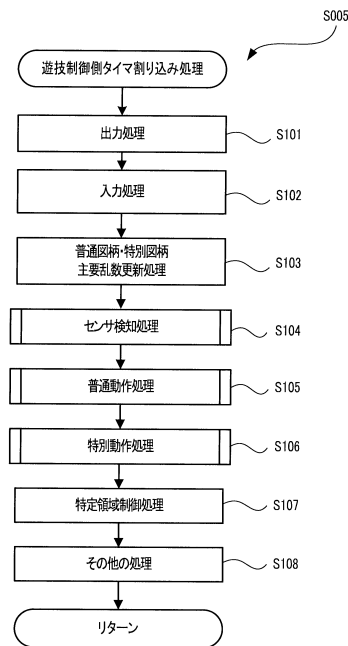
(A)時短特図1変動パターン判定テーブル						
判定結果	リーチ判定結果	振分率 (%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	TBL No.
大当たり	リーチ判定結果	100	THP21	10000	特図変動演出の演出フロー	8-1-11
小当たり	リーチ判定結果	100	THP22	3000	特図変動演出の演出フロー	8-1-12
ハズレ	リーチ判定結果	70	THP23	10000	特図変動演出の演出フロー	8-1-12

(B)通常大当たり時短特図2変動パターン判定テーブル						
判定結果	リーチ判定結果	振分率 (%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	TBL No.
大当たり	リーチ判定結果	100	THP11	60000	特図変動演出の演出フロー	8-2-11
小当たり	リーチ判定結果	100	THP12	60000	特図変動演出の演出フロー	8-2-12
ハズレ	リーチ判定結果	70	THP13	10000	特図変動演出の演出フロー	8-2-13

(C)特別大当たり時短特図2変動パターン判定テーブル						
判定結果	リーチ判定結果	振分率 (%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	TBL No.
大当たり	リーチ判定結果	80	THP71	60000	特図変動演出の演出フロー	8-2-15
小当たり	リーチ判定結果	20	THP72	20000	特図変動演出の演出フロー	8-2-16
ハズレ	リーチ判定結果	70	THP73	10000	特図変動演出の演出フロー	8-2-17

(D)天井時短特図2変動パターン判定テーブル						
判定結果	リーチ判定結果	振分率 (%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	TBL No.
大当たり	リーチ判定結果	100	THP78	10000	特図変動演出の演出フロー	8-2-19
小当たり	リーチ判定結果	100	THP79	10000	特図変動演出の演出フロー	8-2-20
ハズレ	リーチ判定結果	100	THP77	3000	特図変動演出の演出フロー	8-2-21

【 図 5 8 】

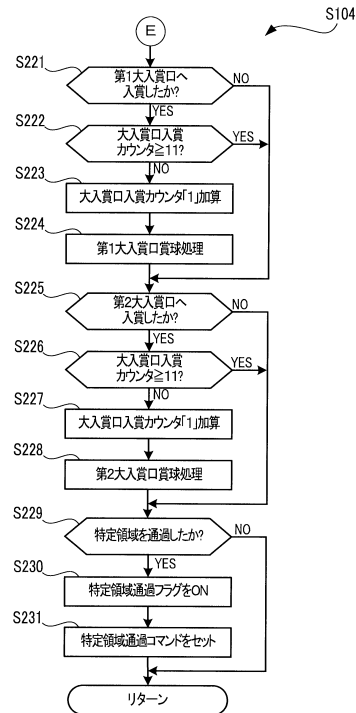


30

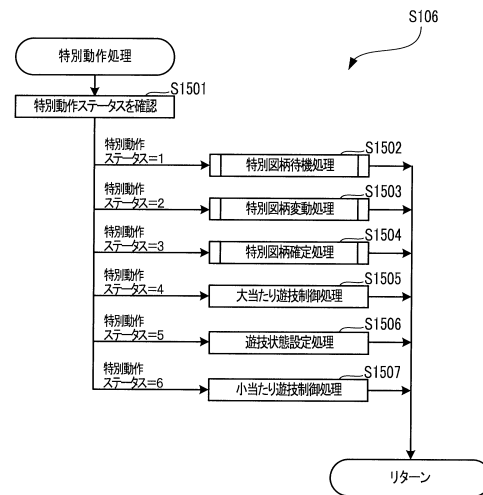
40

50

【図 59】



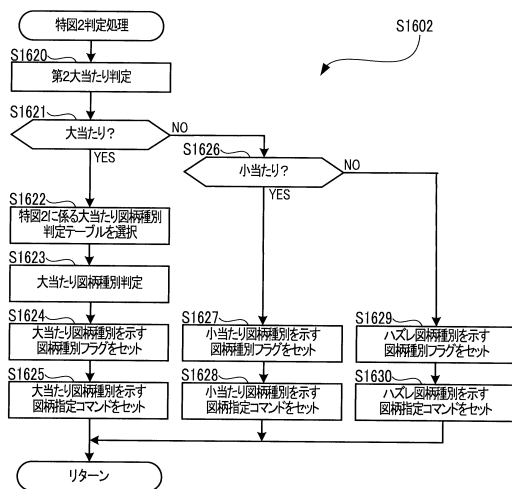
【図 60】



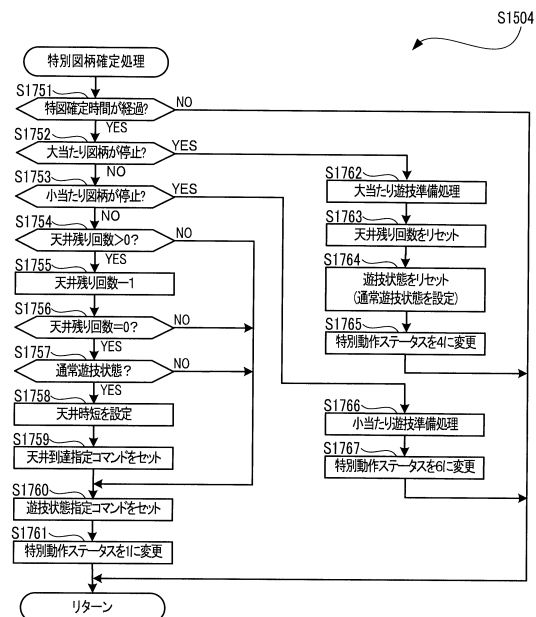
10

20

【図 61】



【図 62】

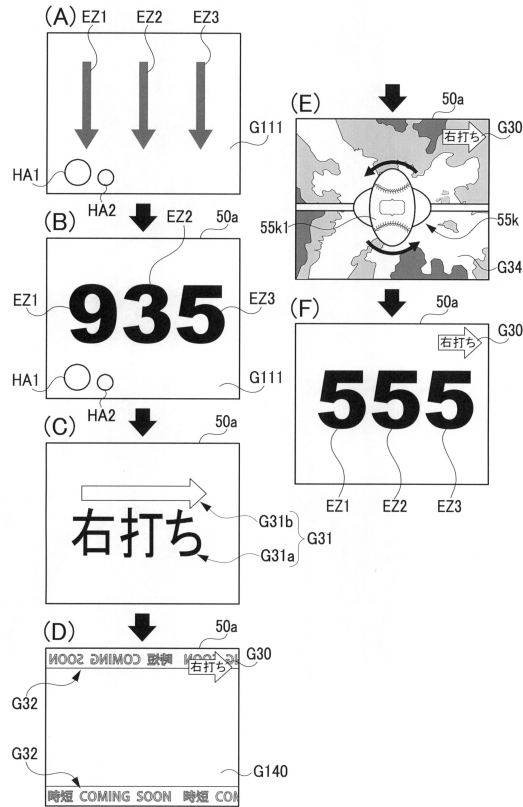


30

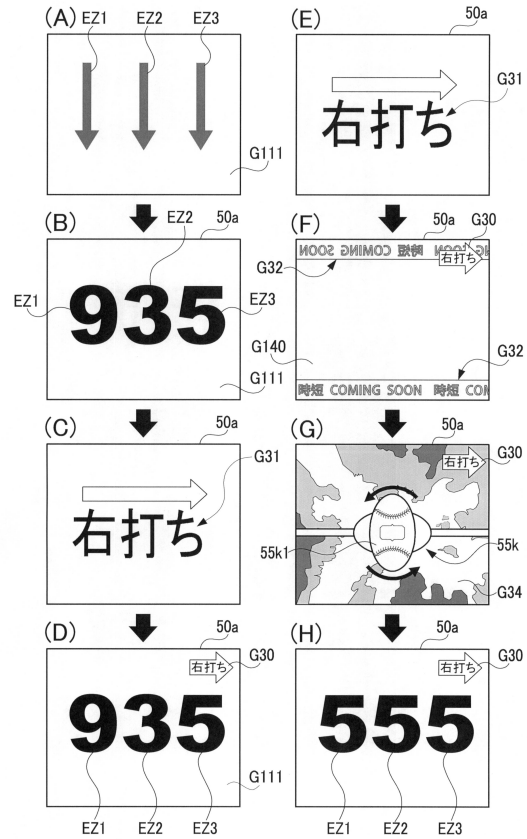
40

50

【図 6 3】



【図 6 4】

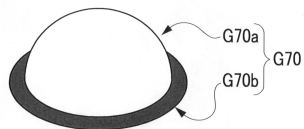


10

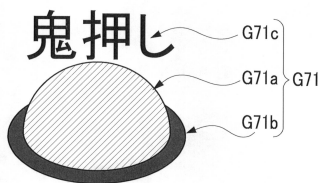
20

【図 6 5】

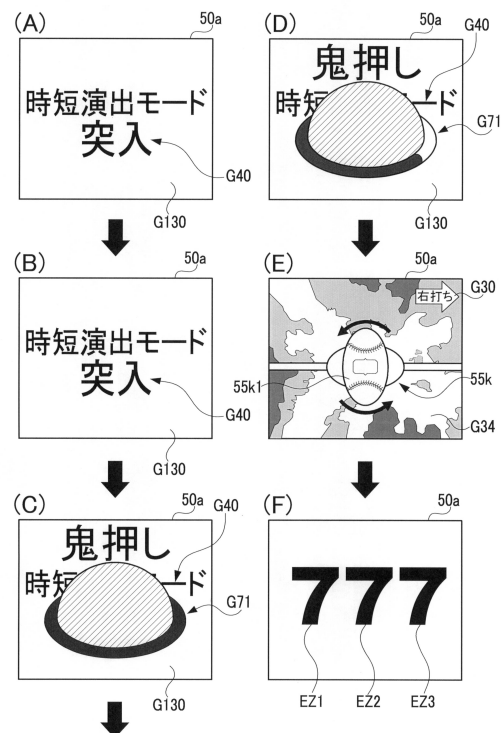
(A) 通常態様



(B) 特別態様



【図 6 6】

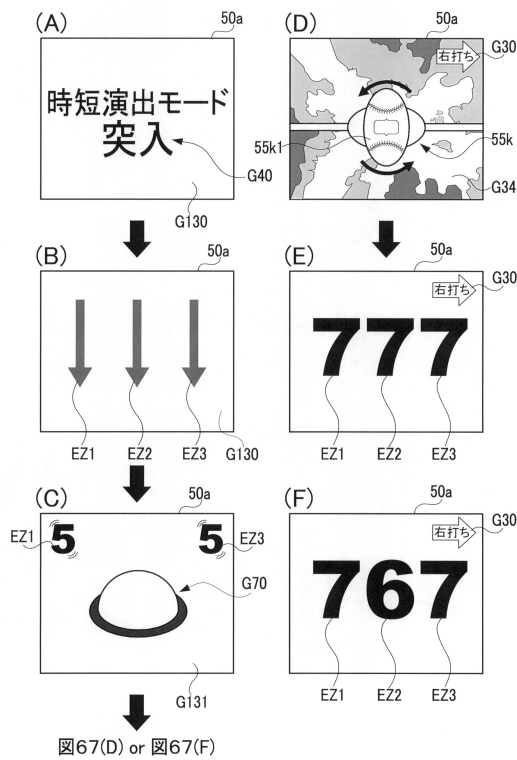


30

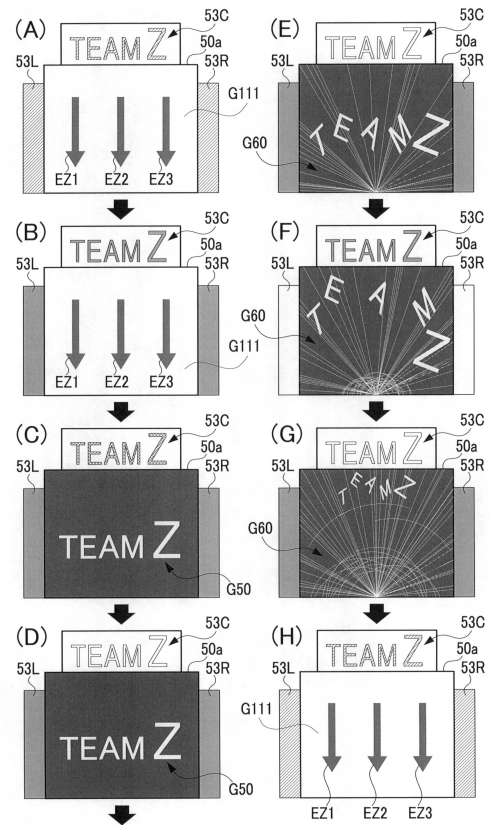
40

50

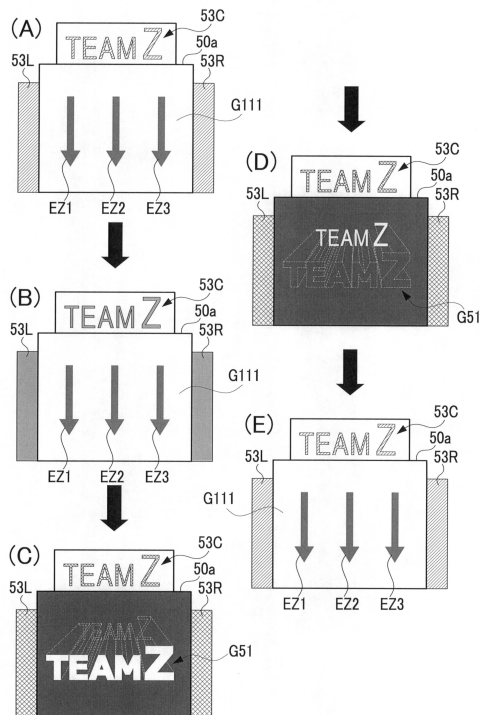
【 図 6 7 】



【 ㄨ 6 8 】



【 図 6 9 】



【 図 7 0 】

(A)特定予告演出実行判定テーブル

特因変動パターン	選択率(%)	実行する／実行しない
大当たり変動	30	実行する
	70	実行しない
SPハズレ変動	25	実行する
	75	実行しない
Lハズレ変動	20	実行する
	80	実行しない
Nハズレ変動	10	実行する
	90	実行しない
通常Aハズレ変動	5	実行する
	95	実行しない
通常Bハズレ変動	0	実行する
	100	実行しない
通常Cハズレ変動	0	実行する
	100	実行しない

(B) 特定予告演出種別判定テーブル

特因変動パターン	選択率 (%)	特定予告演出種別
大当たり変動	50	第1特定予告演出
	50	第2特定予告演出
	60	第1特定予告演出
SPハズレ変動	40	第2特定予告演出
	70	第1特定予告演出
Lハズレ変動	30	第2特定予告演出
	95	第1特定予告演出
Nハズレ変動	5	第2特定予告演出
	100	第1特定予告演出
通常ハズレ変動	100	第2特定予告演出

フロントページの続き

(72)発明者 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
牧 智宣
(72)発明者 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
下田 諒
(72)発明者 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
上野 雅博
(72)発明者 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
梶野 浩司
(72)発明者 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
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
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA43