(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-15979
(P2025-15979A)
(43)公開日　令和7年1月31日(2025.1.31)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ３３３

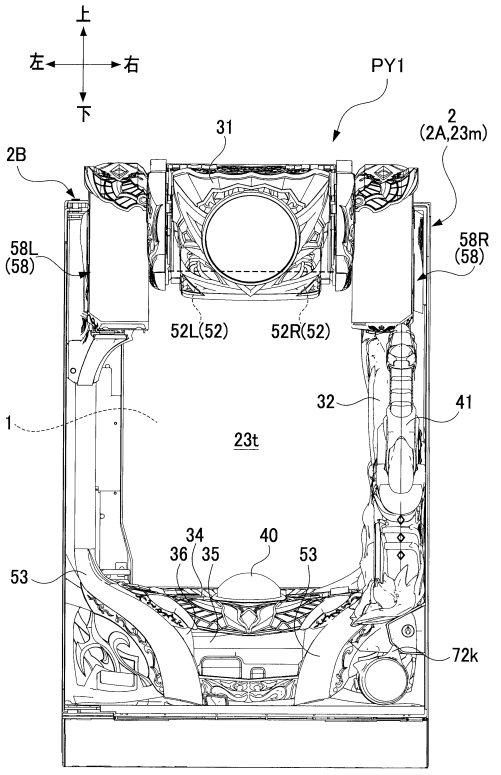
審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全125頁）

(21)出願番号　特願2023-118938(P2023-118938)
(22)出願日　令和5年7月21日(2023.7.21)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　110000291
弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
(72)発明者　井上 雄貴
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　西村 仁
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　吉田 直彦
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技興趣の向上が可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】パチンコ遊技機ＰＹ１の演出制御用マイコン１２１は、変動演出中に、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチを形成するリーチ形成演出を実行することがある。また、リーチ形成演出として、特殊ライン表示リーチ形成演出を実行するときと、通常ライン表示リーチ形成演出を実行するときとがある。特殊ライン表示リーチ形成演出では、特殊態様のリーチラインＬＢを表示する。通常ライン表示リーチ形成演出では、通常態様のリーチラインＬＡを表示する。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者に有利な有利遊技状態とすることが可能な遊技制御手段と、
表示部に所定の演出画像を表示可能な画像表示部を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
複数の図柄をそれぞれ、前記表示部の異なる領域にて変動表示した後、停止表示する変動演出を実行可能であり、
前記変動演出中に、複数の前記図柄のうちの一部によりリーチを形成するリーチ形成演出を実行することがあり、
前記リーチ形成演出では、リーチの形成を示すことが可能なリーチラインを、特定態様で表示するときと、前記特定態様とは異なる非特定態様で表示するときとがある遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来より、遊技機には、例えば、表示部にて、複数の図柄を変動表示した後、停止表示させる演出を行っているものがある。またこのような遊技機においては、例えば、下記特許文献１にも記載のように、大当たりとなる期待度を示唆する演出として、一部の図柄によりリーチを形成するリーチ形成演出を実行していることがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２０－８１４１２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、上記のように、リーチ形成演出を実行可能な遊技機においては、より興趣性を向上するため、改善の余地があった。
【０００５】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、演出を通じて遊技興趣の向上が可能な遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、
遊技者に有利な有利遊技状態とすることが可能な遊技制御手段と、
表示部に所定の演出画像を表示可能な画像表示部を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
複数の図柄をそれぞれ、前記表示部の異なる領域にて変動表示した後、停止表示する変動演出を実行可能であり、
前記変動演出中に、複数の前記図柄のうちの一部によりリーチを形成するリーチ形成演出を実行することがあり、
前記リーチ形成演出では、リーチの形成を示すことが可能なリーチラインを、特定態様で表示するときと、前記特定態様とは異なる非特定態様で表示するときとがある遊技機である。
【発明の効果】

【０００７】
本発明によれば、演出を通じて遊技興趣の向上が可能な遊技機が提供されている。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】遊技盤ユニットの正面図である。
【図３】第２大入賞装置等を詳細に示す正面図である。
【図４】表示器類の正面図である。
【図５】（Ａ）は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、（Ｂ）は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。
【図６】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図７】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図８】（Ａ）は普図関係乱数を示す表であり、（Ｂ）は特図関係乱数を示す表である。
【図９】（Ａ）は当たり判定テーブルの一例であり、（Ｂ）は普図変動パターン判定テーブルの一例であり、（Ｃ）は補助遊技制御テーブルの一例である。
【図１０】（Ａ）は大当たり判定テーブルの一例であり、（Ｂ）は大当たり図柄種別判定テーブルの一例であり、（Ｃ）はリーチ判定テーブルの一例である。
【図１１】特図１変動パターン判定テーブルの一例である。
【図１２】特図２変動パターン判定テーブルの一例である。
【図１３】先読み判定テーブルの一例である。
【図１４】大当たり遊技制御テーブルの一例である。
【図１５】遊技状態の説明図である。
【図１６】演出モードの具体例を示す説明図である。
【図１７】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。
【図１８】特図変動演出のＮリーチの具体例を示す説明図である。
【図１９】特図変動演出のＳＰリーチの具体例を示す説明図である。
【図２０】保留演出の具体例を示す説明図である。
【図２１】可動体演出の具体例を示す説明図である。
【図２２】操作演出の具体例を示す説明図である。
【図２３】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図２４】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２５】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図２６】１ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２７】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２８】（Ａ）は第１実施形態に係る大当たり判定テーブルの例であり、（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例であり、（Ｃ）は第１実施形態に係るハズレ図柄種別判定テーブルの例であり、（Ｄ）は第１実施形態に係るリーチ判定テーブルの例である。
【図２９】第１実施形態に係る大当たり図柄種別判定テーブルの例であり、大当たりの種類を説明する表である。
【図３０】第１実施形態に係るハズレ図柄種別判定テーブルの例であり、ハズレの種類を説明する表である。
【図３１】（Ａ）は第１実施形態に係る普通図柄当たり判定テーブルの例であり、（Ｂ）は第１実施形態に係る普通図柄変動パターン判定テーブルの例であり、（Ｃ）は第１実施形態に係る電チューの開放パターン決定テーブルの例である。
【図３２】第１実施形態に係る非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルの例である
【図３３】第１実施形態に係る時短状態Ａ用の特図変動パターン判定テーブルの例である
【図３４】第１実施形態に係る時短状態Ｃ用の特図変動パターン判定テーブルの例である
【図３５】第１実施形態に係る時短状態ＣＬ用の特図変動パターン判定テーブルの例であ

る
【図３６】第１実施形態に係る始動入賞コマンド特定テーブルの例である。
【図３７】第１実施形態に係る主制御メイン処理における電源投入時処理のフローチャートである。
【図３８】第１実施形態に係るセンサ検出処理のフローチャートである。
【図３９】第１実施形態に係るゲート通過処理のフローチャートである。
【図４０】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４１】第１実施形態に係る特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図４２】第１実施形態に係る大当たり判定処理のフローチャートである。
【図４３】第１実施形態に係る変動パターン判定処理のフローチャートである。
【図４４】第１実施形態に係る特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図４５】第１実施形態に係る特別図柄変動終了時遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図４６】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４７】第１実施形態に係る特別図柄確定時遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図４８】第１実施形態に係る特別電動役物処理のフローチャートである。
【図４９】第１実施形態に係る遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図５０】第１実施形態に係るサブ制御メイン処理における電源投入時処理のフローチャートである。
【図５１】第１実施形態に係る受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図５２】第１実施形態に係る特図１変動推奨表示処理のフローチャートである。
【図５３】第１実施形態に係る遊技フローを表す図である。
【図５４】第１実施形態に係る地上背景モードを説明する図である。
【図５５】第１実施形態に係る時短状態に係る演出モードを説明する図である。
【図５６】第１実施形態に係る発射基地背景モードを説明する図である。
【図５７】第１実施形態に係る発射基地背景モードからその後の演出の変遷を説明する図である。
【図５８】第２実施形態に係るハズレ図柄種別判定テーブルの例であり、ハズレの種類を説明する表である。
【図５９】第２実施形態に係る始動入賞コマンド特定テーブルの例である。
【図６０】第２実施形態に係る遊技フローを表す図である。
【図６１】第３実施形態に係る特別図柄変動終了時遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図６２】第３実施形態に係る特別図柄確定時遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図６３】第３実施形態に係る遊技フローを表す図である。
【図６４】第４実施形態に係る賞球関連処理のフローチャートである。
【図６５】第４実施形態に係る未払出指標表示を説明する図である。
【図６６】第４実施形態に係る払出完了表示を説明する図である。
【図６７】第４実施形態に係る未払出指標表示、払出完了表示の他の例を説明する図である。
【図６８】第５実施形態に係る盤上可動装置と盤下可動装置とに係る可動体がすべて作動していない待機状態を示す図である。
【図６９】第５実施形態に係る盤上可動装置と盤下可動装置とに係る可動体がすべて作動した作動状態を示す図である。
【図７０】第５実施形態に係る盤上可動装置に係る可動体と盤下可動装置に係る一部の可動体が作動状態であるときを示す図である。
【図７１】第５実施形態に係る特図１変動パターン判定テーブルである。
【図７２】第５実施形態に係る各種の変動パターンに応じた演出フローを示すタイミング

チャートである。
【図７３】第５実施形態に係る開始時作動演出選択テーブルである。
【図７４】第５実施形態に係る開始時作動演出として第２作動演出が行われた場合を示す図である。
【図７５】第５実施形態に係るリーチライン選択テーブルである。
【図７６】第５実施形態に係る通常ライン表示リーチ形成演出が行われる様子を説明する図である。
【図７７】第５実施形態に係る特殊ライン表示リーチ形成演出が行われる様子を説明する図である。
【図７８】第５実施形態に係るライン非表示リーチ形成演出が行われる様子を説明する図である。
【図７９】第５実施形態に係る発展演出の前半が行われる様子を説明する図である。
【図８０】第５実施形態に係る発展演出の後半が行われる様子を説明する図である。
【図８１】第５実施形態の変更例に係る発展演出の前半が行われる様子を説明する図である。
【図８２】第５実施形態の変更例に係る発展演出の後半が行われる様子を説明する図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、本発明の遊技機の実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。
【００１０】
＜基本実施形態＞
後の第１実施形態以降にて、本発明の遊技機について説明するが、まず、その第１実施形態以降の基礎となる基本実施形態について説明する。基本実施形態では、パチンコ遊技機ＰＹ１について具体的に説明する。
【００１１】
１．遊技機の構造
本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１について説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ１の構造について図１～図５を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向とする。
【００１２】
図１に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技機枠２を備えている。遊技機枠２は、後述する遊技盤ユニットＹＵが取り付けられる遊技盤取付枠２Ａと、遊技盤取付枠２Ａにヒンジ２Ｂを介して回転自在に支持される前枠２３ｍと、を備える。前枠２３ｍは遊技盤取付枠２Ａに対して開閉が可能である。前枠２３ｍには、透明板２３ｔが取り付けられている。前枠２３ｍが閉じられているとき、遊技盤取付枠２Ａに取り付けられた遊技盤１と透明板２３ｔとは対面する。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機ＰＹ１の前方にいる遊技者は、透明板２３ｔを通して、遊技盤１に形成された遊技領域６を視認することができる。透明板２３ｔは、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。透明板２３ｔは、パチンコ遊技機ＰＹ１の前方から遊技領域６を視認可能であればよい。

【００１３】
前枠２３ｍの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル７２ｋが設けられている。ハンドル７２ｋが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置７２が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル７２ｋの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠２３ｍの前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体３６が設けられている。下部装飾体３６の上面には、ハンドル７２ｋに供給される遊技球を貯留するための上皿３４が形成されている。また、下部装飾体３６の正面の下部中央には、上皿３４に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿３５が設けられている。
【００１４】
下部装飾体３６の上面の上皿３４より前方側には、下方に押下操作可能な第１入力装置（以下「通常ボタン」）４０が設けられている。また、前枠２３ｍの表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体３２において、下方に押下操作可能な第２入力装置（以下「特殊ボタン」）４１が設けられている。
【００１５】
また、前枠２３ｍの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体３１の底面に、音を出力可能なスピーカ５２が設けられている。スピーカ５２は、左側に配置された左スピーカ５２Ｌと、右側に配置された右スピーカ５２Ｒと、からなる。また、前枠２３ｍの右縁部と、下部装飾体３６における正面の下皿３５の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ５３が設けられている。さらに、前枠２３ｍの左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置５８が取り付けられている。枠可動装置５８は、左側に配置された左枠可動装置５８Ｌと、右側に配置された右枠可動装置５８Ｒと、で構成される。
【００１６】
なお、遊技機枠２に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００１７】
次に、遊技盤ユニットＹＵについて、主に図２～図５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の背面側に取り付けられた演出用ユニット１Ｕ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。開口部１Ａに沿って、遊技球が流下可能な遊技領域６を区画するための略リング状の内側壁部１Ｂが前方に突出して形成されている。また、内側壁部１Ｂの外側にも、遊技領域６を区画するための略リング状の外側壁部１Ｃが前方に突出して形成されている。
【００１８】
遊技盤１の前面には、内側壁部１Ｂ、外側壁部１Ｃなどで囲まれた遊技領域６が形成されている。すなわち、遊技盤１の前面が、内側壁部１Ｂおよび外側壁部１Ｃによって、遊技領域６とそれ以外の領域とに仕切られている。
【００１９】
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ＰＹ１で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域６には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域６に進入して遊技領域６を流下する遊技球を、後述する第１始動口１１、第２始動口１２、一般入賞口１０、ゲート１３、第１大入賞口１４、および、第２大入賞口１５などに適度に誘導する経路を構成している。なお、第１始動口１１や第２始動口１２といった始動口を入球口と称し、第１大入賞口１４や第２大入賞口１５といった大入賞口を特別入賞口あるいは特定の入賞口と称し、ゲート１３を通過口あるいは通過領域と称することができるものとする。
【００２０】
遊技領域６の中央付近には、開口部１Ａの周縁を装飾するセンター枠（センター装飾体

）６１が設けられている。センター枠６１には、後述する第１始動口１１へ遊技球を誘導可能なステージや、ステージへ遊技球を誘導可能なワープが設けられている。

【００２１】

また、遊技領域６には、遊技球が入球可能な第１始動口１１が形成された第１始動入賞装置１１Ｄと、第２始動口１２への入球を可能または不可能にさせる第２始動入賞装置（所謂「電チュー」）１２Ｄと、が設けられている。

【００２２】

第１始動入賞装置１１Ｄは不動である。そのため、第１始動口１１は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第１始動口１１への入賞は、第１特別図柄（以下、「特図１」という）の抽選（後述の特図１関係乱数の取得と判定：以下、「特図１抽選」ともいう）および特図１の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第１始動口１１へ入賞すると、所定個数（本形態では４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２３】

電チュー１２Ｄは、作動可能な電チュー開閉部材１２ｋを備えている。電チュー開閉部材１２ｋは、通常は（通常状態では）、第２始動口１２への遊技球の入球が不可能な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第２始動口１２への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材１２ｋが開放位置に移動することを第２始動口１２または電チュー１２Ｄの「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第２始動口１２への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材１２ｋが閉鎖位置にあることを第２始動口１２または電チュー１２Ｄの「閉状態」ともいう。また、第２始動口１２または電チュー１２Ｄが「開状態」になることを「電チュー１２Ｄが開放する」ともいい、電チュー１２Ｄが「閉状態」になることを「電チュー１２Ｄが閉鎖する」ともいう。

【００２４】

遊技球の第２始動口１２への入賞は、第２特別図柄（以下、「特図２」という）の抽選（後述の特図２関係乱数の取得と判定：以下、「特図２抽選」ともいう）および特図２の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第２始動口１２へ入賞すると、所定個数（本形態では４個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域６には、遊技球を第２始動口１２へ誘導する誘導ステージ１２ｇが設けられている。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

また、遊技領域６には、遊技球が入球可能な第１大入賞口１４が形成された第１大入賞装置１４Ｄ（以下、「通常ＡＴ１４Ｄ」ともいう）が設けられている。第１大入賞装置１４Ｄは、開状態と閉状態とに作動可能な通常ＡＴ開閉部材１４ｋを備える。通常ＡＴ開閉部材１４ｋの作動により第１大入賞口１４が開閉する。通常ＡＴ開閉部材１４ｋは、通常では第１大入賞口１４を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第１大入賞口１４の中に入球することは不可能である。通常ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態に作動すると、遊技球が第１大入賞口１４の中に入球することが可能になる。このように、通常ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態であるときだけ遊技球の第１大入賞口１４への入球が可能となる。遊技球が第１大入賞口１４へ入賞すると、所定個数（本形態では１５個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２８】
　また、遊技領域６には、遊技球が入球可能な第２大入賞口１５が形成された第２大入賞装置１５Ｄ（以下、「ＶＡＴ１５Ｄ」ともいう）が設けられている。第２大入賞装置１５Ｄは、作動可能なＶＡＴ開閉部材１５ｋを備えている。ＶＡＴ開閉部材１５ｋは、通常では第２大入賞口１５を塞いでいる。ＶＡＴ開閉部材１５ｋは開状態をとることができる。ＶＡＴ開閉部材１５ｋが開状態であるときだけ遊技球の第２大入賞口１５への入球が可能となる。一方、ＶＡＴ開閉部材１５ｋが第２大入賞口１５を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、ＶＡＴ開閉部材１５ｋの作動によって第２大入賞口１５が開閉する。遊技球が第２大入賞口１５へ入賞すると、所定個数（本形態では１５個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２９】
　ここで、図３を用いて、第２大入賞装置１５Ｄについて詳細に説明する。第２大入賞装置１５Ｄの内部には、第２大入賞口１５に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第２大入賞口センサ１５ａが設けられている。
【００３０】
　第２大入賞口センサ１５ａの下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域１６と非特定領域１７とが設けられている。第２大入賞口センサ１５ａを通過した遊技球は、振分装置１６Ｄによって、特定領域１６か非特定領域１７かに振り分けられる。振分装置１６Ｄは、略矩形状の平板からなる振分部材１６ｋと、振分部材１６ｋを駆動する振分ソレノイド１６ｓとを備えている。振分部材１６ｋは、振分ソレノイド１６ｓの駆動により、左右にスライド可能に構成されている。
【００３１】
　振分ソレノイド１６ｓが通電されていないとき、振分部材１６ｋは特定領域１６への遊技球の通過を妨げる第１状態（通過阻止状態：図３（Ａ）の正面視で振分部材１６ｋの左端が特定領域１６の左端よりやや右側に位置し、振分部材１６ｋが特定領域１６をその直上で覆う状態）にある。振分部材１６ｋが第１状態にあるときは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ１５ａを通過した後、特定領域１６を通過することは不可能であり、非特定領域１７を通過する。この第２大入賞口１５から非特定領域１７まで流下する遊技球のルートを第１のルートという。
【００３２】
　一方、振分ソレノイド１６ｓが通電されているとき、振分部材１６ｋは遊技球の特定領域１６の通過（進入）を許容する第２状態（通過許容状態：図３（Ｂ）の正面視で振分部材１６ｋの左端が特定領域１６の右端よりやや左側に位置し、振分部材１６ｋが特定領域１６をその直上で覆わず、特定領域１６の直上が開放している状態）にある。振分部材１６ｋが第２状態にあるときは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ１５ａを通過したあと特定領域１６を通過容易である。この第２大入賞口１５から特定領域１６まで流下する遊技球のルートを第２のルートという。
【００３３】
　なお、基本的に、振分部材１６ｋは第１状態で保持されている。すなわち、第１状態が、振分部材１６ｋの通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば１６Ｒ）においてのみ、振分ソレノイド１６ｓが通電され、第２状態に変化することができる。なお、振分部材１６ｋの作動態様は適宜変更可能である。
【００３４】
　特定領域１６と非特定領域１７には、各領域１６、１７を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ１６ａ、非特定領域センサ１７ａが設けられている。
【００３５】
　なお、第１大入賞装置１４Ｄおよび第２大入賞装置１５Ｄは、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第１大入賞装置１４Ｄのような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を２つ設ける構成とする

ことが可能である。
【００３６】
　また、図２に示すように、遊技領域６の略最下部には、遊技領域６へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域６の外部へ排出する２つのアウト口１９が設けられている。また、遊技盤１には、発光可能な盤ランプ５４が設けられている。
【００３７】
　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６Ａ（第１遊技領域）と、右側の右遊技領域６Ｂ（第２遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域６Ａを流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域６Ｂを流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機ＰＹ１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Ｒ１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Ｒ２という。第１流路Ｒ１および第２流路Ｒ２は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。
【００３８】
　第１流路Ｒ１上には、第１始動口１１と、２つの一般入賞口１０と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第１流路Ｒ１を流下するように遊技球を発射させることで、第１始動口１１、または、一般入賞口１０への入賞を狙うことができる。一方、第２流路Ｒ２上には、第２始動口１２と、一般入賞口１０と、ゲート１３と、第１大入賞口１４と、第２大入賞口１５と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第２流路Ｒ２を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート１３の通過や、第２始動口１２、一般入賞口１０、第１大入賞口１４、または、第２大入賞口１５への入賞を狙うことができる。
【００３９】
　なお、何れの入賞口（第１始動口１１、第２始動口１２、一般入賞口１０、第１大入賞口１４、および第２大入賞口１５）にも入球しなかった遊技球は、アウト口１９へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。
【００４０】
　また、遊技盤１の前面に形成された遊技領域６の下方の左隣（遊技領域６以外の部分）には表示器類８が配置されている。図４に示すように、表示器類８には、特図１を可変表示する特図１表示器８１ａ、特図２を可変表示する特図２表示器８１ｂ、及び、普図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（Ｕ１：特図１表示器８１ａによる特図１の可変表示が保留されている数）を表示する特図１保留表示器８３ａ、および後述する特図２保留数（Ｕ２：特図２表示器８１ｂによる特図２の可変表示が保留されている数）を表示する特図２保留表示器８３ｂが含まれている。
【００４１】
　特図１の可変表示は、第１始動口１１への遊技球の入賞を契機に特図１抽選が行われると実行される。また、特図２の可変表示は、第２始動口１２への遊技球の入賞を契機に特図２抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図１および特図２を総称して特図あるいは特別図柄といい、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。
【００４２】
　特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特

図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第１大入賞口１４及び第２大入賞口１５）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。なお、大当たり遊技が行われている遊技状態を大当たり遊技状態という。大当たり遊技状態は、遊技者に有利な有利状態の一例である。

【００４３】

特図表示器８１は、例えば横並びに配された８個のＬＥＤ（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器８１は、「□□■■□□■■」（□：点灯、■：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤの点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器８１は、「■■■■■■■□」というように一番右にあるＬＥＤのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させてもよい。

【００４４】

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

【００４５】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、第１始動口１１への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図１関係乱数」といい、第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図２関係乱数」という。ここで、特図１関係乱数は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａに記憶される。一方、特図２関係乱数は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１保留の数（特図１保留数）および特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２保留の数（特図２保留数）には上限（本形態では４個）が設定されている。特図１保留数や特図２保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、特図１保留と特図２保留を総称して「特図保留」といい、特図１保留数と特図２保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【００４６】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部１０５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

【００４７】

そして、特図保留数は、特図保留表示器８３に表示される。特図１保留表示器８３ａと特図２保留表示器８３ｂのそれぞれは、例えば４個のＬＥＤで構成されており、特図保留数の分だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【００４８】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第２始動口１２（電チュー１２Ｄ）を開放させる補助遊技が行われる。

【００４９】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器８２は、「□□」（□：点灯、■：消灯）というように両ＬＥＤの点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「■□」というように右のＬＥＤのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

【００５０】

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

【００５１】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部１０６に記憶される。普図保留記憶部１０６に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（本形態では４個）が設定されている。普図保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート１３を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類８に加えてもよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器８３と同様の構成のものを採用することが可能である。

【００５２】

次に、図５を用いて、遊技盤１の背面に取り付けられた演出用ユニット１Ｕについて説明する。演出用ユニット１Ｕは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット１Ｕには、画像表示装置５０、第１盤可動装置（以下「盤上可動装置」）５５、第２盤可動装置（以下「盤下可動装置」）５６が搭載されている。

【００５３】

画像表示装置５０は、例えば２０インチの３Ｄ液晶ディスプレイで構成され、３Ｄ画像を表示可能な表示部５０ａを具備する。なお、画像表示装置５０は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、ＥＬ（ＥｌｅｃｔｒｏＬｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。

【００５４】

盤上可動装置５５は、表示部５０ａに沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤上可動体５５ｋを具備する。盤下可動装置５６は、表示部５０ａに沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤下可動体５６ｋを具備する。

【００５５】

図５（Ａ）は、盤上可動体５５ｋおよび盤下可動体５６ｋが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置５５の駆動源が駆動すると、盤上可動体５５ｋは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置５６の駆動源が駆動すると、盤下可動体５６ｋは上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示

装置５０は下降した盤上可動体５５ｋまたは上昇した盤下可動体５６ｋに覆われ、画像表示装置５０は視認困難となる。

【００５６】

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。

【００５７】

２．遊技機の電気的構成

次に、図６～図７に基づいて、パチンコ遊技機ＰＹ１における電気的な構成を説明する。図６～図７に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）１００、主制御基板１００による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）１２０、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板１７０等を、遊技盤１の画像表示装置５０よりさらに背面側に備えている。主制御基板１００を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板１２０を、後述する画像制御基板１４０、ランプ制御回路１５１、および音声制御回路１６１とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板１２０を備え、演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、および、可動装置５５，５６，５８等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

【００５８】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、電源基板１９０を備えている。電源基板１９０は、主制御基板１００、サブ制御基板１２０、及び払出制御基板１７０に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板１９０には、バックアップ電源回路１９２が設けられている。バックアップ電源回路１９２は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対して電力を供給する。従って、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に記憶されている情報は、パチンコ遊技機ＰＹ１の電断時であっても保持される。また、電源基板１９０には、電源スイッチ１９１が接続されている。電源スイッチ１９１のＯＮ／ＯＦＦ操作により、電源の投入／遮断が切り換えられる。なお、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に対するバックアップ電源回路を主制御基板１００に設けたり、サブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板１２０に設けたりしてもよい。

【００５９】

図６に示すように、主制御基板１００には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）１０１が実装されている。遊技制御用マイコン１０１には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０３、ワークメモリとして使用される遊技用ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０４、および遊技用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、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ＲＯＭ１０３は外付けであってもよい。また、遊技用ＲＡＭ１０４には、前

述した特図保留記憶部１０５や普図保留記憶部１０６などが設けられている。
【００６１】
　また、主制御基板１００には、データや信号の入出力を行うための遊技用Ｉ／Ｏ（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ）ポート部１１８、および遊技用ＲＡＭ１０４に記憶されている情報を遊技用ＣＰＵ１０２にクリアさせるためのＲＡＭクリアスイッチ１１９が実装されている。
【００６２】
　また、主制御基板１００には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やアクチュエータ類が接続されている。そのため、主制御基板１００には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、主制御基板１００は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。
【００６３】
　主制御基板１００に接続されている各種センサ類には、第１始動口センサ１１ａ、第２始動口センサ１２ａ、一般入賞口センサ１０ａ、ゲートセンサ１３ａ、第１大入賞口センサ１４ａ、第２大入賞口センサ１５ａ、特定領域センサ１６ａ、および、非特定領域センサ１７ａが含まれている。
【００６４】
　第１始動口センサ１１ａは、第１始動口１１に入賞した遊技球を検知する。第２始動口センサ１２ａは、第２始動口１２に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ１０ａは、一般入賞口１０に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ１０ａは、一般入賞口１０毎に設けられている。ゲートセンサ１３ａは、ゲート１３に設けられており、ゲート１３を通過した遊技球を検知する。第１大入賞口センサ１４ａは、第１大入賞口１４に入賞した遊技球を検知する。第２大入賞口センサ１５ａは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ１６ａは、特定領域１６を通過（特定領域１６に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ１７ａは、非特定領域１７を通過（非特定領域１７に進入）した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板１００に出力する。
【００６５】
　なお、主制御基板１００に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００６６】
　また、主制御基板１００に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド１２ｓ、第１大入賞口ソレノイド１４ｓ、第２大入賞口ソレノイド１５ｓおよび振分ソレノイド１６ｓが含まれている。電チューソレノイド１２ｓは、電チュー１２Ｄの電チュー開閉部材１２ｋを駆動する。第１大入賞口ソレノイド１４ｓは、第１大入賞装置１４Ｄの通常ＡＴ開閉部材１４ｋを駆動する。第２大入賞口ソレノイド１５ｓは、第２大入賞装置１５ＤのＶＡＴ開閉部材１５ｋを駆動する。振分ソレノイド１６ｓは、振分装置１６Ｄの振分部材１６ｋを駆動する。
【００６７】
　なお、主制御基板１００に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００６８】
　さらに主制御基板１００には、表示器類８（特図表示器８１、普図表示器８２、および、特図保留表示器８３）が接続されている。これらの表示器類８の表示制御は、遊技制御用マイコン１０１によりなされる。
【００６９】
　また主制御基板１００は、払出制御基板１７０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１７０から信号を受信する。払出制御基板１７０には、カードユニットＣＵ（パチンコ遊技機ＰＹ１に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置７３が接

続されているとともに、発射制御回路１７５を介して発射装置７２が接続されている。なお、発射装置７２には、ハンドル７２ｋ（図１参照）が含まれる。

【００７０】

払出制御基板１７０は、遊技制御用マイコン１０１からの信号や、接続されたカードユニットＣＵからの信号に基づいて、賞球払出装置７３の賞球モータ７３ｍを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサ７３ａにより検知されて、賞球センサ７３ａによる検知信号が払出制御基板１７０に出力される。

【００７１】

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

【００７２】

また主制御基板１００は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板１２０に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板１２０は、主制御基板１００から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板１００による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、主制御基板１００とサブ制御基板１２０との接続は、主制御基板１００からサブ制御基板１２０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板１００とサブ制御基板１２０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【００７３】

図７に示すように、サブ制御基板１２０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）１２１が実装されている。演出制御用マイコン１２１には、主制御基板１００による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ＲＯＭ１２３、ワークメモリとして使用される演出用ＲＡＭ１２４および演出用ＦｅＲＡＭ１２５、演出用ＲＯＭ１２３に記憶されたプログラムを実行する演出用ＣＰＵ１２２が含まれている。演出用ＦｅＲＡＭ１２５は、強誘電体メモリであり、電力が供給されていない期間であっても、記憶した情報を保持できるものである。

【００７４】

また、演出用ＲＯＭ１２３には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、１ｍｓタイマ割り込み処理、および、１０ｍｓタイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用ＲＯＭ１２３は外付けであってもよい。

【００７５】

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

電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。
【００７６】
サブ制御基板１２０には、画像制御基板１４０が接続されている。サブ制御基板１２０の演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板１００による遊技の進行に応じて、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１に画像表示装置５０の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板１２０と画像制御基板１４０との接続は、サブ制御基板１２０から画像制御基板１４０への信号の送信と、画像制御基板１４０からサブ制御基板１２０への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。
【００７７】
画像制御基板１４０は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ＲＯＭ１４２、ワークメモリとして使用される画像用ＲＡＭ１４３、及び、画像用ＲＯＭ１４２に記憶されたプログラムを実行する画像用ＣＰＵ１４１を備えている。また、画像制御基板１４０は、画像表示装置５０に表示される画像のデータを記憶したＣＧＲＯＭ１４５、ＣＧＲＯＭ１４５に記憶されている画像データの展開等に使用されるＶＲＡＭ１４６、及び、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１４４を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。ＣＧＲＯＭ１４５には、例えば、画像表示装置５０に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。
【００７８】
ＶＤＰ１４４は、演出制御用マイコン１２１からの指令に基づき画像用ＣＰＵ１４１によって作成されるディスプレイリストに従って、ＣＧＲＯＭ１４５から画像データを読み出してＶＲＡＭ１４６内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してＶＲＡＭ１４６内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をＲＧＢ信号として画像表示装置５０に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部５０ａに表示される。
【００７９】
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。
【００８０】
演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板１００による遊技の進行に応じて、音声制御回路１６１を介してスピーカ５２から音声、楽曲、効果音等を出力する。
【００８１】
スピーカ５２から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されている。なお、音声制御回路１６１を、基板にしてＣＰＵを実装してもよい。この場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にＲＯＭを実装し、そのＲＯＭに音声データを格納してもよい。また、スピーカ５２を画像制御基板１４０に接続し、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板１４０の画像用ＲＯＭ１４２に音声データを格納してもよい。
【００８２】
また、サブ制御基板１２０には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類、各種ランプ類が接続されている。サブ制御基板１２０には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板１２０は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。また、サブ制御基板１２０は、主制御基板１００から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路１５１を介して各

種ランプ類の点灯制御を行う。
【００８３】
サブ制御基板１２０に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ４０ａおよび特殊ボタン検出スイッチ４１ａが含まれている。通常ボタン検出スイッチ４０ａは、通常ボタン４０が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ４１ａは、特殊ボタン４１が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ４０ａ，４１ａは、検出内容に応じた信号をサブ制御基板１２０に出力する。なお、サブ制御基板１２０に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００８４】
サブ制御基板１２０に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置５５を駆動する盤上駆動モータ５５ｍ、盤下可動装置５６を駆動する盤下駆動モータ５６ｍ、枠可動装置５８を駆動する枠駆動モータ５８ｍ等が含まれている。演出制御用マイコン１２１は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン１２１は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路１５１を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板１２０に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００８５】
サブ制御基板１２０に接続された各種ランプ類には、枠ランプ５３、盤ランプ５４等が含まれている。演出制御用マイコン１２１は、各ランプを発光させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン１２１は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されているデータを用いる。
【００８６】
なお、ランプ制御回路１５１を基板にしてＣＰＵを実装してもよい。この場合、そのＣＰＵに、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にＲＯＭを実装して、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板１２０に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００８７】
３．遊技機による主な遊技
次に、パチンコ遊技機ＰＹ１により行われる主な遊技について、図８～図１５を用いて説明する。なお、図８～図１５に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機ＰＹ１ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。
【００８８】
３－１．普図に関わる遊技
最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器８２において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート１３の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート１３の通過に係る

遊技が終了する。また、以下において、遊技球がゲート１３を通過することを「普図始動条件の成立」という。

【００８９】

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

【００９０】

３－１－１．当たり判定

当たり判定は、図９（Ａ）に示すような当たり判定テーブルに従って、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られている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。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。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

【００９１】

３－１－２．普図変動

普図変動パターン判定は、図９（Ｂ）に示すような普図変動パターン判定テーブルに従って、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。

【００９２】

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）に関連付けられている。すなわち、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。なお、普図変動パターン判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

【００９３】

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ＰＹ１は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば３０秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば３０秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば５秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば５秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器８２で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器８２において普図の可変表示が行われる。

【００９４】

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。

【００９５】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー１２Ｄが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、図９（Ｃ）に示すような補助遊技制御テーブルに従って補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【００９６】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー１２Ｄの開放時間を異ならせている。例えば、非時短状態における補助遊技では、第１の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが困難な時間（例えば０．０８秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第１の開放時間よりも長い第２の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが容易な時間（例えば３．０秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー１２Ｄの開放時間が同じであってもよい。

【００９７】

３－２．特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図１抽選を行う。特図１抽選が行われると、特図１表示器８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図１抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【００９８】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると、特図２抽選を行う。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【００９９】

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

【０１００】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当た

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

【０１０１】

３－２－１．大当たり判定

大当たり判定は、図１０（Ａ）に示すような大当たり判定テーブルに従って、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

【０１０２】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、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。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【０１０３】

３－２－２．大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図１０（Ｂ）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルに従って大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素が対応付けられている。

【０１０４】

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の起因となる入賞（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。

【０１０５】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第１大当たり図柄種別判定テーブルおよび第２大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。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。

【０１０６】

例えば、図１０（Ｂ）に示すように、特図１についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率は、大当たり図柄Ａが１０％、大当たり図柄Ｂが４０％、大当たり図柄Ｃが５０％とされている。また、特図２についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率は、大当たり図柄Ｘが１００％とされている。このように、第１始動口１１に遊技球が入賞して行われる特図１抽選と、第２始動口１２に遊技球が入賞して行われる特図２抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

【０１０７】

３－２－３．リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図１０（Ｃ）に示すようなリーチ判定テーブルに従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【０１０８】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けられている。すなわち、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。なお、リーチ判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

【０１０９】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図１０（Ｃ）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数が異なっている。なお、リーチ有りと判定される確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【０１１０】

３－２－４．特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、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）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報が含まれている。特図変動パターンに含ませる識別情報は、適宜に変更することが可能である。また、特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

【０１１１】

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の起因とな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）に関連付けられている。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。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特別図柄の種別（特図１／特図２）に応じて分けなくてもよい。

【０１１２】
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）にも関連付けられている。すなわち、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。なお、特図変動パターン判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

【０１１３】
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られている。すなわち、非時短用特図１変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図２変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、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、時短用特図１変動パターン判定テーブルおよび時短用特図２変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、大当たり判定結果やリーチ判定結果に応じて分けなくてもよい。

【０１１４】
さらに、各リーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。例えば、特図１保留数（Ｕ１）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルと、特図１保留数（Ｕ１）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルと、がある。また、各リーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図２保留数（Ｕ２）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルと、特図２保留数（Ｕ２）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルと、がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特図保留数に応じて分けなくてもよい。

【０１１５】
そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器８１で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【０１１６】
また、各特図変動パターンには、図１１～図１２の表の右から２番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローが関連付けられている。なお、特図変動パターンに特図変動演出の演出フローを関連付けなくてもよい。

【０１１７】
また、図１１～図１２の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種であるＳＰリーチが行われる特図変動パターンのことを「ＳＰ大当たり変動」と言い、Ｌリーチが行われる特図変動パターンのことを「Ｌ大当たり変動」と言い、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大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＳＰリーチが行われる特図変動パターンのことを「ＳＰハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＬリーチが行われる特図変動パターンのことを「Ｌハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるＮリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Ｎハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パター

ンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる３種類の変動（通常Ａハズレ変動、通常Ｂハズレ変動、通常Ｃハズレ変動）がある。また、ＳＰ大当たりとＳＰハズレ変動とを総称する場合、ＳＰ変動あるいはＳＰリーチ変動と言う。

【０１１８】

３－２－５．先読み判定

パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した特図関係乱数に基づいて、図１３に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に（具体的には例えば始動口への入賞時に）行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（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、先読み判定テーブルには、第１始動口１１に入賞した場合の先読み判定テーブル（第１先読み判定テーブル）と、第２始動口１２に入賞した場合の先読み判定テーブル（第２先読み判定テーブル）と、がある。第１始動口１１は特図１の抽選の契機となる始動口であるため、第１先読み判定テーブルを特図１先読み判定テーブルと言うこともできる。また、第２始動口１２は特図２の抽選の契機となる始動口であるため、第２先読み判定テーブルを特図２先読み判定テーブルと言うこともできる。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）に応じて分けなくてもよい。

【０１１９】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）にも関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、がある。

【０１２０】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第１先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第１先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第２先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第２先読み判定テーブルと、がある。なお、先読み判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。また、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

【０１２１】

３－３．大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第１大入賞口１４あるいは第２大入賞口１５）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、ＯＰやＥＤを設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数目（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（１回目）のラウンド遊技のことを「１ラウンド（１Ｒ）」といい、１０回目のラウンド遊技のことを「１０ラウンド（１０Ｒ）」という。

【０１２２】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間あるいはインターバル時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技

機ＰＹ１は、特図の停止表示後、図１４に示すような大当たり遊技制御テーブルに従って大当たり遊技を制御する。

【０１２３】

図１４に示すように、大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎（例えば大当たり遊技Ａ～Ｃ、Ｘ毎）に大当たり遊技構成要素が格納されている。各大当たり遊技では、１Ｒから１５Ｒまでは、最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技、または、最大で０．１秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、１６Ｒ（最終ラウンド）では、最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技、または、最大で０．１秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば１０個）の遊技球が大入賞口センサ１４ａ，１５ａによって検出されると、大入賞口１４，１５の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【０１２４】

なお、図１４に示す大当たり遊技Ａは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Ａである場合に実行され、大当たり遊技Ｂは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Ｂである場合に実行され、大当たり遊技Ｃは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Ｃである場合に実行され、大当たり遊技Ｘは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Ｘである場合に実行される構成とすることが可能である（図１０（Ｂ）参照）。

【０１２５】

また、各大当たり遊技構成要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。第１大入賞口１４だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第２大入賞口１５だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、１種類であってもよい。

【０１２６】

ここで、特定領域１６について詳細に説明する。特定領域１６は、振分部材１６ｋによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材１６ｋの作動態様は、特定領域１６の開閉態様ということができる。以下において、振分部材１６ｋの作動態様のことを「特定領域１６の開閉態様」ともいう。また、特定領域１６が開状態にあることを「Ｖ開放」ともいい、特定領域１６が閉状態にあることを「Ｖ閉鎖」ともいう。

【０１２７】

振分部材１６ｋは一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域１６は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第２大入賞口１５の開放が開始してから１５秒間、振分ソレノイド１６ｓが通電され、振分部材１６ｋが第２状態（図３（Ｂ））に制御される。よって、最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振分部材１６ｋの第２状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域１６を通過する（遊技球を特定領域１６に進入させる）ことが容易である。一方、最大で０．１秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振分部材１６ｋの第２状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域１６を通過する（遊技球を特定領域１６に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材１６ｋの一定の作動態様（特定領域１６の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第２大入賞口１５の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域１６に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。なお、振分部材１６ｋの作動態様は適宜に変更可能である。後述する「パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部」の説明において別の作動態様を示した場合、パチンコ遊技機ＰＹ１ではその作動態様が採用されているものとする。

【０１２８】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域１６への通過（以下、「Ｖ通過」ともいう）が容易な第１開放パターン（Ｖロング開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たりを、「Ｖロング大当たり」といい、遊技球の特定領域１６の通過が不可能又は困難な第２開放パターン（Ｖショート開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たりを、「Ｖショート大当たり」という。

【０１２９】

３－４．遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、図１５に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー１２Ｄの開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

【０１３０】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常の確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域１６を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機をＶ通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

【０１３１】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー１２Ｄの開放時間（例えば０．０８秒）よりも長い開放時間（例えば３．０秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図１１～図１２参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【０１３２】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０秒）よりも短い普図変動時間（５秒）が決定される（図９（Ｂ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

【０１３３】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くなっている。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば６６００／６５５３６）よりも高い確率（例えば５９９３６／６５５３６）で当たりと判定される（図９（Ａ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

【０１３４】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

【０１３５】

パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【０１３６】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い。つまり、普図に係る遊技について３つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。また、時短状態における特図変動パターン判定テーブルが、非時短状態におけるものよりも、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いものでなくてもよい。

【０１３７】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、普図抽選（普図に関する当たり判定）は行われるが特図抽選（大当たり判定）は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。また、本明細書で説明している各種の遊技状態については、「第ｎ遊技状態」（ｎは１以上の整数）の形式で任意に表現できるものとする。

【０１３８】

４．遊技機による主な演出

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

【０１３９】

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ＰＹ１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。

【０１４０】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図１６（Ａ－１）に示すように、表示部５０ａにおいてパチンコ遊技機ＰＹ１を紹介する客待ちデモ動画Ｇ１００が表示される。また、客待ちデモ動画Ｇ１００が表示されているときに通常ボタン４０が操作されると、図１６（Ａ－２）

に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１の演出に関する設定を行うための設定画面Ｇ１０１が表示される。演出に関する設定には、スピーカ５２から出力される音の音量設定、表示部５０ａの輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

【０１４１】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図１６（Ｂ－１）に示すように、表示部５０ａにおいて昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像Ｇ１０２）が表示される第１通常演出モードと、図１６（Ｂ－２）に示すように、表示部５０ａにおいて夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像Ｇ１０３）が表示される第２通常演出モードと、図１６（Ｂ－３）に示すように、表示部５０ａにおいて夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像Ｇ１０４）が表示される第３通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく１回または複数回の特図変動演出が行われることを１つの条件として切り替えられる。さらに、第１～第３通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部５０ａにおいて、昼間通常用背景画像Ｇ１０２、夕方通常用背景画像Ｇ１０３および夜間通常用背景画像Ｇ１０４の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【０１４２】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図１６（Ｂ－４）に示すように、表示部５０ａにおいて宇宙を表す背景画像（確変用背景画像Ｇ１０５）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部５０ａにおいて、確変用背景画像Ｇ１０５が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【０１４３】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図１６（Ｂ－５）に示すように、表示部５０ａにおいて空を表す背景画像（時短用背景画像Ｇ１０６）が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部５０ａにおいて、時短用背景画像Ｇ１０６が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【０１４４】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図１６（Ｃ－１）に示すように、表示部５０ａにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像Ｇ１０７や「右打ち」を促す右打ち画像Ｇ１０８が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図１６（Ｃ－２）に示すように、表示部５０ａにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像Ｇ１０９や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像Ｇ１１０が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図１６（Ｃ－３）に示すように、表示部５０ａにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像Ｇ１１１や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像Ｇ１１２が表示される大当たりエンディング

演出が行われる。
【０１４５】
なお、演出モードの種類については、適宜に変更または追加することが可能である。
【０１４６】
４－２．特図変動演出
次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部５０ａにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、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、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。
【０１４７】
なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、可動装置５５，５６，５８、通常ボタン４０、特殊ボタン４１などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。
【０１４８】
４－２－１．演出図柄表示領域
画像表示装置５０の表示部５０ａには、図１７（Ａ）に示すように、表示部５０ａを水平方向に３つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、および右演出図柄領域５０ｂ３を設けることが可能である。左演出図柄領域５０ｂ１は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄ＥＺ１を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域５０ｂ２および右演出図柄領域５０ｂ３は、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３を表示する領域である。
【０１４９】
また、図１７（Ａ）に示すように、表示部５０ａの上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域５０ｃを設けることが可能である。小図柄領域５０ｃは、特図の可変表示が行われているときに小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３を変動表示する領域である。
【０１５０】
なお、図１７（Ａ）において、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。
【０１５１】
４－２－２．通常変動
パチンコ遊技機ＰＹ１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。
【０１５２】
特図の可変表示が開始されると、例えば、図１７（Ａ）に示すように、表示部５０ａにおいて、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が停止表示されていると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図１７（Ｂ）に示すように、その開始に伴って演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示が開始されると共に、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図１７（Ｃ－１）に示すように、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが異なる停止態様で仮停止してから、図１７（Ｄ）に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で

演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Ｎハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図１７（Ｃ－２）に示すように、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【０１５３】

４－２－３．Ｎリーチ

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

【０１５４】

Ｎリーチでは、図１８（Ａ）に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、１０秒）維持され、図１８（Ｂ）に示すように、中演出図柄ＥＺ２の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Ｎハズレ変動」の場合には、図１８（Ｃ－１）に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Ｎ大当たり変動」の場合には、図１８（Ｃ－２）に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Ｎリーチの演出内容は、中演出図柄ＥＺ２が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【０１５５】

また、ハズレを示唆する演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の組み合わせをどのようにするか（例えば「２・３・１」や「５・８・６」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の組み合わせをどのようにするか（例えば「２・１・２」や「５・４・５」等）は、演出制御用マイコン１２１によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の組み合わせをどのようにするか（例えば「２・２・２」や「７・７・７」等）は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン１２１によって選択される。

【０１５６】

４－２－４．ＳＰリーチ

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

【０１５７】

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

このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「ＳＰハズレ変動」の場合には、図１９（Ｃ－２）に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、ＳＰリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【０１５８】

ここで、各リーチに対する演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Ｎリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には１０％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には１００％として、ＳＰリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には４％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には１００％とすれば、ＳＰリーチの大当たり期待度を、Ｎリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、ＳＰリーチとしてＳＰリーチＡとＳＰリーチＢとを実行可能にし、ＳＰリーチＡの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には２％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には３０％として、ＳＰリーチＢの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には２％とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には２０％とすれば、ＳＰリーチＡの大当たり期待度を、ＳＰリーチＢの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【０１５９】

４－２－５．Ｌリーチ

パチンコ遊技機ＰＹ１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、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、ＳＰリーチよりは低いが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リーチのリーチ演出の実行時間は、ＳＰリーチのリーチ演出の演出時間よりも短い（図１１および図１２）。よって、Ｌリーチのリーチ演出では、例えば、ＳＰリーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部５０ａに表示される。なお、Ｌリーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、Ｌリーチのリーチ演出の後にＳＰリーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

【０１６０】

４－３．保留アイコン表示領域

画像表示装置５０の表示部５０ａには、図２０（Ａ）に示すように、４つの表示領域からなる保留アイコン表示領域５０ｄを設けることが可能である。保留アイコン表示領域５０ｄは、第１表示領域５０ｄ１、第２表示領域５０ｄ２、第３表示領域５０ｄ３および第４表示領域５０ｄ４で構成され、特図１保留数または特図２保留数に応じて、各表示領域５０ｄ１，５０ｄ２，５０ｄ３，５０ｄ４に、保留アイコンＨＡを表示することが可能である。例えば、特図１保留数が『１』の場合には、第１表示領域５０ｄ１に保留アイコンＨＡが表示され、特図１保留数が『２』の場合には、第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡが表示される。

【０１６１】

また、保留アイコン表示領域５０ｄの近傍に、図２０（Ａ）に示すように、１つの表示領域からなる当該アイコン表示領域５０ｅを設けることが可能である。当該アイコン表示領域５０ｅは、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコンＨＡと同じ当該アイコンＴＡ（当該保留アイコンＴＡとも言う）を表示することが可能である。なお、当該アイコンＴＡとして、保留アイコンＨＡと異なるアイコンを表示することがあってもよい。

【０１６２】
なお、保留アイコン表示領域５０ｄを構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域５０ｄを、特図１保留数および特図２保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。また、保留アイコン表示領域５０ｄを設けるが当該アイコン表示領域５０ｅを設けない構成としたり、両者を設けない構成としたりすることも可能である。
【０１６３】
４－３－１．保留演出
パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、特図１保留または特図２保留の数を遊技者に報知することが可能である。
【０１６４】
保留演出では、特図１保留数が『０』のときに遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図２０（Ｂ）に示すように、当該アイコン表示領域５０ｅに当該アイコンＴＡが表示される。そして、特図変動演出中に更に２個の遊技球が第１始動口１１に入賞すると、図２０（Ｃ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄの第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡが表示され、特図１保留数が『２』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図２０（Ｄ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄの第１表示領域５０ｄ１に表示されていた保留アイコンＨＡが、当該アイコン表示領域５０ｅに移動して当該アイコンＴＡとして表示され、保留アイコン表示領域５０ｄの第２表示領域５０ｄ２に表示されていた保留アイコンＨＡが、第１表示領域５０ｄ１に移動して表示され、特図１保留数が『１』であることが遊技者に報知される。当該アイコンＴＡ、保留アイコンＨＡはともに、遊技球の第１始動口１１または第２始動口１２への入賞に応じて生じた大当たり判定の権利が存在することを示す表示である。当該アイコンＴＡは、大当たり判定が行われ、その結果が報知されたことに応じて、適宜、非表示（消去）される。また、当該アイコンＴＡ、保留アイコンＨＡは、必ずしも常時、表示されていなくてもよい。例えば、特図変動演出の開始時（演出図柄の変動開始時）、および、特図変動演出の終了時（変動させた演出図柄を停止表示させるとき）には当該アイコンＴＡおよび保留アイコンＨＡをいずれも表示しておき、ＳＰリーチ中にはこれらをいずれも非表示としてもよい。また例えば、ＳＰリーチ中には当該アイコンＴＡを表示し、保留アイコンＨＡについては非表示とすることとしてもよい。
【０１６５】
４－４．予告演出
パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、可動装置５５，５６，５８、入力装置（通常ボタン４０、特殊ボタン４１）等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。
【０１６６】
４－４－１．可動体演出
パチンコ遊技機ＰＹ１は、予告演出として、可動装置５５，５６，５８を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置５５，５６，５８を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。
【０１６７】
可動体演出では、例えば、ＮリーチからＳＰリーチに発展する際に、図２１（Ａ）に示すように、盤上可動装置５５および盤下可動装置５６が作動し、盤上可動体５５ｋと盤下可動体５６ｋとが、表示部５０ａ上に重なるように移動して、ＳＰリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部５０ａの盤上可動体５５ｋおよび盤下可動体５６ｋと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図２１（Ｂ）に示すよ

うに、盤上可動体５５ｋと盤下可動体５６ｋとが、通常の待機状態（初期位置）に戻ってＳＰリーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。なお、可動体演出については、ＳＰリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。また、演出が発展しない場合（例えばＮハズレ変動の場合）に、所謂ガセ演出として、可動体演出を行うようにすることも可能である。

【０１６８】

４－４－２．操作演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、予告演出として、通常ボタン４０や特殊ボタン４１を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者に通常ボタン４０や特殊ボタン４１を操作させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【０１６９】

操作演出では、例えば、ＳＰリーチにおいて、入力装置（特殊ボタン４１）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２２（Ａ）に示すように、特殊ボタン４１の操作を促す演出（操作促進演出）が行われる。操作促進演出において、表示部５０ａに、操作促進画像Ｇ３が表示される。操作促進画像Ｇ３は、特殊ボタン４１を模した画像（特殊ボタン画像Ｇ３１）と、特殊ボタン４１の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像Ｇ３２）と、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Ｇ３３）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像Ｇ３３は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において特殊ボタン４１が押下操作されることに応じて、または、操作有効期間において特殊ボタン４１が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図２２（Ｂ）に示すように、盤上可動装置５５が作動し、盤上可動体５５ｋが表示部５０ａ上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置５５の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、特殊ボタン４１や通常ボタン４０といった操作手段（操作部）の操作を促す操作促進演出を、操作指示演出ともいうことがある。

【０１７０】

４－４－３．先読み演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、予告演出として、特図抽選が行われていない特図１保留または特図２保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図１保留または特図２保留に対する特図抽選の抽選結果を事前に示唆するための演出として機能する。

【０１７１】

先読み演出では、例えば、特図１保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図２０（Ｃ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄに通常は「〇」で表示される保留アイコンＨＡを「☆」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコンＨＡを「☆」で表示することがある。このように、保留アイコンＨＡや当該アイコンＴＡを通常態様（本形態では「〇」）ではなく特殊態様（本形態では「☆」）で表示する先読み演出を、保留変化演出と言う。また、保留アイコンＨＡや当該アイコンＴＡを総称して、保留表示と言う。本形態では、保留表示として、保留アイコンＨＡと当該アイコンＴＡとを表示するが、保留アイコンＨＡだけを表示し当該アイコンＴＡを表示しない構成としてもよい。また、保留変化演出において特殊態様の保留表示を行うタイミングは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時（保留アイコンＨＡの表示領域を変更したとき）であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動の実行中（当該アイコンＴＡとして表示しているとき）であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があってもよい。

【０１７２】

なお、先読み演出は、特図１保留および特図２保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、先読み演出は、保留アイコンＨＡの表示態様の変化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。保留変化演出以外の先読み演出としては、例えば、所謂連続予告などが挙げられる。

【０１７３】

５．遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御

次に図２３～図２４に基づいて遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられている。

【０１７４】

［１．主制御メイン処理］

主制御基板１００に備えられた遊技制御用マイコン１０１は、パチンコ遊技機ＰＹ１が電源投入されると、遊技用ＲＯＭ１０３から図２３に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理（Ｓ００１）を行う。電源投入時処理では、遊技用ＲＡＭ１０４へのアクセスの許可設定、遊技用ＣＰＵ１０２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）の設定等が行われる。

【０１７５】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し（Ｓ００２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）では、図８（Ａ）および図８（Ｂ）に示した種々の乱数のカウンタ値を１加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【０１７６】

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

【０１７７】

［２．メイン側タイマ割り込み処理］

次に、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）について説明する。図２４に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）では、まず出力処理（Ｓ１０１）を実行する。出力処理（Ｓ１０１）では、以下に説明する各処理において主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板１２０や払出制御基板１７０等に出力する。具体的には、例えば、ここで出力されるコマンドには、各入賞口に設けられたセンサ（第１大入賞口センサ１４ａ等）の検知に応じた賞球数を示す賞球コマンドや、賞球センサ７３ａの検知により払い出された払出数を示す払出コマンドなどが含まれている。

【０１７８】

出力処理（Ｓ１０１）に次いで行われる入力処理（Ｓ１０２）では、遊技制御用マイコン１０１は、例えば、下皿３５の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り

込み、下皿満杯データとして遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファに記憶する。
【０１７９】
次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ１０３）は、図２３の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）と同じである。即ち、図８（Ａ）および図８（Ｂ）に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。
【０１８０】
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ１０３）に次いで、遊技制御用マイコン１０１は、センサ検出処理（Ｓ１０４）を行い、続いて普通動作処理（Ｓ１０５）を行い、さらに特別動作処理（Ｓ１０６）を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。
【０１８１】
特別動作処理（Ｓ１０６）に次いで、振分装置１６Ｄを制御するための振分装置制御処理を行う（Ｓ１０７）。なお、振分装置１６Ｄを作動させるのは、第２大入賞装置１５Ｄを用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置１６Ｄを、電源投入から常に一定動作で作動させてもよい。
【０１８２】
次に、遊技制御用マイコン１０１は、その他の処理（Ｓ１０８）を実行して、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）を終了する。その他の処理（Ｓ１０８）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理（Ｓ１０８）として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板１７０に送信する。つまり、払出制御基板１７０は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。
【０１８３】
そして、遊技制御用マイコン１０１は、次に遊技用ＣＰＵ１０２に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップＳ００２～Ｓ００４の処理を繰り返し実行し（図２３参照）、割り込みパルスが入力されると（約４ｍｓｅｃ後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）を実行する。遊技制御用マイコン１０１は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の出力処理（Ｓ１０１）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）にて遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。
【０１８４】
［２－１．センサ検出処理］
センサ検出処理（Ｓ１０４）では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第２始動口センサ処理、第１始動口センサ処理、第１大入賞口センサ処理、第２大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。
【０１８５】
一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ１０ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。
【０１８６】
ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ１３ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた普図保留記憶部１０６に記憶する。なお、普図保留記憶部１０６に普通図柄乱数が所定数（例えば４個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また

、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。
【０１８７】
第２始動口センサ処理では、第２始動口センサ１２ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図２関係乱数を取得し、取得した特図２関係乱数を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図２保留記憶部１０５ｂに記憶する。特図２保留記憶部１０５ｂは、第１領域から第ｎ領域まで（ｎは２以上の整数、例えば「４」）の複数の記憶領域があり、取得された特図２関係乱数は、第１領域から順に記憶される。なお、第ｎ領域まで特図２関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図２関係乱数は記憶されない。また、取得した特図２関係乱数と第２先読み判定テーブルとを用いて第２先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されている特図２関係乱数の数（特図２保留数）を表す特図２保留数コマンドおよび第２先読み判定の結果を表す第２始動入賞コマンドを含む第２始動口センサ用コマンドを生成する。
【０１８８】
第１始動口センサ処理では、第１始動口センサ１１ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図１関係乱数を取得し、取得した特図１関係乱数を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図１保留記憶部１０５ａに記憶する。特図１保留記憶部１０５ａは、第１領域から第ｎ領域まで（ｎは２以上の整数、例えば「４」）の複数の記憶領域があり、取得された特図１関係乱数は、第１領域から順に記憶される。なお、第ｎ領域まで特図１関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図１関係乱数は記憶されない。また、取得した特図１関係乱数と第１先読み判定テーブルとを用いて第１先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されている特図１関係乱数の数（特図１保留数）を表す特図１保留数コマンドおよび第１先読み判定の結果を表す第１始動入賞コマンドを含む第１始動口センサ用コマンドを生成する。
【０１８９】
第１大入賞口センサ処理では、第１大入賞口センサ１４ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第１大入賞口センサ用コマンドを生成する。
【０１９０】
第２大入賞口センサ処理では、第２大入賞口センサ１５ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第２大入賞口センサ用コマンドを生成する。
【０１９１】
特定領域センサ処理では、特定領域センサ１６ａによって遊技球が検出されたか否か判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。
【０１９２】
［２－２．普通動作処理］
普通動作処理（Ｓ１０５）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。
【０１９３】
普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部１０６に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器８２に開始

させる。
【０１９４】
普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。
【０１９５】
普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、０．８秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。
【０１９６】
補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。
【０１９７】
［２－３．特別動作処理］
特別動作処理（Ｓ１０６）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。
【０１９８】
［２－３－１．特別図柄待機処理］
特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されている特図２関係乱数に基づいて、特図２判定処理及び特図２変動パターン判定処理を行うとともに、特図２保留記憶部シフト処理を行う。また、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されている特図１関係乱数に基づいて、特図１判定処理及び特図１変動パターン判定処理を行うとともに、特図１保留記憶部シフト処理を行う。
【０１９９】
特図２判定処理では、特図２保留記憶部１０５ｂの第１領域に記憶されていた特図２関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図２関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図２大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。
【０２００】
特図２変動パターン判定処理は、特図２判定処理の後に行われる処理である。特図２変動パターン判定処理では、特図２保留記憶部１０５ｂの第１領域に記憶されていた特図２関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図２変動パターン判定テーブルとを用いて、特図２変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図２変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図２変動パターンが判定される。なお、特図２変動パターンの判定は、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されている特図２関係乱数の数（特図２保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図２変動パターンを表す特図２変動開始コマンドを生成する。特図２変動開始コマンドには、特図２であることに関する情報、大当た

り判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図２変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図２変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図２表示器８１ｂに特図２の可変表示を開始させる。

【０２０１】

特図２保留記憶部シフト処理は、特図２判定処理及び特図２変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図２保留記憶部シフト処理では、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶されていた特図２関係乱数を第１領域側に一つシフトするとともに、第１領域の特図２関係乱数を特図２保留記憶部１０５ｂからクリアする。このようにして、特図２関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図２保留数を表す特図２保留数コマンド生成する。

【０２０２】

特図１判定処理では、特図１保留記憶部１０５ａの第１領域に記憶されていた特図１関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図１関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図１大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

【０２０３】

特図１変動パターン判定処理は、特図１判定処理の後に行われる処理である。特図１変動パターン判定処理では、特図１保留記憶部１０５ａの第１領域に記憶されていた特図１関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図１変動パターン判定テーブルとを用いて、特図１変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図１変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図１変動パターンが判定される。なお、特図１変動パターンの判定は、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されている特図１関係乱数の数（特図１保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図１変動パターンを表す特図１変動開始コマンドを生成する。特図１変動開始コマンドには、特図１であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図１変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図１変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図１表示器８１ａに特図１の可変表示を開始させる。

【０２０４】

特図１保留記憶部シフト処理は、特図１判定処理及び特図１変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図１保留記憶部シフト処理では、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されていた特図１関係乱数を第１領域側に一つシフトするとともに、第１領域の特図１関係乱数を特図１保留記憶部１０５ａからクリアする。このようにして、特図１関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図１保留数を表す特図１保留数コマンド生成する。

【０２０５】

なお、特図２保留数および特図１保留数の何れも存在する場合、特図２判定処理が優先して行われ、特図２の可変表示と特図１の可変表示とが並行して行われないようになっている。つまり、遊技制御用マイコン１０１は、特図２保留がある場合には、特図１保留があっても特図１判定処理を行うことはない。なお、特図２の可変表示と特図１の可変表示とが入賞順に行われるように構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

【０２０６】

［２－３－２．特別図柄変動処理］
特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器８１に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。
【０２０７】
［２－３－３．特別図柄確定処理］
特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図２保留数および特図１保留数が「０」の場合には、パチンコ遊技機ＰＹ１が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。
【０２０８】
［２－３－４．大当たり遊技制御処理］
大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技制御テーブルに従って、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間または閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに応じて、エンディングを開始する。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報が含まれる。
【０２０９】
［２－３－５．遊技状態設定処理］
遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に高確率状態を設定する。高確率状態の継続期間を制限する場合には、高確率状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく高確率状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、高確率状態の設定を示す高確率設定コマンドを生成する。また、非時短状態から時短状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に時短状態を設定する。時短状態の継続期間を制限する場合には、時短状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく時短状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、時短状態の設定を示す時短設定コマンドを生成する。
【０２１０】
なお、遊技制御用マイコン１０１が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。
【０２１１】
６．演出制御用マイコン１２１による演出の制御
次に、図２５～図２７に基づいて演出制御用マイコン１２１による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン１２１による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用ＲＡＭ１２４に設けられている。
【０２１２】
［１．サブ制御メイン処理］

サブ制御基板１２０に備えられた演出制御用マイコン１２１は、パチンコ遊技機ＰＹ１が電源投入されると、図２５に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ＲＯＭ１２３から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（Ｓ４００１）。電源投入時処理では、例えば、演出用ＣＰＵ１２２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【０２１３】

次に、割り込みを禁止し（Ｓ４００２）、乱数更新処理を実行する（Ｓ４００３）。乱数更新処理（Ｓ４００３）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板１００が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を１ずつ加算するのではなく、２ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板１００が行う乱数更新処理においても同様である。

【０２１４】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（Ｓ４００４）。コマンド送信処理では、サブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板１４０に送信する。コマンドを受信した画像制御基板１４０は、受信したコマンドに従って、表示部５０ａに画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。なお、サブ制御基板１２０は、画像制御基板１４０によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路１６１を介してスピーカ５２から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路１５１を介して枠ランプ５３、および盤ランプ５４を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置５５，５６，５８を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。このようにして、各種の演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など）が実現される。

【０２１５】

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。

【０２１６】

受信割り込み処理（Ｓ４０１０）は、主制御基板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は主制御基板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。

【０２１７】

［２．１ｍｓタイマ割り込み処理］

１ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１１）は、サブ制御基板１２０に１ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。１ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１１）では、図２６に示すように、入力処理（Ｓ４１０１）、発光データ出力処理（Ｓ４１０２）、可動装置制御処理（Ｓ４１０３）、ウォッチドッグタイマ処理（Ｓ４１０４）を順次行う。

【０２１８】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ４０ａや特殊ボタン検出スイッチ４１ａなどの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出し、検出結果に応じてコマンドをセットしたり演出用データを作成したりする。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミ

ングなどで枠ランプ５３、および盤ランプ５４などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路１５１に出力する。つまり、演出制御用マイコン１２１は、発光データに従って枠ランプ５３、および盤ランプ５４などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置５５，５６，５８などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン１２１は、駆動データに従って、可動装置５５，５６，５８などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【０２１９】

［３．１０ｍｓタイマ割り込み処理］

１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１２）は、サブ制御基板１２０に１０ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１２）では、図２７に示すように、受信コマンド解析処理（Ｓ４２０１）、演出タイマ更新処理（Ｓ４２０２）、音声制御処理（Ｓ４２０３）、演出用データ作成処理（Ｓ４２０４）を順次行う。

【０２２０】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理（Ｓ４０１０）によって演出用ＲＡＭ１２４の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン４０や特殊ボタン４１といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ５２からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路１６１への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【０２２１】

ここで、演出制御用マイコン１２１が遊技制御用マイコン１０１からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン１２１が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド又は特図２変動開始コマンド）とする。演出制御用マイコン１２１は、受信コマンド解析処理（Ｓ４２０１）において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、その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パターン（サブ変動パターン）を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンがＳＰ変動（ＳＰ大当たり変動やＳＰハズレ変動）である場合、ＳＰリーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理（コマンド送信処理（Ｓ４００４）、発光データ出力処理（Ｓ４１０２）、可動装置制御処理（Ｓ４１０３）、音声制御処理（Ｓ４２０３）など）が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

【０２２２】

７．基本実施形態に係る変更例

次に、基本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記基本実施形態の同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。

【０２２３】

例えば、基本実施形態では、特図可変表示に略同調して小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３

の可変表示が行われるが、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３のように３つの図柄で構成させるのではなく、２つなど３つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図１と特図２とで分けた２つの図柄を設けても良い。また、特図１と特図２とで共通の１つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、画像表示装置５０の表示部５０ａで表示し、サブ制御基板１２０にその制御を行わせても良い。また、遊技盤１の遊技領域６以外の領域において、図柄を表示するＬＥＤ装置を設けても良い。この場合、そのＬＥＤ装置の制御を主制御基板１００またはサブ制御基板１２０に行わせても良い。

【０２２４】

また、基本実施形態では、特図２判定処理が優先的に行われるが、特図１判定処理が優先的に行われるように構成しても良い。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とについて、保留記憶部に記憶された順番で特図判定処理が行われるようにしても良い。また、上記実施形態で示した具体的な数値等は、単なる具体例であり、当然、適宜変更可能である。

【０２２５】

また、基本実施形態では、特図１の可変表示と特図２の可変表示とが並行して行われないが、特図１の可変表示と特図２の可変表示とが並行して行われるように構成しても良い。

【０２２６】

また、基本実施形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を主制御基板１００が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御をサブ制御基板１２０が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板１４０を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【０２２７】

８．第１実施形態

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１の第１実施形態について説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１が第１実施形態にも適用される。

【０２２８】

８－１．遊技機における主な遊技

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１は、第１始動口１１、第２始動口１２への入賞に基づいて取得した特別図柄乱数を、図２８（Ａ）に示す大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たりか否かを決定する。また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図２８（Ｂ）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルに従って大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定する。例えば、本形態では、特図１についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率は、「特図１＿大当たり図柄Ａ」が５０％、「特図１＿大当たり図柄Ｂ」が５０％とされている。また、特図２についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率は、「特図２＿大当たり図柄Ｃ」が９０％、「特図２＿大当たり図柄Ｄ」が１０％とされている。

【０２２９】

またパチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たりに当選していないと判定した場合（つまりハズレと判定した場合）、大当たり図柄種別乱数を、図２８（Ｃ）に示すハズレ図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、ハズレ図柄の種別を決定する。例えば、本形態では、特図１の抽選での振分率は、「特図１＿ハズレ図柄Ａ」が５０％、「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」が５０％とされている。また、特図２の抽選での振分率は、「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」が１００％とされている。ハズレ図柄の種別の違いは、ハズレ図柄が停止表示された後の遊技状態に関する設定に影響を与えることがある。なお、この点については後述する。

【０２３０】

またパチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図２８（Ｄ）に示すようなリーチ判定テーブルに従って、特図変動演出でリーチを発生させるか否か

を決定するための判定である。
【０２３１】
次に、大当たりの種類、ハズレの種類について、図２９、図３０に基づいて詳細に説明する。上述したように、特別図柄抽選（特図１の抽選や特図２の抽選）の結果には、「大当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器８１に「大当たり図柄」が停止表示される。大当たり図柄には、「特図１＿大当たり図柄Ａ」、「特図１＿大当たり図柄Ｂ」、「特図２＿大当たり図柄Ｃ」、「特図２＿大当たり図柄Ｄ」がある。「はずれ」のときには、特図表示器８１に「ハズレ図柄」が停止表示される。ハズレ図柄には、「特図１＿ハズレ図柄Ａ」、「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」、「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」がある。
【０２３２】
特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、ＯＰ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ＥＤの開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。
【０２３３】
特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると、大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）を開放させる大当たり遊技が実行される。本形態では図２９に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選で当選可能な大当たり図柄（特図１表示器８１ａに停止表示される大当たり図柄）の種別と、第２特別図柄（特図２）の抽選で当選可能な大当たり図柄（特図２表示器８１ｂに停止表示される大当たり図柄）の種別とは、ともにそれぞれ２種類である。具体的には特図１の抽選では、「特図１＿大当たり図柄Ａ」または「特図１＿大当たり図柄Ｂ」に当選する可能性がある。また特図２の抽選では、「特図２＿大当たり図柄Ｃ」、「特図２＿大当たり図柄Ｄ」に当選する可能性がある。
【０２３４】
大当たりには複数の種別がある。本形態では、大当たりの種別には、図２９に示すようにＶロング大当たりとＶショート大当たりとの２種類がある。「Ｖロング大当たり」は、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域１６への通過（以下、「Ｖ通過」ともいう）が容易な第１開放パターン（Ｖロング開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たりである。「Ｖショート大当たり」は、遊技球の特定領域１６の通過が不可能又は困難な第２開放パターン（Ｖショート開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たりである。
【０２３５】
図２９に示すように、「特図１＿大当たり図柄Ａ」および「特図２＿大当たり図柄Ｃ」はＶロング大当たりである。Ｖロング大当たりに当選し、大当たり遊技中にＶ通過した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、「高確率高ベース遊技状態」である高確率状態かつ時短状態Ａである。そして、Ｖロング大当たりに基づく高確率状態かつ時短状態Ａでは、時短回数が１００回に設定される。本形態では、Ｖロング大当たりに基づく高確率状態かつ時短状態Ａでは、確変回数と時短回数とが同じである。つまり、Ｖロング大当たりに基づく高確率状態かつ時短状態Ａでは、確変回数が１００回に設定される。
【０２３６】
また、「特図１＿大当たり図柄Ｂ」および「特図２＿大当たり図柄Ｄ」は、Ｖショート大当たりである。Ｖショート大当たりに当選した場合、大当たり遊技中にＶ通過しなかった場合の大当たり遊技後の遊技状態は、「低確率高ベース遊技状態」である通常確率状態かつ時短状態Ａである。そして、Ｖショート大当たりに基づく時短状態Ａでは、時短回数が１００回に設定される。

【０２３７】
　また特別図柄抽選の結果、ハズレと判定されると、ハズレ図柄の種別が決定される。図３０に示すように、特図１の抽選で決定されるハズレ図柄（特図１表示器８１ａに停止表示されるハズレ図柄）の種別は２種類であり、特図２の抽選で決定されるハズレ図柄（特図２表示器８１ｂに停止表示されるハズレ図柄）の種別は１種類である。具体的には特図１の抽選では、「特図１＿ハズレ図柄Ａ」、「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」のいずれかに決定される。また特図２の抽選では、「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」に決定される。
【０２３８】
　図３０に示すように、「特図１＿ハズレ図柄Ａ」、「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」は特殊ハズレであり、「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」は通常ハズレである。特殊ハズレは、後述の時短状態の制御契機となり得るハズレである。つまり特別図柄抽選の結果が特殊ハズレである場合、遊技制御用マイコン１０１は、ハズレ図柄の停止表示後の遊技状態を、時短状態に制御することがある。このため、特殊ハズレを、時短ハズレとも称することもある。時短ハズレには、通常時短ハズレと微時短ハズレとがある。遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄抽選の結果が通常時短ハズレの場合、ハズレ図柄の停止表示後の遊技状態を、通常の時短状態（以下、通常時短状態ということがある）に制御する。遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄抽選の結果が微時短ハズレの場合、ハズレ図柄の停止表示後の遊技状態を、通常時短状態よりも第２始動口１２へ遊技球が入球しにくい時短状態（以下、微時短状態ということがある）に制御する。「特図１＿ハズレ図柄Ａ」は、通常時短ハズレであり、遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄抽選の結果が「特図１＿ハズレ図柄Ａ」の場合、通常時短状態のひとつである時短状態Ｃへと制御する。遊技制御用マイコン１０１は、「特図１＿ハズレ図柄Ａ」に基づく時短状態Ｃについては、時短回数を１００回に設定する。「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」は、微時短ハズレであり、遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄抽選の結果が「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」の場合、微時短状態のひとつである時短状態ＣＬへと制御する。遊技制御用マイコン１０１は、「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」に基づく時短状態ＣＬについては、時短回数を１００００回に設定する。
【０２３９】
　ここで、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の時短状態について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１には、非時短状態と時短状態とがある。非時短状態を通常遊技状態とも称する。パチンコ遊技機ＰＹ１を初めて遊技する場合等における電源投入後の初期設定としての遊技状態は、非時短状態（通常遊技状態）である。時短状態は、非時短状態と比べて、単位時間当たりに第２始動口１２が入球可能状態をとる頻度が高くなる遊技状態である。このため、時短状態では、非時短状態よりも、電チュー１２Ｄに遊技球が入賞し易くなることがある。非時短状態よりも第２始動口１２に遊技球が入球し易い時短状態は、非時短状態よりも、遊技者に有利な遊技状態となり得る。さらに、時短状態について設定される時短回数が多いほど、その遊技状態が長く継続することとなる。このため、時短回数が多く設定される時短状態ほど、遊技者に有利な遊技状態になり得る。
【０２４０】
　続いて、時短状態についてより詳細に説明する。図３１（Ａ）に示すように、普通図柄抽選の当選確率（当たりと判定される確率）は、時短状態（時短状態Ａ、時短状態Ｃ、時短状態ＣＬ）でも非時短状態でも同じである。具体的に、本形態においては、普通図柄抽選ではほぼ当たりと判定される。
【０２４１】
　時短状態では、図３１（Ｂ）に示すように、普通図柄の変動時間が、非時短状態よりも短くなる。本形態では、普通図柄の変動時間は、非時短状態では６０秒であるが、時短状態ではそれよりも短い。すなわち時短状態では、普図表示器８２の変動時間短縮機能が作動する。また、普通図柄の変動時間は、時短状態Ａ、Ｃでは、時短状態ＣＬよりも短くされている。
【０２４２】
　また時短状態では、図３１（Ｃ）に示すように、補助遊技における電チュー１２Ｄの開

放時間が、非時短状態よりも長くなることがある。本形態では、電チュー１２Ｄの開放時間は、非時短状態では１回あたり０．１秒である。時短状態ＣＬでは非時短状態と同じであるが、時短状態Ａ、Ｃではそれよりも長い。すなわち時短状態Ａ、Ｃでは、電チュー１２Ｄの開放時間延長機能が作動する。

【０２４３】

また時短状態では、図３１（Ｃ）に示すように、補助遊技における電チュー１２Ｄの開放回数が、非時短状態よりも多くなることがある。本形態では、電チュー１２Ｄの開放回数は、非時短状態では１回であり、時短状態Ａ、Ｃ、ＣＬでは２回である。すなわち時短状態では、電チュー１２Ｄの開放回数増加機能が作動する。

【０２４４】

普図表示器８２の変動時間短縮機能や、電チュー１２Ｄの開放時間延長機能、電チュー１２Ｄの開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー１２Ｄが頻繁に開放され、第２始動口１２へ遊技球が頻繁に入賞しやすい傾向となる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなり得る。

【０２４５】

そして、本形態では、通常時短状態である時短状態Ａ、Ｃが高ベース状態であり、非時短状態が低ベース状態である。一方、微時短状態である時短状態ＣＬは、単位時間当たりに第２始動口１２が入球可能状態をとる頻度が非時短状態よりも高いものの、その開放時間が短く、実質的には、第２始動口１２への入球がほとんど見込めない。そして、高ベース状態である時短状態Ａ、Ｃは、非時短状態よりも第２始動口１２が入球可能状態をとる頻度が高く、非時短状態よりも第２始動口１２へ遊技球が入球し易い「入球容易状態」に相当する。また、時短状態ＣＬは、通常時短状態よりも第２始動口１２が入球可能状態をとる頻度が低く、入球容易状態よりも第２始動口１２へ遊技球が入球しにくい「非入球容易状態」に相当する。すなわち、非時短状態および微時短状態が、「非入球容易状態」に相当する。

【０２４６】

なお、時短状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、確率変動機能、普図表示器８２の変動時間短縮機能、電チュー１２Ｄの開放時間延長機能、及び、電チュー１２Ｄの開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー１２Ｄに係る第２始動口１２に遊技球が入賞し易くなっていればよい。つまり、例えば、普図表示器８２の確率変動機能については作動してもしなくてもよい。

【０２４７】

そして、時短状態は、所定の上限実行回数（時短回数）の特別図柄の変動表示が実行されることにより終了することがある。さらに、時短状態は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることに応じて終了することがある。上限実行回数（時短回数）は、時短状態の制御契機（特別図柄の種別）に基づいて決定可能である（図２９、図３０参照）。なお、時短状態Ａ、Ｃ（通常時短状態）の上限実行回数（時短回数）を通常時短回数ということがあり、微時短状態の上限実行回数（時短回数）を微時短回数ということもある。本形態では、大当たり遊技の後に時短状態Ａに制御される。また、特別図柄抽選の結果が大当たり遊技を実行しないものであること（特殊ハズレ）に応じて、時短状態Ｃまたは時短状態ＣＬに制御されることがある。

【０２４８】

なお、時短状態に、普図表示器８２の変動時間短縮機能や、電チュー１２Ｄの開放時間延長機能、電チュー１２Ｄの開放回数増加機能が異なる複数のものを設けることとしてもよい。すなわち、第２始動口１２へ遊技球の入賞のしやすさの異なる複数の時短状態を設けることとしてもよい。複数ある時短状態のうちのどの時短状態に制御されるかは、時短状態の制御契機となった特別図柄や、その特別図柄の抽選時の遊技状態等によって決定されることとしてもよい。

【０２４９】
入球容易状態である時短状態Ａ、Ｃ（通常時短状態）では、右打ちにより右遊技領域６Ｂ（図２参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。「非入球容易状態」と比べて電チュー１２Ｄが開放されやすくなっており、第２始動口１２への入賞が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート１３へ遊技球を通過させつつ、第２始動口１２へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。
【０２５０】
これに対して、非入球容易状態である時短状態ＣＬ（微時短状態）および非時短状態では、第２始動口１２への入賞が困難である。このため、第１始動口１１への入賞を狙って遊技球を打ち出すことで遊技を有利に進行できる。多数の始動入賞を得ることができるからである。第１始動口１１への入賞を狙って遊技を進行する場合には、左打ちにより左遊技領域６Ａへ遊技球を進入させる。
【０２５１】
次に、特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）の決定について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態、時短状態Ａ（通常時短）、時短状態Ｃ（通常時短）時短状態ＣＬ（微時短）、のそれぞれで異なる特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを決定する（図３２、図３３、図３４、図３５参照）。時短状態Ａ、Ｃにおける特図変動パターン判定テーブル（図３３、図３４）は、非時短状態、時短状態ＣＬにおける特図変動パターン判定テーブル（図３２、図３５）に比べて、変動時間が短い変動パターンが選択され易いテーブルである。
【０２５２】
８－２．始動入賞コマンドについて
本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１は、所謂先読み演出を実行可能である。先読み演出とは、始動入賞によって取得された判定情報（特別図柄乱数等の乱数値）に基づいて特定された始動入賞コマンドを利用して、その始動入賞に基づく特図変動（特別図柄の変動表示）の開始直前の当否判定よりも前にその始動入賞に対する当選確度（大当たり当選である可能性の高さ）を示唆する演出である。
【０２５３】
図３６に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たりであるか、通常ハズレであるか、特殊ハズレであるかの抽選結果情報が含まれている。特殊ハズレである場合、その後に時短状態Ｃ、時短状態ＣＬのいずれかに制御される契機となるかの情報についても含まれている。また、本形態の始動入賞コマンドには、第１始動口１１に入賞したのか、第２始動口１２に入賞したのかを示す始動口情報が含まれている。なお、始動入賞コマンドには抽選結果情報が含まれていればよく、抽選結果情報の他に、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。
【０２５４】
８－３．遊技制御用マイコン１０１の動作
次に図３７～図４９に基づいて本形態の遊技制御用マイコン１０１の動作について説明する。
【０２５５】
［電源投入時処理］遊技制御用マイコン１０１は、電源投入時処理(Ｓ００１)を実行可能である。なお電源投入時処理(Ｓ００１)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。図３７に示すように電源投入時処理(Ｓ００１)では、まず遊技用ＲＡＭ１０４へのアクセスの許可設定を行う(Ｓ０１１)。これにより、遊技用ＲＡＭ１０４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、ＲＡＭクリアスイッチ１１９が操作されたか否か（ＯＮか否か）を判定する(Ｓ０１２)。ＲＡＭクリアスイッチ１１９がＯＮであれば(Ｓ０１２でＹＥＳ)、ステップＳ０１８に進む。これに対して、ＯＮでなければ(Ｓ０１２でＮＯ)、続いて電源断フラグがＯＮであるか否かを判定する(Ｓ０１３)。電源断フラグは、電断の発生に応じてＯＮにされるフラグである。

【０２５６】
電源断フラグがＯＮでなければ(S013でNO)、正常に電源が遮断されていない可能性があるため、ステップS018に進む。一方、電源断フラグがＯＮであれば(S013でYES)、チェックサムを算出して(S014)、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(S015)。チェックサムの値が一致しなければ(S015でNO)、遊技用ＲＡＭ１０４の記憶内容が正常ではないため、ステップS018に進む。これに対して、チェックサムの値が一致すれば(S015でYES)、遊技用ＲＡＭ１０４の記憶内容が正常であると判断し、ステップS016に進む。
【０２５７】
ステップS016では、復電時における遊技用ＲＡＭ１０４の作業領域の設定処理を行う。この設定処理では、遊技用ＲＯＭ１０３から復電時情報を読み出し、この復電時情報を遊技用ＲＡＭ１０４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ＯＦＦして(S017)、ステップS022に進む。
【０２５８】
また、ステップS018では、遊技用ＲＡＭ１０４に記憶されている全ての遊技情報をクリアする(S018)。その後、遊技制御用マイコン１０１は、遊技用ＲＡＭ１０４の作業領域の初期設定を行う(S019)。この初期設定の処理では、遊技用ＲＯＭ１０３から読み出された初期設定情報が遊技用ＲＡＭ１０４の作業領域にセットされる。また、ＲＡＭクリアフラグをＯＮする（S020）。ＲＡＭクリアフラグは、ＲＡＭクリアを行った後であることを示すフラグである。ＲＡＭクリアフラグは、ＯＮとなった後、最初の大当たり遊技が行われることに応じてＯＦＦとされる。続いて遊技制御用マイコン１０１は、ＲＡＭクリアを行ったことを通知するためのＲＡＭクリア通知コマンドをサブ制御基板１２０に対して出力する(S021)。そして、ステップS022に進む。ステップS022ではその他の初期設定として、例えば、遊技用ＣＰＵ１０２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）の設定等を行う。
【０２５９】
［センサ検出処理］遊技制御用マイコン１０１は、メイン側タイマ割り込み処理（S005）において、センサ検出処理(S104)を実行可能である。遊技制御用マイコン１０１は、図３８に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート１３に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ１３ａによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート１３を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート１３を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。
【０２６０】
ステップS203では、第２始動口１２に遊技球が入賞したか否か、即ち、第２始動口センサ１２ａによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第２始動口１２に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS209に進むが、第２始動口１２に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図２保留数（具体的には遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図２保留数をカウントするカウンタの数値）が「４」に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図２保留数が「４」に達している場合(S204でYES)には、処理を終えるが、特図２保留数が「４」未満である場合には(S204でNO)、特図２保留数に「１」を加算する(S205)。
【０２６１】
続いて特図２関係乱数取得処理(S206)を行う。特図２関係乱数取得処理(S206)では、特別図柄乱数カウンタ値、大当たり図柄種別乱数カウンタ値、リーチ乱数カウンタ値及び特図変動パターン乱数カウンタ値を取得し（つまり図８（Ａ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を特図２保留記憶部１０５ｂ（図６）のうち現在の特図２保留数に応じた特図２保留記憶部１０５ｂの記憶領域に格納する。
【０２６２】
続いて第２始動入賞コマンド特定処理(S207)を行う。第２始動入賞コマンド特定処理

(S207)では、ステップS206で格納した乱数値群に基づき、図３６に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第２始動入賞コマンド（入賞情報の一例）を特定する。具体的には、例えば、通常確率状態では、特別図柄乱数が「６１２４８」であり、大当たり図柄種別乱数が「１９９」であれば、図３６の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第２始動口１２の箇所を参照して、第２始動入賞コマンドとして「Ｅ２Ｈ０３Ｈ」というコマンドを特定する。なおコマンドは、２バイトの情報（１バイトの上位コマンド（例えばＥ２Ｈ）と１バイトの下位コマンド（例えば０３Ｈ））からなっている。なお本形態の始動入賞コマンドでは、１６進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、コマンドの種類（始動入賞コマンドであること）を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、始動口の種類（第１始動口１１への入賞か、第２始動口１２への入賞か）を指定する始動口情報である。また、１６進数で二桁の下位コマンドは、抽選結果情報である。なお、このような始動入賞コマンドに関するルールは、一例であり、任意に変更可能である。

【０２６３】

続いて遊技制御用マイコン１０１は、ステップS207で特定した第２始動入賞コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする(S208)。

【０２６４】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第１始動口１１に遊技球が入賞したか否か、即ち、第１始動口センサ１１ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第１始動口１１に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には処理を終えるが、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図１保留数（具体的には遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図１保留数をカウントするカウンタの数値）が「４」に達しているか否か判定する(S210)。そして、特図１保留数が「４」に達している場合(S210でYES)には、処理を終えるが、特図１保留数が「４」未満である場合には(S210でNO)、特図１保留数に「１」を加算する(S211)。

【０２６５】

続いて特図１関係乱数取得処理(S212)を行う。特図１関係乱数取得処理(S212)では、特図２関係乱数取得処理(S206)と同様に、特別図柄乱数カウンタ値、大当たり図柄種別乱数カウンタ値、リーチ乱数カウンタ値及び特図変動パターン乱数カウンタ値を取得し（つまり図８（Ａ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を特図１保留記憶部１０５ａ（図６）のうち現在の特図１保留数に応じた特図１保留記憶部１０５ａの記憶領域に格納する。

【０２６６】

続いて第１始動入賞コマンド特定処理(S213)を行う。第１始動入賞コマンド特定処理(S213)では、ステップS212で格納した乱数値群に基づき、図３６に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第１始動入賞コマンド（入賞情報の一例）を特定する。具体的には、特別図柄乱数が「６５５３５」であり、大当たり図柄種別乱数が「１９９」であれば、図３６の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第１始動口１１の箇所を参照して、第１始動入賞コマンドとして「Ｅ１Ｈ０４Ｈ」というコマンドを特定する。特定された第１始動入賞コマンドには、抽選結果情報が含まれている。

【０２６７】

続いて遊技制御用マイコン１０１は、ステップS213で特定した第１始動入賞コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットして(S214)、処理を終える。なお本形態では、通常時短ハズレであることを示す第１始動入賞コマンドがサブ制御基板１２０に出力された場合には、演出制御用マイコン１２１は、先読み演出として、時短状態に移行することを示唆する演出（例えば、時短状態に移行することを示唆する所定の画像を表示部５０ａに表示する演出）を実行可能である。

【０２６８】

[ゲート通過処理]図３９に示すようにゲート通過処理(S202)ではまず、普通図柄の変動待機中か否かを判定する(S221)。普通図柄の変動待機中とは、普通図柄の変動表示の

実行中でも補助遊技の実行中でもない状態である。普通図柄の変動待機中でなければ(S221でNO)、直ちに本処理を終えるが、普通図柄の変動待機中であれば(S221でYES)、普通図柄乱数取得処理(S222)を行う。普通図柄乱数取得処理(S222)では、普通図柄乱数カウンタ値（図８（Ｂ））を取得し、その取得乱数値を遊技用ＲＡＭ１０４の所定の記憶領域に格納する。

【０２６９】

［特別動作処理］遊技制御用マイコン１０１は、メイン側タイマ割り込み処理（S005）において、特別動作処理(S106)を実行可能である。遊技制御用マイコン１０１は、図４０に示すように、特別動作処理(S106)ではまず、特図表示器８１および大入賞装置（第１大入賞装置１４Ｄ、第２大入賞装置１５Ｄ）に関する処理を４つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス１，２，３，４」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「１」である場合には(S901でYES)、特別図柄待機処理(S902)を行い、「特別動作ステータス」が「２」である場合には(S901でNO、S903でYES)、特別図柄変動中処理(S904)を行い、「特別動作ステータス」が「３」である場合には(S901,S903で共にNO、S905でYES)、特別図柄確定処理(S906)を行い、「特別動作ステータス」が「４」である場合には(S901,S903,S905の全てがNO)、大当たり遊技としての特別電動役物処理(S908)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【０２７０】

［特別図柄待機処理］図４１に示すように、特別図柄待機処理(S902)ではまず、特図２保留数が「０」であるか否かを判定する(S1001)。そして、特図２保留数が「０」である場合(S1001でYES)、即ち、第２始動口１２への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群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(S1007)。そして、特図１保留数も「０」である場合(S1007でYES)、即ち、第１始動口１１への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置５０の表示部５０ａを待機画面（客待ち用のデモ画面）としたか否かを判定し(S1013)、そうであれば(S1013でYES)処理を終え、そうでなければ(S1013でNO)、待機画面設定処理(S1014)を行う。待機画面設定処理(S1014)では、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする。

【０２７１】

ステップS1001において特図２保留数が「０」でない場合(S1001でNO)、即ち、第２始動口１２への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶（特図２の保留情報）が１つ以上ある場合には、後述の特図２大当たり判定処理(S1002)及び特図２変動パターン選択処理(S1003)を行う。その後、遊技制御用マイコン１０１は、特図２保留数を１ディクリメントする(S1004)。そして、特図２保留記憶部１０５ｂにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図２保留記憶部１０５ｂにおける保留４個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする(S1005)。このようにして、第２特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン１０１は、特図２変動開始処理(S1006)を実行する。特図２変動開始処理(S1006)では、特別動作ステータスを「２」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットして、第２特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図２変動開始処理(S1006)でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンドともいう）には、特図２大当たり判定処理(S1002)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図２変動パターン選択処理(S1003)でセットされた変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）が含まれている。

【０２７２】

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(S1001でYES且つS1007でNO)、即ち、第２始動口１２への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶はないが、第１始動口１１への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶

（特図１の保留情報）が１つ以上ある場合には、後述の特図１大当たり判定処理(S1008)及び特図１変動パターン選択処理(S1009)を行う。その後、遊技制御用マイコン１０１は、特図１保留数を１ディクリメントする(S1010)。そして、特図１保留記憶部１０５ａにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図１保留記憶部１０５ａにおける保留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(S1011)。このようにして、第１特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン１０１は、特図１変動開始処理(S1012)を実行する。特図１変動開始処理(S1012)では、特別動作ステータスを「２」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットして、第１特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図１変動開始処理(S1012)でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンドともいう）には、特図１大当たり判定処理(S1008)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図１変動パターン選択処理(S1009)でセットされた変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）が含まれている。

【０２７３】

上記のように本形態では、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、取得した特図２関係乱数がない場合(S1001でYESの場合)に限って行われる。すなわち特図２の抽選は、特図１の抽選に優先して実行される。

【０２７４】

［特図２大当たり判定処理（特図１大当たり判定処理）］特図２大当たり判定処理(S1002)と特図１大当たり判定処理(S1008)とは、処理の流れが同じであるため図４２に基づいてまとめて説明する。図４２に示すように、特図２大当たり判定処理(S1002)又は特図１大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、特別図柄乱数カウンタ値を読み出す(S1101)。詳細には、特図２大当たり判定処理(S1002)では、遊技用ＲＡＭ１０４の特図２保留記憶部１０５ｂ（詳しくは第２特図保留の１個目に対応する記憶領域）に記憶されている特別図柄乱数カウンタ値を読み出す。また特図１大当たり判定処理(S1008)では、遊技用ＲＡＭ１０４の特図１保留記憶部１０５ａ（詳しくは第１特図保留の１個目に対応する記憶領域）に記憶されている特別図柄乱数カウンタ値を読み出す。

【０２７５】

次に、大当たり判定テーブル（図２８（Ａ））をセットし(S1105)、セットした大当たり判定テーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1106)。大当たり判定(S1106)の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグをＯＮするとともに(S1107)、大当たり図柄種別乱数カウンタ値を読み出して、図２８（Ｂ）に示す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（大当たりの種類）を判定する(S1108)。大当たり図柄種別を判定(S1108)した後は、大当たり図柄種別に応じた特図停止図柄データ（図２８（Ｂ）参照）を遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図種別バッファにセットして(S1109)処理を終える。

【０２７６】

一方、大当たりでなければ(S1106でNO)、「ハズレ」であるので、大当たり図柄種別乱数カウンタ値を読み出して、図２８（Ｃ）に示すハズレ図柄種別判定テーブルに基づいてハズレ図柄種別（ハズレの種類）を判定する(S1111)。ハズレ図柄種別を判定(S1111)した後、ハズレ図柄の種別が特殊ハズレ（通常時短ハズレまたは微時短ハズレ）であるか否かを判定する(S1112)。特殊ハズレであれば(S1112でYES)、ステップS1113の処理を行った後、ハズレ図柄種別に応じた特図停止図柄データ（図２８（Ｃ）参照）を遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図種別バッファにセットして(S1114)処理を終える。

【０２７７】

ステップS1113では、ハズレ図柄種別判定テーブル（図３０）に基づいて遊技状態およびハズレ図柄の種別に応じた時短回数を取得するとともに、取得した時短回数を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けた所定の時短回数記憶領域にセットする。具体的には、例えば、非時短状態であり、ハズレ図柄の種別がハズレ図柄Ａである場合には、ハズレ図柄種別判定

テーブル（図３０）を参照し、時短回数「１００」を遊技用ＲＡＭ１０４にセットする。
【０２７８】
［特図２変動パターン選択処理（特図１変動パターン選択処理）］特図２変動パターン選択処理(S1003)と特図１変動パターン選択処理(S1009)とは、処理の流れが同じであるため図４３に基づいてまとめて説明する。図４３に示すように、特図２変動パターン選択処理(S1003)又は特図１変動パターン選択処理(S1009)ではまず、遊技状態が時短状態Ａか否かを判定する(S1301)。
【０２７９】
時短状態Ａであれば(S1301でYES)、続いて大当たりフラグがＯＮか否かを判定する(S1302)。ＯＮであれば(S1302でYES)、時短状態Ａ中大当たり用のテーブル（図３３）に示すテーブルのうち大当たりに該当する部分）を参照して、特図変動パターン乱数カウンタ値に基づいて特図変動パターンを選択する(S1303)。図３３に示すように、特図変動パターンが決まれば変動時間も決まる。
【０２８０】
なお、大当たりの場合については、特図変動パターンには変動演出が関連付けられており、特図変動パターンが決定されると、その特図変動パターンに応じた変動演出が実行される。具体的には例えば、特図変動パターンＰ２１に基づく変動演出ではＳＰリーチが実行され、特図変動パターンＰ２２に基づく変動演出ではノーマルリーチが実行される（図３３に示すテーブルの備考欄参照）。ここでＳＰリーチ（スーパーリーチ）とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、当選確度（大当たり当選である可能性の高さ）がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。
【０２８１】
またステップS1302において、大当たりフラグがＯＮでなければ(S1302でNO)、時短状態Ａ中ハズレ用のテーブル（図３３に示すテーブルのうちハズレに該当する部分）を参照して、特図変動パターン乱数カウンタ値に基づいて特図変動パターンを選択する(S1304)。すなわち、ハズレ図柄に対応した特図変動パターンが選択される。なお、ハズレ図柄に係る特図変動パターンの選択においては、リーチの有無（リーチ乱数カウンタ値（がリーチ成立乱数値か否か）についても参照される。
【０２８２】
またステップS1301において、時短状態Ａでないと判定した場合(S1301でNO)、時短状態Ｃか否かを判定する(S1305)。時短状態Ｃであれば(S1305でYES)、図３４に示す時短状態Ｃ用の特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを選択する(S1306～S1308)。時短状態Ａ、時短状態Ｃのどちらでもない場合(S1301およびS1305でともにNO)、時短状態ＣＬか否かを判定する(S1309)。時短状態ＣＬであれば(S1309でYES)、図３５（Ｂ）に示す時短状態ＣＬ用の特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを選択する(S1310～S1312)。時短状態Ａ、時短状態Ｃ、時短状態ＣＬのいずれでもない場合(S1301、S1305 、S1309ですべてNO)、すなわち非時短状態である場合には、図３２に示す非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを選択する(S1313～S1315)。時短状態Ｃ、時短状態ＣＬ、非時短状態における特図変動パターンの選択では、参照する特図変動パターン判定テーブルを遊技状態に応じたテーブルにする事以外は時短状態Ａと同様の流れで処理を行う。
【０２８３】
上記のようにして特図変動パターンの選択を行った後は、選択した特図変動パターンをセットして(S1316)、本処理を終える。ステップS1316でセットした特図変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S902)におけるステップS1006又はS1012でセットされる変動開始コマンドに含められる。
【０２８４】
［特別図柄変動中処理］図４４に示すように、特別図柄変動中処理(S904)ではまず、特別図柄の変動時間（ステップS1003又はS1009で選択された変動パターンに応じて決

まる変動時間、図３２、図３３、図３４、図３５参照）が経過したか否かを判定する(S1501)。経過していなければ(S1501でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【０２８５】

一方、変動時間が経過していれば(S1501でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1502)、特別動作ステータスを「３」にセットする(S1503)。続いて、後述の特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)を行った後、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データ（図２８（Ｂ）、（Ｃ）参照）に応じた図柄（大当たり図柄、ハズレ図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1505)、この処理を終える。

【０２８６】

［特別図柄変動終了時遊技状態管理処理］図４５に示すように、特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)ではまず、確変フラグがＯＮか否か判定し(S1511)、確変フラグがＯＮでなければ、ステップS1516に進むが、確変フラグがＯＮであれば、確変カウンタの値を１ディクリメントするとともに(S1513)、確変カウンタの値が「０」であるか否かを判定する(S1514)。確変カウンタの値が「０」でなければ、ステップS1516に進むが、時短カウンタの値が「０」であれば(S1514でYES)、高確率状態を終了させるべく確変フラグをＯＦＦして(S1515)、ステップS1516に進む。

【０２８７】

ステップS1516では、時短フラグがＯＮか否か判定し、時短フラグがＯＮでなければ、ステップS1523に進むが、時短フラグがＯＮであれば、時短カウンタの値を１ディクリメントするとともに(S1517)、時短カウンタの値が「０」であるか否かを判定する(S1518)。時短カウンタの値が「０」でなければ、ステップS1523に進むが、時短カウンタの値が「０」であれば(S1518でYES)、時短状態を終了させるべく時短フラグをＯＦＦして(S1519)、ステップS1523に進む。

【０２８８】

ここで、確変カウンタは、高確率状態の開始時に、開始される高確率状態の回数（確変回数）に応じた値にセットされ、高確率状態中における特別図柄の変動表示に応じて減算されるカウンタである。また、時短カウンタは、時短状態の開始時に、開始される時短状態の時短回数に応じた値にセットされ、時短状態中における特別図柄の変動表示に応じて減算されるカウンタである。なお、時短カウンタや時短フラグは、時短状態の種類の数だけ設けることとしてもよい。

【０２８９】

ステップS1523では、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態フラグ更新処理を行う。遊技状態フラグ更新処理では、遊技状態フラグの値を、現在の遊技状態に応じた値にセットする。図４５中の表に示すように、例えば、遊技状態フラグの値は、低確率状態（通常確率状態）かつ非時短状態であれば「１」にセットされ、高確率状態かつ時短状態Ａであれば「６」にセットされる。なお、遊技状態フラグ更新処理(S1523)では、更新した遊技状態フラグの情報（すなわち現在の遊技状態の情報）を含む遊技状態指定コマンドを、遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。このコマンドが出力されることにより、サブ制御基板１２０に現在の遊技状態の情報が通知される。そしてサブ制御基板１２０により、現在の遊技状態に応じた演出モードに制御等される。

【０２９０】

本形態では、この特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)により、特図変動の回数が確変回数の上限に至ったことに基づく高確率状態から低確率状態への制御がなされる。この特図変動の回数が確変回数の上限に至ったことに基づく高確率状態から低確率状態への制御は、高確率状態における最後の特図変動にてなされる。すなわち、高確率状態における最後の図柄変動では、特別図柄の変動が終了し、特別図柄が停止される際に、低確率状態へと移行している。

【０２９１】

さらに、本形態では、特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)により、特図変動の回数が時短回数の上限に至ったことに基づく時短状態から非時短状態への制御がなされる。この特図変動の回数が時短回数の上限に至ったことに基づく時短状態から非時短状態への制御は、時短状態における最後の特図変動にてなされる。すなわち、時短状態における最後の図柄変動では、特別図柄の変動が終了し、特別図柄が停止される際に、非時短状態へと移行している。

【０２９２】

［特別図柄確定処理］図４６に示すように、特別図柄確定処理(S906)ではまず、特別図柄の停止時間（図３２、図３３、図３４、図３５参照）が経過したか否かを判定する(S1601)。経過していなければ(S1601でNO)、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過していれば(S1601でYES)、後述の特別図柄確定時遊技状態管理処理を行う(S1602)。

【０２９３】

次に、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する(S1603)。大当たりフラグがＯＮであれば(S1603でYES)、特別動作ステータスを「４」にセットする(S1604)。続いて、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態のリセットを行う(S1606)。具体的には、確変フラグがＯＮであれば確変フラグをＯＦＦにして、時短フラグがＯＮであればＯＦＦにする。つまり、大当たり遊技の実行中は、通常確率状態かつ非時短状態に制御される。

【０２９４】

その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンド（図２９参照）をセットして(S1607)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1608)。ステップS1608に続いて、遊技制御用マイコン１０１は、当選した大当たり図柄の種別に応じた開放パターン（詳しくは図２９を参照）をセットする(S1609)。このときに、特別遊技中の大入賞口の開放回数をカウントする大入賞口開放カウンタの値を、当選した大当たり図柄の種別に応じた値にセットする。なお、開放パターンのセット（開放パターンに応じたデータのセット）は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【０２９５】

一方、ステップS1603において大当たりフラグがＯＮでなければ(S1603でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「１」にセットして(S1619)、本処理を終える。

【０２９６】

［特別図柄確定時遊技状態管理処理］図４７に示すように、特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)ではまず、確変フラグがＯＦＦであるか否かを判定する(S1701)。確変フラグがＯＦＦでなければ、ステップS1710に進むが、確変フラグがＯＦＦであれば、続いて、時短フラグがＯＦＦであるか否かを判定する(S1702)。時短フラグがＯＦＦでなければ、ステップS1710に進むが、時短フラグがＯＦＦであれば、続いて、ハズレ図柄の種別が特殊ハズレ（通常時短ハズレまたは微時短ハズレ）であるか否かを判定する(S1703)。特殊ハズレでなければ(S1703でNO)、ステップS1710に進むが、特殊ハズレであれば(S1703でYES)、時短フラグをＯＮにする(S1704)。これにより、特殊ハズレに応じて時短状態に制御するか否かの判定（時短判定）が行われる。すなわち、本形態では、非時短状態において特殊ハズレが停止表示されることに応じて、時短状態を設定する。また、特殊ハズレのハズレ図柄に応じた所定の時短回数を時短カウンタにセットし(S1705)、ステップS1710に進む。ここでセットされる時短回数は、特図２大当たり判定処理(S1002)または特図１大当たり判定処理(S1008)のステップS1113にて遊技用ＲＡＭ１０４の時短回数記憶領域に記憶した時短回数である。この処理でセットされる時短状態およびその時短回数は、当該処理が行われる時点での遊技状態（時短状態、非時短状態）ではなく、特図２大当たり判定処理(S1002)または特図１大当たり判定処理(S1008)が行われる時点での遊技状態に対応したものとなる。

【０２９７】

また、ステップS1704及びS1705が実行されることにより、遊技状態が時短状態に制

御される。時短状態は、所定の上限実行回数（時短回数）の特図変動が行われること、又は、次の大当たり遊技が実行されることのいずれかの終了条件の成立により終了する。このように本形態では、ハズレ時であっても時短状態に制御されることがある。なお本形態では、ハズレに基づいて時短状態に制御されるのは、低確率状態かつ非時短状態であるとき（ステップS1701、ステップS1702でともにYESのとき）に限られている。

【０２９８】

またステップS1710では、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態フラグ更新処理を行う。特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)の遊技状態フラグ更新処理(S1710)についても、特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)の遊技状態フラグ更新処理(S1523)と同様に行うことができる。

【０２９９】

本形態では、この特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)において、特殊ハズレに基づく時短状態への制御が行われる。特殊ハズレに基づく時短状態は、確変フラグがＯＦＦであり、かつ、時短フラグがＯＦＦのときには設定される一方、確変フラグおよび時短フラグの少なくとも一方がＯＮのときには設定されない。つまり、すでに高確率状態または時短状態であるときには、特殊ハズレに基づいて時短状態へと制御されることはないようになっている。ただし、本形態では、特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)の前に、特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)が実行可能な構成である。このため、高確率状態および時短状態の少なくとも一方が設定された状態にて開始される図柄変動のうち、最後の図柄変動（高確率状態および時短状態の少なくとも一方へと制御されている特定遊技状態が設定された状態において、その特定遊技状態の上限実行回数に到達する図柄変動）においては、特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)の前に、遊技状態が非時短状態（確変フラグ、時短フラグがＯＦＦ）とされている。つまり、高確率状態における最後の図柄変動においては、低確率状態にて時短判定が行われることとなる。また、時短状態における最後の図柄変動においては、非時短状態にて時短判定が行われることとなる。このため、特殊ハズレに基づいて時短状態へと制御されることがある。

【０３００】

［特別電動役物処理（大当たり遊技）］特別電動役物処理は、大当たり遊技の実行のための処理である。図４８に示すように、特別電動役物処理(S908)ではまず、大当たり終了フラグがＯＮであるか否かを判定する(S2001)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞装置(第１大入賞装置１４Ｄ、第２大入賞装置１５Ｄ)の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【０３０１】

大当たり終了フラグがＯＮでなければ(S2001でNO)、大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の開放中か否か（すなわち第１大入賞装置１４Ｄ又は第２大入賞装置１５Ｄの開放中か否か）を判定する(S2002)。開放中でなければ(S2002でNO)、大入賞口を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して第１大入賞口１４の開放を開始する時間に至ったか、又は、開放間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2003)。

【０３０２】

ステップS2003の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2003の判定結果がYESであれば、現在実行中の大当たり遊技がＶロング大当たり（図２９参照）に基づく大当たり遊技か否かを判定する(S2004)。Ｖロング大当たりでなければ(S2004でNO)、ステップS2007に進むが、Ｖロング大当たりであれば(S2004でYES)、特定領域１６への通過が可能な１０Ｒ目を開始するタイミングであるか否かを判定する(S2005)。１０Ｒ目を開始するタイミングでなければ(S2005でNO)、そのままステップS2007に進む。これに対して、１０Ｒ目を開始するタイミングであれば(S2005でYES)、Ｖ有効期間設定処理を行う(S2006)。

【０３０３】

Ｖ有効期間設定処理(S2006)では、Ｖロング大当たりの１０Ｒ目における第２大入賞

口１５の開放中及び第２大入賞口１５の閉塞後の数秒間を、特定領域センサ１６ａによる遊技球の検知を有効と判定するＶ有効期間に設定する。なお本形態ではこれ以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、特定領域センサ１６ａによる遊技球の検知を無効と判定するＶ無効期間に設定している。ここで、特定領域センサ１６ａによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ１６ａによる遊技球の検知に基づいてＶフラグをＯＮするということである。また、特定領域センサ１６ａによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ１６ａによる遊技球の検知があってもＶフラグをＯＮしないということである。

【０３０４】

ステップS2007では、大当たりの種類に応じた開放パターン（図２９参照）に従って大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）を開放させる。なお、振分部材１６ｋは、第１ラウンドのラウンド遊技の開始から常に一定の動作で動いている。Ｖロング大当たりの開放パターンでは、第１０ラウンドにおいて、第２大入賞口１５に入賞した遊技球が余裕をもって特定領域１６を通過できるようにＡＴ開閉部材１４ｋが開放される。これに対して、Ｖショート大当たりの開放パターンでは、第１０ラウンドにおいて、遊技球が第２大入賞口１５に入賞しても特定領域１６を通過することができないように、振分部材１６ｋの動作に対するＡＴ開閉部材１４ｋの開放タイミングが設定されている。

【０３０５】

続いてステップS2008では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行って、本処理を終える。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2008)では、ステップS2003での大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の開放が１回のラウンド遊技での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。なお本形態では、１回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされることはない。そのため、このステップS2008では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

【０３０６】

特別電動役物処理(S908)のステップS2002において、大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の開放中であれば、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2009)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では１Ｒ当たり１０個）に達したこと、又は、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図２９参照）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ(S2009でNO)、処理を終える。

【０３０７】

これに対して、大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の閉鎖条件が成立している場合(S2009でYES)には、大入賞口を閉鎖（閉塞）する(S2010)。そして１回のラウンド遊技（ラウンドインターバル）が終了したかを判定する(S2011)。終了していなければ(S2011でNO)、処理を終える。一方、ラウンド遊技が終了する場合には(S2011でYES)、ラウンドカウンタの値を１ディクリメントし(S2012)、ラウンドカウンタの値が「０」であるか否か判定する(S2013)。「０」でなければ(S2013でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

【０３０８】

一方「０」であれば(S2013でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2014)、大当たりのエンディングを開始する(S2015)。そして、大当たり終了フラグをセットして(S2016)、処理を終える。

【０３０９】

またステップS2001において大当たり終了フラグがＯＮであれば(S2001でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たり遊技のエンディング時間が経過したか否かを判定し(S2017)、エンディング時間が経過していなければ(S2017でNO)、本処理を終え

る。一方、エンディング時間が経過していれば(S2017でYES)、大当たり終了フラグをＯＦＦする(S2018)。そして、後述する遊技状態設定処理を行う(S2019)。続いて、大当たりフラグをＯＦＦにし(S2020)。特別動作ステータスを「１」にセットする(S2021)。続いて、ＲＡＭクリアフラグがＯＮであれば(S2022でYES)、これをＯＦＦして(S2023)、本処理を終える。よって、ＲＡＭクリアフラグにより、ＲＡＭクリアを伴う電源投入後に大当たり遊技が行われたか否かを把握することが可能である。

【０３１０】

［遊技状態設定処理］図４９に示すように、遊技状態設定処理(S2019)ではまず、Ｖフラグがオンであるか（Ｖ有効期間中にＶ入賞したか）を判定する(S2101)。ＯＮであれば(S2101でYES)、確変フラグをＯＮにすると共に(S2102)、時短フラグをＯＮにする(S2103)。これにより、大当たり遊技後に高確率状態かつ時短状態に制御されることになる。続いて、確変カウンタに所定の確変回数をセットすると共に(S2104)、時短カウンタに所定の時短回数をセットして(S2105)、ステップS2108に進む。確変カウンタにセットされる確変回数、時短カウンタにセットされる時短回数はそれぞれ、今回の大当たり遊技の実行契機となった当たり図柄（大当たり図柄）に応じた回数である。本形態においては、確変回数は、時短回数と同じ回数とされている。

【０３１１】

一方、ステップS2101において、Ｖフラグがオンでないと判定すれば(S2101でNO)、時短フラグをＯＮにする(S2106)。即ち、このときには確変フラグをＯＮにしない。これにより、大当たり遊技後に低確率状態（通常確率状態）かつ時短状態に制御されることになる。続いて、時短カウンタに所定の時短回数をセットして(S2107)、ステップS2108に進む。時短カウンタにセットされる時短回数は、今回の大当たり遊技の実行契機となった当たり図柄（大当たり図柄）に応じた回数である。

【０３１２】

ステップS2108では、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態フラグ更新処理を行う。遊技状態設定処理(S2019)の遊技状態フラグ更新処理(S2108)についても、特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)の遊技状態フラグ更新処理(S1523)と同様に行うことができる。

【０３１３】

８－４．演出制御用マイコン１２１の動作

次に、図５０～図５２に基づいて本形態の演出制御用マイコン１２１の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン１２１の動作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、特に記載のないものについては、演出用ＲＡＭ１２４に設けられている。なお、本形態ではサブＲＡＭクリアフラグについては、演出用ＦｅＲＡＭ１２５に設けられている。このため、演出用ＦｅＲＡＭ１２５に設けられたサブＲＡＭクリアフラグについては、電力が供給されていない期間であっても適切に保持される。演出用ＦｅＲＡＭ１２５には、サブＲＡＭクリアフラグ以外のフラグやカウンタ等が設けられていてもよい。

【０３１４】

［電源投入時処理］演出制御用マイコン１２１は、電源投入時処理(S4001)を実行可能である。なお電源投入時処理(S4001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。図５０に示すように電源投入時処理(S4001)では、サブ側電源断フラグ（電断時にＯＮにされるフラグ）がＯＮで且つ演出用ＲＡＭ１２４の内容が正常であるか否かを判定する(S4051)。そしてこの判定結果がＮＯであれば、つまり、サブ側電源断フラグがＯＮでない場合、又はサブ側電源断フラグがＯＮであっても演出用ＲＡＭ１２４内容が正常でない場合には、演出用ＲＡＭ１２４の初期化をして(S4052)、ステップS4055に進む。

【０３１５】

一方、判定結果がYESであれば(S4051でYES)、つまり、電断によりサブ側電源断フラグがＯＮとなったが演出用ＲＡＭ１２４内容が正常に保たれている場合には、続いて、

ＲＡＭクリア通知コマンドを受信しているか否かを判定する(Ｓ４０５３)。ＲＡＭクリア通知コマンドを受信していれば(Ｓ４０５３でＹＥＳ)、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４はクリアされている。そのため、サブＲＡＭクリアフラグをＯＮするとともに(Ｓ４０５４)、サブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４をクリアして(Ｓ４０５２)、ステップＳ４０５５に進む。これに対して、ＲＡＭクリア通知コマンドを受信していなければ(Ｓ４０５３でＮＯ)、ステップＳ４０５４及びＳ４０５２を実行せずにステップＳ４０５５に進む。つまり、サブＲＡＭクリアフラグは、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４が初期化されたことに応じてＯＮとされる。また、サブＲＡＭクリアフラグは、後述するように、大当たり遊技が行われることに応じてＯＦＦとされる。

【０３１６】

ステップＳ４０５５では、その他の初期設定を行う。その他の初期設定では例えば、演出用ＣＰＵ１２２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。また、サブ側電源断フラグがＯＮであればＯＦＦにする。

【０３１７】

［受信コマンド解析処理］受信コマンド解析処理(Ｓ４２０１)ではまず、図５１に示すように、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００から始動入賞コマンドを受信したか否か判定し(Ｓ４４０１)、受信していれ先読み演出選択処理(Ｓ４４０２)を行う。先読み演出選択処理(Ｓ４４０２)では、始動入賞コマンド（図３６参照）を解析して、その解析結果に基づいて、当選期待度の高さなどを事前に示唆する先読み演出の実行の有無、及び先読み演出を実行する場合の当該先読み演出（保留変化演出、カットイン予告演出、ステップアップ予告演出、エフェクト画像の色や背景画像の色を変化させる演出等）の種類を決定する。これにより、先読み演出を実行すると決定すると共に、先読み演出の種類を決定した場合には、決定した先読み演出を実行するための先読み演出コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。先読み演出コマンドが画像制御基板１４０に送信されると、先読み演出コマンドに応じた先読み演出が実行され、これにより大当たり期待度などを事前に示唆可能である。

【０３１８】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００から変動開始コマンドを受信したか否か判定し(Ｓ４４０３)、受信していれば変動演出開始処理(Ｓ４４０４)を行う。変動演出開始処理(Ｓ４４０４)では、変動開始コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、演出図柄や変動演出パターン、予告演出の選択等を行い、変動演出を開始させるための変動演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０は、所定の演出画像を画像用ＲＯＭ１４２から読み出して、画像表示装置５０の表示部５０ａにて変動演出を行う。

【０３１９】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００から変動停止コマンドを受信したか否か判定し(Ｓ４４０５)、受信していれば変動演出終了処理(Ｓ４４０６)を行う。変動演出終了処理(Ｓ４４０６)では、変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０３２０】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００から遊技状態指定コマンドを受信したか否か判定し(Ｓ４４０７)、受信していれば後述する特図１変動推奨表示処理(Ｓ４４０８)を行う。

【０３２１】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(Ｓ４４０９)、受信していれば、オープニング演出選択処理(Ｓ４４１０)を行う。オープニング演出選択処理(Ｓ４４１０)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン（内容）を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニ

ング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０３２２】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していれば、サブＲＡＭクリアフラグをＯＮである場合に(S4412でYES)ＯＦＦし(S4413)、エンディング演出選択処理(S4414)を行う。エンディング演出選択処理(S4414)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出の演出パターン（演出内容）を選択する。そして、選択した演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０３２３】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００からＶ通過コマンドを受信したか否か判定し(S4415)、受信していればＶ通過報知演出開始処理(S4416)を行う。Ｖ通過報知演出開始処理(S4416)では、Ｖ通過報知演出を開始するためのＶ通過報知演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。Ｖ通過報知演出とは、Ｖ通過（特定領域１６への通過）があったことを遊技者に報知するための演出である。本形態では、所定のＶ通過報知画像（例えば「Ｖ」の文字を示す文字画像）を表示部５０ａに表示する演出である。このＶ通過報知演出としての「Ｖ」の文字画像の表示は、特定領域１６への通過に基づいて高確率状態への制御を行う本パチンコ遊技機１では、高確率状態への移行報知としての意味ももつ。なお、Ｖ通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ５２から出力するなど、他の態様であってもよい。

【０３２４】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、主制御基板１００から賞球コマンドまたは払出コマンドを受信したか否か判定し(S4417)、受信していれば賞球関連処理(S4417)を行う。賞球関連処理(S4417)では、例えば、賞球として払い出される遊技球の数を示唆可能な画像を表示するための払出演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０３２５】

続いて、その他の処理(S4419)として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【０３２６】

［特図１変動推奨表示処理］特図１変動推奨表示処理(S4408)ではまず、図５２に示すように、演出制御用マイコン１２１は、遊技状態指定コマンドを解析する(S4601)。次に、非時短状態であるか否かを判定する(S4602)。非時短状態でなければ(S4602でNO)、ステップS4607に進むが、非時短状態であれば(S4602でYES)、サブＲＡＭクリアフラグがＯＦＦであるか否かを判定する(S4603)。サブＲＡＭクリアフラグがＯＦＦでなければ(S4603でNO)、ステップS4607に進むが、サブＲＡＭクリアフラグがＯＦＦであれば(S4603でYES)、大当たり遊技中、または、特図２に係る図柄変動中であるか否かを判定する(S4604)。大当たり遊技中、または、特図２に係る図柄変動中であれば(S4604でYES)、ステップS4607に進むが、大当たり遊技中でも特図２に係る図柄変動中でもなければ(S4603でNO)、特図１変動推奨画像表示コマンドおよび特図１変動推奨背景表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットし(S4605、S4606)、ステップS4609へと進む。特図１変動推奨画像表示コマンドを受信した画像制御基板１４０は、特図１変動推奨画像の表示部５０ａへの表示を開始する。特図１変動推奨画像は、第１始動口１１へ遊技球を入賞させ、特図１の抽選を受けることを推奨することを示唆可能な画像である。特図１変動推奨背景表示コマンドを受信した画像制御基板１４０は、特図１変動推奨背景画像の表示部５０ａへの表示を開始する。特図１変動推奨背景画像は、第１始動口１１へ遊技球を入賞させ、特図１の抽選を受けることを推奨することを示唆可能な背景画像である。

【０３２７】
ステップS４６０７では、特図１変動推奨画像を表示中であるか否かを判定し、特図１変動推奨画像を表示中であれば(S４６０７でYES)、特図１変動推奨画像終了コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする(S４６０８)。特図１変動推奨画像終了コマンドを受信した画像制御基板１４０は、表示部５０ａに表示中の特図１変動推奨画像を消去する。
【０３２８】
ステップS４６０９では、遊技状態指定コマンドに基づく他の処理（例えば、遊技状態の把握ために遊技状態指定コマンドに基づき現在の遊技状態を示す遊技状態ステータスの値を設定する処理等）を行う。これにより、特図１変動推奨表示処理(S４４０８)を終える。
【０３２９】
このように、本形態の演出制御用マイコン１２１は、サブＲＡＭクリアフラグがＯＦＦの状態で非時短状態へと制御された場合に、背景画像を特図１変動推奨背景画像としつつ、特図１変動推奨画像を表示する。すなわち、特図１変動推奨画像、特図１変動推奨背景画像は、大当たり遊技の後に非時短状態となった際に表示される。より具体的には、特図１変動推奨画像、特図１変動推奨背景画像は、ＲＡＭクリアを伴う電源投入がなされ、少なくとも１回の大当たり遊技が行われた後に、非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｃ、大当たり遊技状態）から非時短状態へと制御された際に表示される。
一方、非時短状態ではない場合、サブＲＡＭクリアフラグがＯＮの場合には、特図１変動推奨画像、特図１変動推奨背景画像を表示することはない。特図１変動推奨画像は、表示されていたとしても、非表示へと切り替えられる。例えば、非時短状態にて特図１変動推奨画像が表示された状態で、遊技者が第１始動口１１へと遊技球を入球させて特図１の図柄変動が行われ、この図柄変動に基づいて通常時短状態、微時短状態へと制御されたときや、大当たり遊技が開始されたときには、特図１変動推奨画像は非表示とされる。また、非時短状態であっても、ＲＡＭクリアを伴う電源投入がなされた後、大当たり遊技が一度も行われていない状況では、特図１変動推奨画像が表示されることはない。
【０３３０】
８－５．本形態における遊技の流れ
次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における遊技の進行の流れについて、図５３に基づいて説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、ＲＡＭクリアスイッチ１１９の操作を伴う電源入力がなされることで、フラグ等が初期設定の状態で起動する。つまり、電源投入に応じてＲＡＭクリアがなされた特定電源条件が成立した状態で起動した場合においては、遊技状態は非時短状態（通常遊技状態）である。さらに、確率変動機能についても作動しておらず、低確率状態（通常確率状態）である。この特定電源条件が成立した状態で起動された場合において、パチンコ遊技機ＰＹ１では、まず、第１始動口１１に遊技球を入賞させるべく、左打ちにて遊技を進行することが好ましい。低確率状態かつ非時短状態は、第２始動口１２への入球が困難な非入球容易状態であるためである。そして、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、特図１の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。
【０３３１】
低確率状態かつ非時短状態における特図１の抽選に基づく大当たりには、Ｖロング大当たりとＶショート大当たりとがある。Ｖロング大当たりに当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技が行われた後、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）へと制御される。高確率状態かつ時短状態Ａについて、確変回数および時短回数はともに１００回に設定される。この状態は、その次の大当たり遊技が実行されるか、抽選結果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が時短回数（確変回数）だけ連続するまで継続される。一方、Ｖショート大当たりに当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技が行われた後、低確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）へと制御される。低確率状態かつ時短状態Ａについて、時短回数は１００回に設定される。この状態は、その次の大当たり遊技が実行されるか、抽選結

果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が時短回数だけ連続するまで継続される。

【０３３２】

一方、第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。また、第１始動口１１への入球に基づく特図２の抽選結果は、特殊ハズレ（通常時短ハズレ、微時短ハズレ）であることがある。そして、その特殊ハズレの図柄がハズレ図柄Ａ（通常時短ハズレ）であれば、時短回数が１００回の時短状態Ｃ（通常時短状態）へと制御され、ハズレ図柄Ｂ（微時短ハズレ）であれば時短回数が１００００回の時短状態ＣＬ（微時短状態）へと制御される。時短状態Ｃ、時短状態ＣＬはどちらも、低確率状態である。

【０３３３】

時短状態ＣＬ（微時短状態）は、第２始動口１２への入球が困難な非入球容易状態である。このため、第１始動口１１への入球を狙うべく、左打ちにて遊技を進行することが好ましい。左打ちにて遊技を進行し、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、特図１の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。時短状態ＣＬ（微時短状態）における特図１の抽選においても、Ｖロング大当たりまたはＶショート大当たりに当選可能である。

【０３３４】

一方、第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。また、時短状態ＣＬ（微時短状態）における第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、特殊ハズレであることがある。ただし、時短状態ＣＬ（微時短状態）において、時短残り回数が２回以上であるときには、特殊ハズレであっても、これに基づいて遊技状態が時短状態へと制御されることはなく、時短状態ＣＬ（微時短状態）が維持されたまま時短残り回数のカウントが継続される。しかし、時短残り回数が１回であるとき、すなわち、時短状態ＣＬ（微時短状態）における最後の１回の図柄変動での抽選結果が特殊ハズレである場合には、そのハズレ図柄（ハズレ図柄Ａまたはハズレ図柄Ｂ）に応じた時短状態（時短状態Ｃまたは時短状態ＣＬ）へと制御される。ただし、本形態では、時短状態ＣＬ（微時短状態）の時短回数が１００００回に設定されているため、時短状態ＣＬにおける非特定回数（連続ハズレ回数）が時短回数に到達することはほとんどない。

【０３３５】

通常時短状態である高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃでは、第２始動口１２が頻繁に入球可能状態をとる入球容易状態であるため、右打ちにて遊技を進行することが好ましい。そして、右打ちにて遊技を進行し、第２始動口１２に遊技球が入賞した場合、特図２の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃにおける特図２の抽選においても、Ｖロング大当たりまたはＶショート大当たりに当選可能である。

【０３３６】

一方、第２始動口１２への入球に基づく特図２の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。そして、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃにおける非特定回数（連続ハズレ回数）が時短回数となると、時短状態が終了し、低確率状態かつ非時短状態へと制御される。高確率状態かつ時短状態Ａでは、非特定回数（連続ハズレ回数）が時短回数となると、高確率状態および時短状態がともに終了し、低確率状態かつ非時短状態へと制御される。

【０３３７】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、時短状態Ａおよび時短状態Ｃにおける特図２の抽選において、大当たりに当選し続ける限り、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が継続する。すなわち、高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃは、非時短状態よりも、遊技

者に有利な有利遊技状態である。また、大当たり遊技が行われている大当たり遊技状態についても、非時短状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態である。一方、特図抽選において、時短状態Ｃへの制御契機である通常時短ハズレに当選する可能性が非時短状態よりも低い時短状態ＣＬ（微時短状態）については、非時短状態よりも、遊技者に不利であるといえる。このため、時短状態ＣＬ（微時短状態）については、非時短状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態ではない。また、本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１において、遊技者は、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態にて大当たり遊技を連続して獲得することで手持ちの遊技球を多く獲得可能である。このため、特殊ハズレに応じて制御される時短状態Ｃは、大当たり遊技を経ることなく特図２の抽選を主とした状態へと移行できるため、救済的な意味を有している。

【０３３８】

８－６．本形態における演出例

８－６－１．演出モード

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における演出例について、図５４～図５７に基づいて説明する。まず、演出モードについて説明する。演出モードとは、画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、及び盤ランプ５４等を用いた演出の態様であり、演出モードが異なると、例えば画像表示装置５０に表示されるキャラクタやアイテム、背景画像等が異なり、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３を用いた変動演出も演出モードに応じた態様で実行される。

【０３３９】

本形態の演出モードには、図５４に示す地上の背景画像が表示される地上背景モード、図５５（Ａ）に示す宇宙の背景画像が表示される宇宙背景モード、図５５（Ｂ）および図５５（Ｃ）にそれぞれ示す空の背景画像が表示される第１空背景モードおよび第２空背景モード、図５６に示す発射基地の背景画像が表示される発射基地背景モードが含まれている。

【０３４０】

地上背景モード（図５４）は、第２始動口１２が非入球容易状態であるとき、すなわち、低確率状態かつ非時短状態（通常遊技状態）、または、低確率状態かつ時短状態ＣＬ（微時短状態）である場合に設定されることがある演出モードである。具体的には、本形態では、地上背景モードは、微時短状態であるときに設定される。このため、地上背景モードとその背景画像は、微時短状態（時短状態ＣＬ）であることを示唆する機能を有する。また、地上背景モードは、ＲＡＭクリア後に一度も大当たり遊技が行われていない場合の非時短状態であるときにも設定される。つまり、地上背景モードは、第１始動口１１を狙って遊技が進行される状態において設定されることがある演出モードである。地上背景モードにはさらに、図５４（Ａ）に示す昼の地上の背景画像（昼背景画像ＧＨ１）が表示される昼背景モード、図５４（Ｂ）に示す夕方の地上の背景画像（夕方背景画像ＧＨ２）が表示される夕方背景モード、図５４（Ｃ）に示す夜の地上の景色を表す背景画像（夜背景画像ＧＨ３）が表示される夜背景モードがある。

【０３４１】

宇宙背景モード（図５５（Ａ））は、高確率状態かつ時短状態Ａである場合に設定される演出モードである。宇宙背景モードでは、宇宙背景画像ＧＨ５が表示される。宇宙背景モードとその背景画像は、高確率状態かつ時短状態Ａであることを示唆する機能を有する。第１空背景モード（図５５（Ｂ））は、低確率状態かつ時短状態Ａである場合に設定される演出モードである。第１空背景モードでは、第１空背景画像ＧＨ６が表示される。第１空背景モードとその背景画像は、低確率状態かつ時短状態Ａであることを示唆する機能を有する。第２空背景モード（図５５（Ｃ））は、低確率状態かつ時短状態Ｃである場合に設定される演出モードである。第２空背景モードでは、第２空背景画像ＧＨ７が表示される。第２空背景モードとその背景画像は、低確率状態かつ時短状態Ｃであることを示唆する機能を有する。つまり、宇宙背景モード、第１空背景モード、第２空背景モードはいずれも、入球容易状態である通常時短状態のときのモードであり、第２始動口１２を狙っ

て遊技が進行される状態において設定される演出モードである。
【０３４２】
図５５には、通常時短状態にて表示部５０ａに表示される画像の一例を示している。前述したように、パチンコ遊技機ＰＹ１では、通常時短状態において、右打ちにより第２始動口１２を狙って遊技を進行することが有利である。よって、演出制御用マイコン１２１は、第２始動口１２を狙うべく、右打ちにて遊技を行うべき旨を報知する右打ち報知画像ＧＲを表示部５０ａの右上部に表示することが可能である。なお、表示器類８に右打ちまたは左打ちを指示可能なランプ等を設ける場合、そのランプについても、各遊技状態にて有利に遊技を進行可能な表示を行うことが好ましい。具体的には、表示器類８に右打ちを指示する旨の右打ちランプがある場合、遊技制御用マイコン１０１は、通常時短状態にて右打ちランプを点灯させることが好ましい。また、通常時短状態では上限実行回数（時短回数）が設定される。よって、通常時短状態では、通常時短状態の終了時期を示唆するため、演出制御用マイコン１２１は、時短回数の残り回数を示唆可能な残回数表示ＧＮを表示することがある。
【０３４３】
発射基地背景モード（図５６）は、第２始動口１２が非入球容易状態であるとき、すなわち、低確率状態かつ非時短状態（通常遊技状態）である場合に設定されることがある演出モードである。具体的には、ＲＡＭクリア後に少なくとも１回の大当たり遊技が行われている場合の非時短状態である場合に設定されることがある演出モードである。発射基地背景モードでは、発射基地背景画像ＧＨ１０が表示される。発射基地背景モードとその背景画像は、非時短状態であることを示唆する機能を有する。
【０３４４】
なお、前述したように、ＲＡＭクリア後に一度も大当たり遊技が行われていない場合の非時短状態であるときには、微時短状態と同じ地上背景モードが設定される。本形態において、非入球容易状態であるという点においては、非時短状態と微時短状態とは同じである。しかし、非時短状態では通常時短ハズレに基づいて通常時短状態（時短状態Ｃ）へと移行できる可能性がある一方、微時短状態においては、特殊ハズレに基づく通常時短状態への移行が制限されている。つまり、本形態において、非時短状態は、微時短状態よりも遊技者に有利であるといえる。よって、発射基地背景モードとその背景画像は、微時短状態であるときよりも遊技者に有利であることを示唆する機能を有する。
【０３４５】
８－６－２．特図１変動推奨演出
次に、特図１変動推奨演出について説明する。特図１変動推奨演出は、発射基地背景モードにて実行されることがある演出である。図５７（Ａ）は、発射基地背景モードに移行したときを示す図である。すなわち、図５７（Ａ）には、非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態から、非時短状態へと移行した場合の表示部５０ａを示している。図５７（Ａ）には、発射基地背景画像ＧＨ１０が表示されている。また、発射基地背景モードでは、発射指示画像ＧＳが表示されている。発射指示画像ＧＳは、第１始動口１１へ遊技球を入賞させ、特図１の抽選を受けることを推奨することを示唆可能な画像である。つまり、発射指示画像ＧＳは、特図１変動推奨画像である。さらに、発射基地背景画像ＧＨ１０は、発射指示画像ＧＳが表示されるときの背景画像である。よって、発射基地背景画像ＧＨ１０は、特図１変動推奨背景画像である。また、パチンコ遊技機ＰＹ１では、非時短状態において、左打ちにより第１始動口１１を狙って遊技を進行することが有利である。よって、演出制御用マイコン１２１は、第１始動口１１を狙うべく、左打ちにて遊技を行うべき旨を報知する左打ち報知画像ＧＬを表示部５０ａの右上部に表示することが可能である。
【０３４６】
発射基地背景モードは、ＲＡＭクリア後に少なくとも１回の大当たり遊技が行われている場合の非時短状態である場合に設定される。つまり、大当たり後に特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が終了し、非時短状態へと制御されたときに設定される。この状況において、遊技者は、遊技を終了しがちである。しかし、非時短状態では、特図１の抽

選において、通常時短ハズレに当選する可能性がある。つまり、非時短状態で遊技を終了することは、遊技者に不利益になってしまう可能性がある。そこで、本形態の演出制御用マイコン１２１は、大当たり後の特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が終了した後の非時短状態においても、特図１変動推奨演出により、遊技者が遊技を継続し、利益を損なわないように推奨することが可能である。

【０３４７】

発射基地背景モードにおいて、第１始動口１１へと遊技球が入球し、特図１の抽選が開始されると、演出制御用マイコン１２１は、時短突入演出（図３２の備考参照）を実行可能である。本形態の時短突入演出では、ロケットが正常に発射されるか否かを示す画像が表示される。

【０３４８】

特図１の抽選の結果が通常時短ハズレ（ハズレ図柄Ａ）である場合、図５７（Ｂ）に示すように、演出制御用マイコン１２１は、時短突入演出を成功態様にて行う。本形態において、成功態様の時短突入演出では、ロケットが正常に発射される様子の画像が示される。この場合、特図１の抽選結果が通常時短ハズレ（ハズレ図柄Ａ）であることに応じて、通常時短状態（時短状態Ｃ）へと制御される。よって、演出制御用マイコン１２１は、成功態様の時短突入演出を行った後、通常時短状態（時短状態Ｃ）へと制御されることに応じて、演出モードを、図５７（Ｃ）に示すように、通常時短状態（時短状態Ｃ）に対応した第２空背景モードに設定する。

【０３４９】

一方、特図１の抽選の結果が微時短ハズレ（ハズレ図柄Ｂ）である場合、図５７（Ｄ）に示すように、演出制御用マイコン１２１は、時短突入演出を失敗態様にて行う。本形態において、失敗態様の時短突入演出では、ロケットが正常に発射されない様子の画像が示される。この場合、特図１の抽選結果が微時短ハズレ（ハズレ図柄Ｂ）であることに応じて、微時短状態（時短状態ＣＬ）へと制御される。よって、演出制御用マイコン１２１は、失敗態様の時短突入演出を行った後、微時短状態（時短状態ＣＬ）へと制御されることに応じて、演出モードを、図５７（Ｅ）に示すように、微時短状態（時短状態ＣＬ）に対応した地上背景モードに設定する。また、地上背景モードへと制御した後、所定の期間については、左打ち報知画像ＧＬを表示部５０ａに表示する。これにより、その後、左打ちにて遊技を進行することを、遊技者に適切に示すことができる。

【０３５０】

また、本形態の発射基地背景モードは、その前の演出モードに関連した内容の演出モードである。つまり、発射基地背景モードでは、通常時短状態にて設定される宇宙背景モードや空背景モードにて演出が行われた後、再度、そのような演出モードへと復帰することを示唆する内容の画像を表示している。このため、発射基地背景モードおよび特図１変動推奨演出は、大当たり後の特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が終了した後であっても、まだその状態へと復帰できる可能性が微時短状態よりも高いことを示唆する機能を有している。よって、遊技者は、大当たり後の特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が終了した後であっても、遊技を終了しにくい。これにより、遊技者が知らない間に不利益になってしまうことを抑制できる。

【０３５１】

８－７．第１実施形態における主な効果

以上詳細に説明したように、本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１は、入球容易状態（通常時短状態）のときには、非入球容易状態（非時短状態、微時短状態）のときよりも遊技球が入球し易い第２始動口１２と、入球容易状態と非入球容易状態とで遊技球の入球のしやすさが変わらない第１始動口１１とを有する。また、第１始動口１１、第２始動口１２への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示と停止表示とを伴う図柄変動を実行可能であり、大当たり図柄で停止表示すると大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の開放を伴う大当たり遊技状態とする遊技制御用マイコン１０１を有している。遊技制御用マイコン１０１は、非入球容易状態のひとつである非時短状態のときには、特別図柄

を大当たり図柄とは異なるハズレ図柄Ａ（時短ハズレの態様）で停止表示することに応じて、通常時短状態（時短状態Ｃ）にすることがある。さらに、特別図柄を大当たり図柄ともハズレ図柄Ａ（時短ハズレの態様）とも異なるハズレ図柄Ｂで停止表示することに応じて、微時短状態（時短状態ＣＬ）にすることがある。加えて、非時短状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態（通常時短状態）の後、非時短状態とすることがある。演出制御用マイコン１２１は、非時短状態では、表示部５０ａにて、特図１変動推奨演出を実行することがある。特図１変動推奨演出は、第１始動口１１へ遊技球を入賞させ、特図１の抽選を受けることを推奨することを示唆可能な画像であり、微時短状態よりも遊技者に有利であることを示唆可能な演出である。これにより、遊技者が利益を損なわないようにできる。よって、興趣性を高めることが可能である。

【０３５２】

また本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１では、演出制御用マイコン１２１は、微時短状態では、特図１変動推奨演出を実行しない。これにより、特図１変動推奨演出に対する遊技者の信頼を高めることが可能である。よって、特図１変動推奨演出により、興趣性を高めることが可能である。

【０３５３】

また本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技制御用マイコン１０１は、電源投入後に非時短状態とすることがある。そして、演出制御用マイコン１２１は、有利遊技状態（通常時短状態）の後の非時短状態では特図１変動推奨演出を実行することがある一方、電源投入後の非時短状態では特図１変動推奨演出を実行しない。有利遊技状態（通常時短状態）に至るまでには、遊技者は、それまでにある程度の時間をかけて遊技を行っている可能性が高い。そして、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、ある程度、時間をかけて遊技を行ってきた遊技者に対しては、特図１変動推奨演出により、不利益が生じないようにすることが可能である。

【０３５４】

また本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１では、演出制御用マイコン１２１は、微時短状態では、表示部５０ａに、背景画像として地上背景モードに係る画像（昼背景画像ＧＨ１、夕方背景画像ＧＨ２、夜背景画像ＧＨ３）を表示可能である。そして、電源投入後の非時短状態では、背景画像として、地上背景モードに係る画像（昼背景画像ＧＨ１、夕方背景画像ＧＨ２、夜背景画像ＧＨ３）を表示することがある。これにより、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、特図１変動推奨演出を、ある程度、時間をかけて遊技を行ってきた遊技者に対して実行する一方、電源投入後の非時短状態で遊技を開始する遊技者に対しては、微時短状態であるか非時短状態であるかの判別を困難とすることができる。よって、これから遊技を開始する遊技者に対しては、微時短状態であるか非時短状態であるかの判別を困難とし、興趣性を高めることが可能である。

【０３５５】

８－８．第１実施形態に係る変更例

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記実施形態の同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、本形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【０３５６】

例えば、本形態では、特図１に係るハズレ図柄として、特殊ハズレのみ存在する態様について説明した。しかし、特図１に係るハズレ図柄には、特殊ハズレだけでなく、時短状態へと制御されない通常ハズレを設けることとしてもよい。また例えば、特図２に係るハズレ図柄として特殊ハズレを設けることとしてもよい。すなわち、本形態にて説明した特図１、特図２のハズレ図柄の種類や数は、単なる一例であり、適宜変更可能である。大当たり図柄についても同様である。また例えば、非時短状態が微時短状態よりも遊技者に有利な傾向であればよく、例えば、特図１に係るハズレ図柄としての微時短ハズレはなく、

特図２のハズレ図柄に微時短ハズレを設けることとしてもよい。また例えば、本形態にて示した時短回数や確変回数は単なる一例であり、当然、適宜変更することができる。また例えば、大当たり遊技の種類や数、大当たり遊技の具体的な内容についても、適宜、変更することができる。例えば、大当たり遊技の後、時短状態へと制御されずに非時短状態へと制御されるパターンを設けることもできる。

【０３５７】

また例えば、演出制御用マイコン１２１は、電源投入に応じてＲＡＭクリアがなされた特定電源条件が成立した状態で起動され、非時短状態（通常遊技状態）である場合に、特図１変動推奨演出を行わないことがある構成であってもよい。非時短状態（通常遊技状態）である場合に特図１変動推奨演出を行わない演出制御用マイコン１２１は、表示部５０ａに、背景画像として地上背景モードに係る画像を表示可能であればよい。すなわち、例えば、電源投入に応じてＲＡＭクリアがなされた特定電源条件が成立した状態で起動された際に、演出制御用マイコン１２１は、特図１変動推奨演出を行うか否かの特図１変動推奨演出判定を行い、当該判定によって特図１変動推奨演出を行うと判定した場合には特図１変動推奨演出を行い、当該判定によって特図１変動推奨演出を行わない判定した場合には特図１変動推奨演出を行わないものとしてもよい。このような演出制御用マイコン１２１は、例えば、特図１変動推奨演出判定において、所定の確率で特図１変動推奨演出を行うと判定するものとしてもよい。また例えば、演出制御用マイコン１２１は、電源投入に応じてＲＡＭクリアがなされた特定電源条件が成立した状態で起動された際に、特図１変動推奨演出を行うか否かの選択が可能な選択画面を表示し、当該画面の表示中に特図１変動推奨演出を行う旨の選択入力がなされた場合に、特図１変動推奨演出判定にて特図１変動推奨演出を行うと判定するものであってもよい。あるいは、演出制御用マイコン１２１は、電源投入に応じてＲＡＭクリアがなされた特定電源条件が成立した状態で起動された際に、特図１変動推奨演出を行うか否かの選択が可能な選択画面を表示し、当該画面の表示中に特図１変動推奨演出を行わない旨の選択入力がなされた場合に、特図１変動推奨演出判定にて特図１変動推奨演出を行わないと判定するものであってもよい。また、演出制御用マイコン１２１は、ＲＡＭクリア後に少なくとも１回の大当たり遊技が行われている場合の非時短状態において、特図１変動推奨演出を行わないことがある構成であってもよい。この場合にも、特図１変動推奨演出を行うか否かの特図１変動推奨演出判定を行うこととすればよい。特図１変動推奨演出の内容は、上記で説明した内容に限らず、適宜、変更可能である。すなわち、特図１変動推奨演出は、例えば、非時短状態の直前の遊技状態にて表示されていた画像と同一または関連する画像を表示する演出であってもよい。具体的には、例えば、特図１変動推奨演出を、非時短状態の直前の遊技状態のモード（またはゾーン）と同一または関連するモード（ゾーン）を示す画像を表示する演出とすることが考えられる。

【０３５８】

また、本形態では、所謂「第１種」，「デジパチ」といわれる種類のパチンコ遊技機のうち、ＳＴ（スペシャルタイム）の期間、当選確率が高確率状態に制御される所謂「ＳＴ機」といわれるパチンコ遊技機ＰＹ１について詳細に説明した。しかしながら遊技機を、「ＳＴ機」以外の「第１種」のパチンコ遊技機としてもよい。また例えば、「第１種」のパチンコ遊技機の特徴と「第２種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持つ所謂「１種２種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【０３５９】

９．第２実施形態

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１の第２実施形態について説明する。特に述べない限り、上述の第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１が第２実施形態にも適用される。

【０３６０】

９－１．遊技機における主な遊技

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１に係るハズレの種類について、図５８に基づいて詳細に説明する。図５８に示すように、特図１の抽選で決定されるハズレ図柄（特図１表示器８

１ａに停止表示されるハズレ図柄）の種別は２種類であり、特図２の抽選で決定されるハズレ図柄（特図２表示器８１ｂに停止表示されるハズレ図柄）の種別は１種類である。具体的には特図１の抽選では、「特図１＿ハズレ図柄Ａ」、「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」のいずれかに決定される。また特図２の抽選では、「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」に決定される。

【０３６１】

図５８に示すように、「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」は通常ハズレである。「特図１＿ハズレ図柄Ａ」、「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」は特殊ハズレである。特殊ハズレは、時短状態の制御契機となり得るハズレである。つまり特別図柄抽選の結果が特殊ハズレである場合、遊技制御用マイコン１０１は、ハズレ図柄の停止表示後の遊技状態を、時短状態に制御することがある。

【０３６２】

「特図１＿ハズレ図柄Ａ」は、通常時短ハズレであり、遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄抽選の結果が「特図１＿ハズレ図柄Ａ」の場合、通常時短状態である時短状態Ｃへと制御する。遊技制御用マイコン１０１は、「特図１＿ハズレ図柄Ａ」に基づく時短状態Ｃについては、時短回数を１００回に設定する。「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」は通常ハズレである。

【０３６３】

「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」は、微時短ハズレであり、遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄抽選の結果が「特図１＿ハズレ図柄Ｂ」の場合、微時短状態である時短状態ＣＬへと制御する。遊技制御用マイコン１０１は、「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」に基づく時短状態ＣＬについては、時短回数を遊技状態に応じ回数に設定する。具体的には、非時短状態、微時短状態、時短状態Ｃにおける特別図柄抽選の結果が「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」の場合、時短回数を１０００回に設定する。低確率状態かつ非時短状態、微時短状態、時短状態Ｃにおける特別図柄抽選の結果が「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」の場合、低確率状態、高確率状態について同様である。また、低確率状態かつ時短状態Ａにおける特別図柄抽選の結果が「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」の場合、時短回数を１００回に設定する。高確率状態かつ時短状態Ａ、高確率状態かつ非時短状態における特別図柄抽選の結果が「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」の場合、時短回数を１０回に設定する。

【０３６４】

ここで、高確率状態かつ時短状態Ａと低確率状態かつ時短状態Ａとを比較した場合、高確率状態かつ時短状態Ａの方が遊技者にとって優位な遊技状態である。大当たり図柄に当選する確率が高いからである。また、低確率状態かつ時短状態Ａと時短状態Ｃとを比較した場合、低確率状態かつ時短状態Ａの方が遊技者にとって優位な遊技状態である。時短状態Ｃは、特殊ハズレに基づいて制御された遊技状態であるのに対し、時短状態Ａは、大当たり遊技が行われたことに応じて制御された遊技状態であるからである。つまり、すでに大当たり遊技が行われた後だからである。このため、「高確率状態かつ時短状態Ａ」、「低確率状態かつ時短状態Ａ」、「時短状態Ｃ」を優位性の観点から比較すると、「高確率状態かつ時短状態Ａ」＞「低確率状態かつ時短状態Ａ」＞「時短状態Ｃ」の順で優位であるといえる。

【０３６５】

そして、本形態において、時短状態における特別図柄抽選の結果が「特図２＿ハズレ図柄Ｃ」の場合、当該時短状態に係る遊技状態が優位であるときほど、時短回数の少ない微時短状態（時短状態ＣＬ）へと制御される傾向にある。なお、時短状態にて、単位時間当たりに第２始動口１２が入球可能状態をとる頻度に係る各機能については、上記の実施形態にて説明した態様を採用することができる。

【０３６６】

９－２．始動入賞コマンドについて

図５９に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドにも、大当たりであるか、通常ハズレであるか、特殊ハズレであるかの抽選結果情報が含まれている。

【０３６７】

９－３．本形態における遊技の流れ

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における遊技の進行の流れについて、図６０に基づいて説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、ＲＡＭクリアスイッチ１１９の操作を伴う電源入力がなされることで、フラグ等が初期設定の状態で起動する。つまり、電源投入に応じてＲＡＭクリアがなされた特定電源条件が成立した状態で起動した場合においては、遊技状態は非時短状態（通常遊技状態）である。さらに、確率変動機能についても作動しておらず、低確率状態（通常確率状態）である。この特定電源条件が成立した状態で起動された場合において、パチンコ遊技機ＰＹ１では、まず、第１始動口１１に遊技球を入賞させるべく、左打ちにて遊技を進行することが好ましい。低確率状態かつ非時短状態は、第２始動口１２への入球が困難な非入球容易状態であるためである。そして、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、特図１の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。

【０３６８】

低確率状態かつ非時短状態における特図１の抽選に基づく大当たりには、Ｖロング大当たりとＶショート大当たりとがある。Ｖロング大当たりに当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技が行われた後、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）へと制御される。高確率状態かつ時短状態Ａについて、確変回数および時短回数はともに１００回に設定される。この状態は、その次の大当たり遊技が実行されるか、抽選結果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が時短回数（確変回数）だけ連続するまで継続される。一方、Ｖショート大当たりに当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技が行われた後、低確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）へと制御される。低確率状態かつ時短状態Ａについて、時短回数は１００回に設定される。この状態は、その次の大当たり遊技が実行されるか、抽選結果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が時短回数だけ連続するまで継続される。

【０３６９】

一方、第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。また、第１始動口１１への入球に基づく特図２の抽選結果は、特殊ハズレ（通常時短ハズレ）であることがある。そして、その特殊ハズレの図柄がハズレ図柄Ａ（通常時短ハズレ）であれば、時短回数が１００回の時短状態Ｃ（通常時短状態）へと制御される。時短状態Ｃは、低確率状態である。

【０３７０】

通常時短状態である高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃでは、第２始動口１２が頻繁に入球可能状態をとる入球容易状態であるため、右打ちにて遊技を進行することが好ましい。そして、右打ちにて遊技を進行し、第２始動口１２に遊技球が入賞した場合、特図２の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃにおける特図２の抽選においても、Ｖロング大当たりまたはＶショート大当たりに当選可能である。

【０３７１】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、時短状態Ａおよび時短状態Ｃにおける特図２の抽選において、大当たりに当選し続ける限り、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が継続する。すなわち、高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃは、非時短状態よりも、遊技者に有利な有利遊技状態である。また、大当たり遊技が行われている大当たり遊技状態についても、非時短状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態である。

【０３７２】

一方、第２始動口１２への入球に基づく特図２の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。時短状態において、時短残り回数が２回以上であるときには、特図２の抽選結果のハズレの種別が特殊ハズレであっても、その後の遊技状態が時短状態へと制御されることはなく、時短残り回数が減少する。高確率状態である場合において

は、確変残り回数についても時短残り回数と同様である。しかし、時短残り回数が１回であるとき、すなわち、時短状態における最後の１回の特図２の抽選結果が特殊ハズレである場合には、その後の遊技状態は、特殊ハズレの種類に応じた時短状態へと制御される。本形態において、特図２の抽選にて引けるハズレの種別は、微時短ハズレであるハズレ図柄Ｃだけである。このため、高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃにおける最後の１回の特図２の抽選結果がハズレ図柄Ｃである場合、その後の遊技状態が低確率状態かつ時短状態ＣＬ（微時短状態）へと制御される。

【０３７３】

また、本形態では、ハズレ図柄Ｃ（微時短ハズレ）に応じて制御される低確率状態かつ時短状態ＣＬ（微時短状態）における時短回数は、ハズレ図柄Ｃに係る図柄変動の開始時の遊技状態に応じて、それぞれ異なる回数となる。具体的に、ハズレ図柄Ｃに係る図柄変動の開始時の遊技状態が高確率状態かつ時短状態Ａである場合、ハズレ図柄Ｃが停止表示されることに応じて、時短回数１０回の微時短状態へと制御される。ハズレ図柄Ｃに係る図柄変動の開始時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態Ａである場合、ハズレ図柄Ｃが停止表示されることに応じて、時短回数１００回の微時短状態へと制御される。ハズレ図柄Ｃに係る図柄変動の開始時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態Ｃである場合、ハズレ図柄Ｃが停止表示されることに応じて、時短回数１０００回の微時短状態へと制御される。

【０３７４】

時短状態ＣＬ（微時短状態）は、第２始動口１２への入球が困難な非入球容易状態である。このため、第１始動口１１への入球を狙うべく、左打ちにて遊技を進行することが好ましい。左打ちにて遊技を進行し、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、特図１の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。時短状態ＣＬ（微時短状態）における特図１の抽選においても、Ｖロング大当たりまたはＶショート大当たりに当選可能である。

【０３７５】

一方、第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。また、時短状態ＣＬ（微時短状態）における第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、特殊ハズレであることがある。ただし、時短状態ＣＬ（微時短状態）において、時短残り回数が２回以上であるときには、特殊ハズレであっても、これに基づいて遊技状態が時短状態へと制御されることはなく、時短状態ＣＬ（微時短状態）が維持されたまま時短残り回数のカウントが継続される。しかし、時短残り回数が１回であるとき、すなわち、時短状態ＣＬ（微時短状態）における最後の１回の図柄変動での抽選結果が特殊ハズレである場合には、そのハズレ図柄（ハズレ図柄Ａ（通常時短ハズレ））に応じて時短状態Ｃ（通常時短状態）へと制御される。このため、時短状態ＣＬ（微時短状態）における最後の１回の図柄変動での抽選結果が特殊ハズレである場合、本形態では、時短突入演出を行うこととすることができる。一方、時短状態ＣＬ（微時短状態）における最後の１回の図柄変動での抽選結果が通常ハズレである場合には、低確率状態かつ非時短状態へと制御される。

【０３７６】

このように、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、通常時短状態に係る遊技状態における非特定回数が時短回数となることに応じて、微時短状態へと移行することがある。その微時短状態の時短回数は、その前の通常時短状態に係る遊技状態によって異なる。これにより、パチンコ遊技機ＰＹ１は、これまでにない新規なゲーム性を有している。

【０３７７】

また、本形態では、優位な通常時短状態に係る遊技状態ほど、その後に移行する微時短状態における時短回数を少ない回数に設定可能である。具体的には、高確率状態かつ時短状態Ａにおける非特定回数がその上限回数となることに応じて制御される微時短状態（時短状態ＣＬ）については、低確率状態かつ時短状態Ａにおける非特定回数がその上限回数となることに応じて制御される微時短状態（時短状態ＣＬ）よりも、微時短回数が少ない

回数に設定される。また、低確率状態かつ時短状態Ａにおける非特定回数がその上限回数となることに応じて制御される微時短状態（時短状態ＣＬ）については、低確率状態かつ時短状態Ｃにおける非特定回数がその上限回数となることに応じて制御される微時短状態（時短状態ＣＬ）よりも、微時短回数が少ない回数に設定される。よって、直前に遊技者にとって優位であったときほど、その後の微時短状態（時短状態Ｃ）を、少ない図柄変動回数で終了させることができる。

【０３７８】

また、本形態の演出制御用マイコン１２１は、通常時短状態に係る遊技状態における非特定回数がその上限回数となることに応じて制御される微時短状態（時短状態ＣＬ）においては、表示部５０ａに、微時短回数の残り回数を示唆可能な残回数表示を表示することとしてもよい。微時短回数の残り回数を示唆可能な残回数表示についても、時短回数の残り回数を示唆可能な残回数表示ＧＮのように表示することが考えられる。ただし、微時短回数の残り回数を示唆可能な残回数表示は、残回数表示ＧＮと同じ態様の表示ではなく、異なる態様にて表示することが好ましい。また、微時短回数の残り回数を示唆可能な残回数表示は、微時短回数の残り回数が所定の回数よりも少ないときにのみ表示することとすることもできる。

【０３７９】

また、微時短回数の残り回数を示唆可能な残回数表示は、優位な時短状態（例えば、時短状態Ａ）における非特定回数が上限回数となることに応じて制御する微時短状態においては表示する一方、劣位な時短状態（例えば、時短状態Ｃ）における非特定回数が上限回数となることに応じて制御する微時短状態においては表示しないこととしてもよい。なお、この場合においても、劣位な時短状態（例えば、時短状態Ｃ）における非特定回数が上限回数となることに応じて制御する微時短状態について、微時短回数の残り回数が所定の回数よりも少なくなったときには表示することとしてもよい。

【０３８０】

９－４．第２実施形態における主な効果

以上詳細に説明したように、本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、大当たり遊技を実行することに応じて、通常時短状態のひとつである時短状態Ａに制御可能である。特別図柄を大当たり図柄Ａ、Ｃで停止表示する場合、これに応じて、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態かつ時短状態Ａへと制御することがある。一方、特別図柄を大当たり図柄Ｂ、Ｄで停止表示する場合、これに応じて、大当たり遊技後の遊技状態を低確率状態かつ時短状態Ａへと制御することがある。また、非時短状態にて特別図柄をハズレ図柄Ａで停止表示することに応じて、時短状態Ａとは異なる通常時短状態である時短状態Ｃへと制御することがある。そして、遊技制御用マイコン１０１は、通常時短状態（時短状態Ａ、Ｃ）における非特定回数が、設定した時短回数となることに応じて、微時短状態（時短状態ＣＬ）へと制御することがある。さらに、遊技制御用マイコン１０１は、微時短状態（時短状態ＣＬ）における非特定回数が、設定した時短回数となることに応じて、非時短状態へと制御することがある。そして、遊技制御用マイコン１０１は、通常時短状態における非特定回数が上限回数となることに応じて微時短状態へと制御する場合、非特定回数が上限回数となった通常時短状態の種類に応じて、微時短状態の微時短回数を異なる回数に設定可能である。このような新規な遊技性によって、興趣性を高めることが可能である。

【０３８１】

また本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、時短状態Ａにおける非特定回数が時短回数となることに応じて制御する微時短状態（時短状態ＣＬ）については、時短状態Ｃにおける非特定回数が時短回数となることに応じて制御する微時短状態（時短状態ＣＬ）よりも、微時短回数を少ない回数に設定可能である。よって、救済的な意味合いを有する時短状態Ｃよりも優位である、大当たり遊技後の時短状態Ａにおいては、時短状態Ｃよりも、その状態が終了して微時短状態へと移行してしまった後、通常時短ハズレによる時短状態Ｃへの移行可能性の高い状態（微時短状態の最後の１回、非時

短状態）へと早期に移行可能である。このような新規な遊技性によって、より興趣性を高めることが可能である。

【０３８２】

また本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａにおける非特定回数が、設定した時短回数となることに応じて、微時短状態（時短状態ＣＬ）へと制御することがある。そして、遊技制御用マイコン１０１は、高確率状態かつ時短状態Ａにおける非特定回数がその上限回数（確変回数と時短回数との多い方の回数）となることに応じて制御する微時短状態（時短状態ＣＬ）については、低確率状態かつ時短状態Ａにおける非特定回数が時短回数となることに応じて制御する微時短状態（時短状態ＣＬ）よりも、微時短回数を少ない回数に設定可能である。よって、低確率状態かつ時短状態Ａよりも優位である、高確率状態かつ時短状態Ａにおいては、低確率状態かつ時短状態Ａよりも、その状態が終了して微時短状態へと移行してしまった後、通常時短ハズレによる時短状態Ｃへの移行可能性の高い状態（微時短状態の最後の１回、非時短状態）へと早期に移行可能である。このような新規な遊技性によって、より興趣性を高めることが可能である。

【０３８３】

９－５．第２実施形態に係る変更例

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記実施形態の同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、本形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【０３８４】

例えば、本形態では、特図１に係るハズレ図柄として、通常ハズレが存在する態様について説明した。しかし、特図１に係るハズレ図柄には、通常ハズレはなくてもよい。例えば、通常時短ハズレのみ設けた構成としても良い。すなわち、本形態にて説明した特図１、特図２のハズレ図柄の種類や数は、単なる一例であり、適宜変更可能である。大当たり図柄についても同様である。また例えば、本形態にて示した時短回数や確変回数についても単なる一例であり、当然、適宜変更することができる。また例えば、大当たり遊技の種類や数、大当たり遊技の具体的な内容についても、適宜、変更することができる。例えば、大当たり遊技の後、時短状態へと制御されずに非時短状態へと制御されるパターンを設けることもできる。

【０３８５】

また例えば、本形態では、特図２に係るハズレ図柄として、１種類の微時短ハズレのみ存在する態様について説明した。しかし、例えば、特図２に係るハズレ図柄として、微時短状態へと制御される微時短ハズレを複数、設けることとしてもよい。この場合、例えば、優位な時短状態のときほど、微時短回数の少ない微時短ハズレに当選する傾向にある構成することが可能である。すなわち、優位な時短状態（例えば、高確率状態かつ時短状態Ａ）における非特定回数が上限回数となることに応じて制御する微時短状態については、優位な時短状態と比べて劣位な時短状態（例えば、低確率状態かつ時短状態Ａ）における非特定回数が上限回数となることに応じて制御する微時短状態よりも、微時短状態における時短回数を少ない回数に設定する傾向にあればよい。

【０３８６】

また例えば、遊技制御用マイコン１０１は、図柄変動中において、（１）特殊ハズレ（通常時短ハズレ、微時短ハズレ）に応じた時短回数を記憶させておく処理、（２）設定した時短回数に非特定回数が到達することに応じて時短状態から非時短状態へと制御する処理、（３）特殊ハズレに応じて時短状態へと制御するか否かを判定する時短判定に係る処理、をこの順で行うことができればよく、各処理の具体的なタイミングは上記で説明したタイミングとは異なるタイミングとすることもできる。

【０３８７】

また例えば、本形態では、遊技制御用マイコン１０１は、特図１に係る図柄変動、特図２に係る図柄変動のどちらの図柄変動を行う場合においても、確変カウンタおよび時短カウンタをともに、カウントする構成であるものとして説明した。つまり、遊技制御用マイコン１０１は、高確率状態および時短状態を、特図１に係る図柄変動と特図２に係る図柄変動との合計回数がそれぞれの上限回数に到達したことに応じて終了する構成として説明した。しかし、遊技制御用マイコン１０１は、高確率状態および時短状態を、特図２に係る図柄変動の回数が上限回数に到達したことに応じて終了することとしてもよい。つまり、遊技制御用マイコン１０１は、特図２の抽選を受けることが可能な入球容易状態においては、確変カウンタおよび時短カウンタを、特図２に係る図柄変動についてのみカウントする構成とすることもできる。また例えば、遊技制御用マイコン１０１は、確変カウンタおよび時短カウンタとして、特図１に係る図柄変動についてのものと、特図２に係る図柄変動についてのものとをそれぞれ別にカウント可能なものとしてもよい。この場合、特図２の抽選を受けることが可能な入球容易状態においては、特図１に係る図柄変動についてのカウンタに設定する値を、特図２に係る図柄変動についてのカウンタに設定する値よりも大きな値とすることもできる。なお、本形態においては、確変カウンタや時短カウンタとして、図柄変動に応じて減算する態様のものを用いた例について説明した。しかし、当然、確変カウンタや時短カウンタ等の各種カウンタのカウント方法は、減算に限らず、加算する態様とすることも可能である。

【０３８８】

また、本形態では、所謂「第１種」，「デジパチ」といわれる種類のパチンコ遊技機のうち、ＳＴ（スペシャルタイム）の期間、当選確率が高確率状態に制御される所謂「ＳＴ機」といわれるパチンコ遊技機ＰＹ１について詳細に説明した。しかしながら遊技機を、「ＳＴ機」以外の「第１種」のパチンコ遊技機としてもよい。また例えば、「第１種」のパチンコ遊技機の特徴と「第２種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持つ所謂「１種２種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【０３８９】

１０．第３実施形態

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１の第３実施形態について説明する。特に述べない限り、上述の第２実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１が第３実施形態にも適用される。

【０３９０】

１０－１．遊技制御用マイコン１０１の動作

図６１、図６２に基づいて本形態の遊技制御用マイコン１０１の動作について説明する。

【０３９１】

［特別図柄変動終了時遊技状態管理処理］本形態の遊技制御用マイコン１０１は、図６１に示す特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)を実行可能である。特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)ではまず、時短フラグがＯＮか否か判定し(S1516)、時短フラグがＯＮでなければ、ステップS1523に進むが、時短フラグがＯＮであれば、時短カウンタの値を１ディクリメントするとともに(S1517)、時短カウンタの値が「０」であるか否かを判定する(S1518)。時短カウンタの値が「０」でなければ、ステップS1523に進むが、時短カウンタの値が「０」であれば(S1518でYES)、時短状態を終了させるべく時短フラグをＯＦＦして(S1519)、ステップS1523に進む。

【０３９２】

ステップS1523では、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態フラグ更新処理を行う。遊技状態フラグ更新処理(S1523)については、上記の実施形態にて説明した通りとすることができる。

【０３９３】

この特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)により、本形態では、特図変動の回数が時短回数の上限に至ったことに基づく時短状態から非時短状態への制御がなされる。この特図変動の回数が時短回数の上限に至ったことに基づく時短状態から非時短状態へ

の制御は、時短状態における最後の特図変動にてなされる。すなわち、時短状態における最後の図柄変動では、特別図柄の変動が終了し、特別図柄が停止される際に、非時短状態へと移行している。

【０３９４】

［特別図柄確定時遊技状態管理処理］本形態の遊技制御用マイコン１０１は、図６２に示す特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)を実行可能である。特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)ではまず、確変フラグがＯＦＦであるか否かを判定する(S1701)。確変フラグがＯＦＦでなければ、ステップS1706に進むが、確変フラグがＯＦＦであれば、続いて、時短フラグがＯＦＦであるか否かを判定する(S1702)。時短フラグがＯＦＦでなければ、ステップS1706に進むが、時短フラグがＯＦＦであれば、続いて、ハズレ図柄の種別が特殊ハズレ（通常時短ハズレまたは微時短ハズレ）であるか否かを判定する(S1703)。特殊ハズレでなければ(S1703でNO)、ステップS1706に進むが、特殊ハズレであれば(S1703でYES)、時短フラグをＯＮにする(S1704)。これにより、特殊ハズレに応じて時短状態に制御するか否かの判定（時短判定）が行われる。すなわち、本形態では、非時短状態において特殊ハズレが停止表示されることに応じて、時短状態を設定する。また、特殊ハズレのハズレ図柄に応じた所定の時短回数を時短カウンタにセットし(S1705)、ステップS1706に進む。ここでセットされる時短回数は、特図２大当たり判定処理(S1002)または特図１大当たり判定処理(S1008)のステップS1113にて遊技用ＲＡＭ１０４の時短回数記憶領域に記憶した時短回数である。この処理でセットされる時短状態およびその時短回数は、当該処理が行われる時点での遊技状態（時短状態、非時短状態）ではなく、特図２大当たり判定処理(S1002)または特図１大当たり判定処理(S1008)が行われる時点での遊技状態に対応したものとなる。

【０３９５】

また、ステップS1704及びS1705が実行されることにより、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、所定の上限実行回数（時短回数）の特図変動が行われること、又は、次の大当たり遊技が実行されることのいずれかの終了条件の成立により終了する。このように本形態では、ハズレ時であっても時短状態に制御されることがある。なお本形態では、ハズレに基づいて時短状態に制御されるのは、低確率状態かつ非時短状態であるとき（ステップS1701、ステップS1702でともにYESのとき）に限られている。

【０３９６】

ステップS1706では、確変フラグがＯＮか否か判定し、確変フラグがＯＮでなければ、ステップS1710に進むが、確変フラグがＯＮであれば、確変カウンタの値を１ディクリメントするとともに(S1707)、確変カウンタの値が「０」であるか否かを判定する(S1708)。確変カウンタの値が「０」でなければ、ステップS1710に進むが、時短カウンタの値が「０」であれば(S1708でYES)、高確率状態を終了させるべく確変フラグをＯＦＦして(S1709)、ステップS1710に進む。

【０３９７】

またステップS1710では、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態フラグ更新処理を行う。特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)の遊技状態フラグ更新処理(S1710)についても、上記の実施形態にて説明した通りとすることができる。

【０３９８】

本形態では、この特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)において、特殊ハズレに基づく時短状態への制御が行われる。特殊ハズレに基づく時短状態は、確変フラグがＯＦＦであり、かつ、時短フラグがＯＦＦのときには設定される一方、確変フラグおよび時短フラグの少なくとも一方がＯＮのときには設定されない。つまり、すでに高確率状態または時短状態であるときには、特殊ハズレに基づいて時短状態へと制御されることはないようになっている。ただし、本形態では、特別図柄確定時遊技状態管理処理(S1602)の前に、特別図柄変動終了時遊技状態管理処理(S1504)が実行可能な構成である。このため、低確率状態かつ時短状態にて開始される図柄変動のうち、最後の図柄変動（時短状態において、その時短状態の上限実行回数に到達する図柄変動）においては、特別図柄確定時

遊技状態管理処理(Ｓ１６０２)の前に、遊技状態が低確率状態かつ非時短状態（確変フラグ、時短フラグがＯＦＦ）とされている。つまり、低確率状態かつ時短状態における最後の図柄変動においては、非時短状態にて時短判定が行われることとなる。このため、特殊ハズレに基づいて時短状態へと制御されることがある。

【０３９９】

一方、本形態では、高確率状態から低確率状態への制御については、時短判定よりも後に行われる構成である。このため、高確率状態である場合には、その最後の図柄変動（高確率状態において、その高確率状態の上限実行回数に到達する図柄変動）においては、高確率状態（確変フラグがＯＮ）にて時短判定が行われることとなる。このため、高確率状態である場合には、その最後の図柄変動にて、特殊ハズレに基づいて時短状態へと制御されない構成となっている。

【０４００】

そして、本形態では、高確率状態かつ時短状態の開始時において、確変カウンタの値としてセットする確変回数を、開始される時短状態の時短回数に、特図２に係る保留の上限数以上の数が加えられた回数としている。具体的には、高確率状態かつ時短状態は、時短回数が１００回である。また、特図２に係る保留数の上限数は４である。そして、本形態の高確率状態かつ時短状態は、確変回数を、時短回数である１００回に、特図２に係る保留数の上限数である４を加えた１０４回としている。

【０４０１】

１０－２．本形態における遊技の流れ

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における遊技の進行の流れについて、図６３に基づいて説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、ＲＡＭクリアスイッチ１１９の操作を伴う電源入力がなされることで、フラグ等が初期設定の状態で起動する。つまり、電源投入に応じてＲＡＭクリアがなされた特定電源条件が成立した状態で起動した場合においては、遊技状態は非時短状態（通常遊技状態）である。さらに、確率変動機能についても作動しておらず、低確率状態（通常確率状態）である。この特定電源条件が成立した状態で起動された場合において、パチンコ遊技機ＰＹ１では、まず、第１始動口１１に遊技球を入賞させるべく、左打ちにて遊技を進行することが好ましい。低確率状態かつ非時短状態は、第２始動口１２への入球が困難な非入球容易状態であるためである。そして、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、特図１の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。

【０４０２】

低確率状態かつ非時短状態における特図１の抽選に基づく大当たりには、Ｖロング大当たりとＶショート大当たりとがある。Ｖロング大当たりに当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技が行われた後、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）へと制御される。高確率状態かつ時短状態Ａについて、確変回数は１０４回、時短回数は１００回に設定される。この状態は、その次の大当たり遊技が実行されるか、抽選結果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が時短回数だけ連続するまで継続される。高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）にて選結果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が時短回数だけ連続すると、高確率状態かつ非時短状態（通常遊技状態）へと制御される。高確率状態かつ非時短状態（通常遊技状態）は、その次の大当たり遊技が実行されるか、抽選結果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が保留数の上限数だけ連続するまで継続される。

【０４０３】

一方、Ｖショート大当たりに当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技が行われた後、低確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）へと制御される。低確率状態かつ時短状態Ａについて、時短回数は１００回に設定される。この状態は、その次の大当たり遊技が実行されるか、抽選結果がハズレである図柄変動の回数（非特定回数）が時短回数だけ連続するまで継続される。

【０４０４】

一方、第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。また、第１始動口１１への入球に基づく特図２の抽選結果は、特殊ハズレ（通常時短ハズレ）であることがある。そして、その特殊ハズレの図柄がハズレ図柄Ａ（通常時短ハズレ）であれば、時短回数が１００回の時短状態Ｃ（通常時短状態）へと制御される。時短状態Ｃは、低確率状態である。

【０４０５】

通常時短状態である高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃでは、第２始動口１２が頻繁に入球可能状態をとる入球容易状態であるため、右打ちにて遊技を進行することが好ましい。そして、右打ちにて遊技を進行し、第２始動口１２に遊技球が入賞した場合、特図２の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃにおける特図２の抽選においても、Ｖロング大当たりまたはＶショート大当たりに当選可能である。なお、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）では、第２始動口１２が入球容易状態をとる。このため、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）では、右打ちによる遊技を正しく継続している限り、通常、第２始動口１２への入球に基づく特図２の保留を上限数まで獲得できる。よって、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）の後の高確率状態かつ非時短状態（通常遊技状態）では、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）にて獲得された特図２に係る上限数の保留についての抽選が行われる。

【０４０６】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、時短状態Ａおよび時短状態Ｃにおける特図２の抽選において、大当たりに当選し続ける限り、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が継続する。すなわち、高確率状態かつ時短状態Ａ、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃは、非時短状態よりも、遊技者に有利な有利遊技状態である。また、大当たり遊技が行われている大当たり遊技状態についても、非時短状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態である。

【０４０７】

一方、第２始動口１２への入球に基づく特図２の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。低確率状態かつ時短状態において、時短残り回数が２回以上であるときには、特図２の抽選結果のハズレの種別が特殊ハズレであっても、その後の遊技状態が時短状態へと制御されることはなく、時短残り回数が減少する。しかし、時短残り回数が１回であるとき、すなわち、低確率状態かつ時短状態における最後の１回の特図２の抽選結果が特殊ハズレである場合には、その後の遊技状態は、特殊ハズレの種類に応じた時短状態へと制御される。本形態において、特図２の抽選にて引けるハズレの種別は、微時短ハズレであるハズレ図柄Ｃだけである。このため、低確率状態かつ時短状態Ａ、および低確率状態かつ時短状態Ｃにおける最後の１回の特図２の抽選結果がハズレ図柄Ｃである場合、その後の遊技状態が低確率状態かつ時短状態ＣＬ（微時短状態）へと制御される。

【０４０８】

高確率状態かつ時短状態においても、特図２の抽選結果のハズレの種別が特殊ハズレである場合、その後の遊技状態が時短状態へと制御されることはなく、確変残り回数および時短残り回数が減少する。高確率状態かつ時短状態においては、時短残り回数が１回であるとき、すなわち、高確率状態かつ時短状態における最後の１回の特図２の抽選結果が特殊ハズレである場合にも、その後の遊技状態が時短状態へと制御されることはない。高確率状態かつ時短状態における最後の１回では、時短判定のタイミングにおいて、非時短状態に制御されてはいるものの、高確率状態が継続しているからである。そして、高確率状態かつ時短状態における最後の１回の特図２の抽選結果がハズレである場合、その後の遊技状態は、高確率状態かつ非時短状態へと制御される。

【０４０９】

高確率状態かつ非時短状態では、高確率状態かつ時短状態Ａ（通常時短状態）にて獲得

された特図２に係る上限数の保留についての抽選が行われる。ここでも、時短判定のタイミングにて、高確率状態が継続しているため、特殊ハズレであっても時短状態へと制御されることなく、確変残り回数が減少する。そして、高確率状態かつ非時短状態における最後の１回の特図２の抽選結果がハズレである場合、その後の遊技状態は、低確率状態かつ非時短状態へと制御される。

【０４１０】

また、本形態では、低確率状態かつ時短状態における最後の特図２の抽選結果がハズレ図柄Ｃ（微時短ハズレ）である場合、これに応じて制御される低確率状態かつ時短状態ＣＬ（微時短状態）における時短回数は、ハズレ図柄Ｃに係る図柄変動の開始時の遊技状態に応じて、それぞれ異なる回数となる。具体的に、ハズレ図柄Ｃに係る図柄変動の開始時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態Ａである場合、ハズレ図柄Ｃが停止表示されることに応じて、時短回数１００回の微時短状態へと制御される。ハズレ図柄Ｃに係る図柄変動の開始時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態Ｃである場合、ハズレ図柄Ｃが停止表示されることに応じて、時短回数１０００回の微時短状態へと制御される。

【０４１１】

時短状態ＣＬ（微時短状態）は、第２始動口１２への入球が困難な非入球容易状態である。このため、第１始動口１１への入球を狙うべく、左打ちにて遊技を進行することが好ましい。左打ちにて遊技を進行し、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合、特図１の抽選が行われ、これに基づいて大当たり当選することがある。時短状態ＣＬ（微時短状態）における特図１の抽選においても、Ｖロング大当たりまたはＶショート大当たりに当選可能である。

【０４１２】

一方、第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、大当たり当選よりもハズレである可能性の方が高い。また、時短状態ＣＬ（微時短状態）における第１始動口１１への入球に基づく特図１の抽選結果は、特殊ハズレであることがある。ただし、時短状態ＣＬ（微時短状態）において、時短残り回数が２回以上であるときには、特殊ハズレであっても、これに基づいて遊技状態が時短状態へと制御されることはなく、時短状態ＣＬ（微時短状態）が維持されたまま時短残り回数のカウントが継続される。しかし、時短残り回数が１回であるとき、すなわち、時短状態ＣＬ（微時短状態）における最後の１回の図柄変動での抽選結果が特殊ハズレである場合には、そのハズレ図柄（ハズレ図柄Ａ（通常時短ハズレ））に応じて時短状態Ｃ（通常時短状態）へと制御される。このため、時短状態ＣＬ（微時短状態）における最後の１回の図柄変動での抽選結果が特殊ハズレである場合、本形態でも、時短突入演出を行うこととすることができる。一方、時短状態ＣＬ（微時短状態）における最後の１回の図柄変動での抽選結果が通常ハズレである場合には、低確率状態かつ非時短状態へと制御される。

【０４１３】

１０－３．第３実施形態における主な効果

以上詳細に説明したように、本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、特殊ハズレに応じて時短状態へと制御するか否かの時短判定を、時短状態における非特定回数が時短回数となることに応じて時短状態から非時短状態へと制御する後に行う。さらに、時短判定を、高確率状態における非特定回数が確変回数となることに応じて高確率状態から低確率状態へと制御する前に行う。これにより、低確率状態かつ時短状態における最後の特図抽選の結果が特殊ハズレである場合には、特殊ハズレに応じて時短状態へと移行可能である一方、高確率状態かつ時短状態においては、その状態の最後の特図抽選の結果が特殊ハズレであっても、時短状態へと移行しない構成となっている。このような新規な遊技性によって、興趣性を高めることが可能である。

【０４１４】

また本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、通常時短状態にて開始した最後の図柄変動に係る特図抽選の結果が微時短ハズレである場合、その後の遊技状態を、微時短状態とすることが可能である。このような構成であるため、低確率状

態かつ通常時短状態においては、その状態の最後の図柄変動に係る特図抽選の結果が微時短ハズレである場合、その後の遊技状態が微時短状態へと移行することとなる。しかし、このような構成であっても、高確率状態かつ通常時短状態である場合には、その状態の最後の図柄変動に係る特図抽選の結果が微時短ハズレであっても、微時短状態へと移行しない。よって、低確率状態かつ通常時短状態においては、その後に微時短状態へと移行可能である一方、高確率状態かつ通常時短状態においては、その後に、微時短状態よりも有利な非時短状態へと移行可能な構成となっている。このため、低確率状態かつ時短状態よりも有利な高確率状態かつ時短状態であった場合には、その後、その状態が終了しても、低確率状態かつ時短状態が終了した後の状態よりは有利な状態へと移行し得る構成となっている。このような新規な遊技性によって、より興趣性を高めることが可能である。

【０４１５】

また本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、図柄変動の実行を、４回を上限として保留できる。そして、高確率状態かつ時短状態へと制御する際には、高確率状態の上限について設定する確変カウンタの値を、時短状態の上限について設定する時短カウンタの値に、保留数の上限である４を加えた値とする。これにより、図柄変動の実行を保留可能な構成においても、低確率状態かつ時短状態へと移行させる可能となっている。

【０４１６】

１０－４．第３実施形態に係る変更例

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記実施形態の同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、本形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【０４１７】

例えば、本形態では、遊技制御用マイコン１０１が保留可能な特図２の保留数を、４として説明した。しかし、保留数については、適宜変更可能である。また例えば、高確率状態かつ時短状態へと制御する場合に、高確率状態について設定する高確上限回数は、時短状態について設定する時短上限回数に保留数の上限以上の数を加えた回数とすることができる。低確率状態かつ時短状態へと制御できることに変わりはないからである。また例えば、遊技制御用マイコン１０１は、特図２の保留を行わない構成とすることも可能である。この場合、高確率状態かつ時短状態へと制御する場合、高確率状態について設定する高確上限回数（確変カウンタに設定する値）は、時短状態について設定する時短上限回数（時短カウンタに設定する値）と同じ値としてもよい。

【０４１８】

また例えば、遊技制御用マイコン１０１は、図柄変動中において、（１）設定した時短回数に非特定回数が到達することに応じて時短状態から非時短状態へと制御する処理、（２）特殊ハズレに応じて時短状態へと制御するか否かを判定する時短判定に係る処理、（３）設定した確変回数に非特定回数が到達することに応じて高確率状態から低確率状態へと制御する処理をこの順で行うことができればよく、各処理の具体的なタイミングは上記で説明したタイミングとは異なるタイミングとすることもできる。

【０４１９】

１１．第４実施形態

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１の第４実施形態について説明する。特に述べない限り、上述の第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１が第４実施形態にも適用される。

【０４２０】

１１－１．演出制御用マイコン１２１の動作

図６４に基づいて本形態の演出制御用マイコン１２１の動作について説明する。

【０４２１】

［賞球関連処理］本形態の演出制御用マイコン１２１は、図６４に示す賞球関連処理(

S4417)を実行可能である。賞球関連処理(S4417)ではまず、未払出賞球の数を算出する(S4701)。未払出賞球は、入賞口へ入賞した遊技球が、入賞口について設けられたセンサによって検知されて賞球条件が成立し、賞球を獲得する権利を獲得できているものの、まだ払い出されていない分の賞球である。なお、第１大入賞口１４等の各入賞口への入賞に応じた賞球数は、予め定められている。賞球数については、入賞口ごとに異なることがある。未払出賞球は、賞球条件が成立した後、その賞球条件に応じた数の遊技球が実際に払い出されるまでに時間を要するために発生することがある。具体的には、例えば、パチンコ遊技機ＰＹ１における単位時間当たりの払い出し能力を超えた賞球条件が成立した場合に未払出賞球が発生する。また例えば、賞球を払い出す構成に何らかのトラブル（遊技球の詰まり）が生じたことにより発生することもある。また例えば、上皿３４へ収容可能な上限を検知可能な上皿上限センサを有し、その上皿上限センサによる遊技球の検知に応じて払い出しを停止する構成である場合、これによって未払出賞球が発生することがある。未払出賞球の数は、例えば、賞球数の積算値から払出数を減ずることで算出可能である。演出制御用マイコン１２１は、賞球数を、遊技制御用マイコン１０１から受信する賞球コマンドによって把握可能である。賞球コマンドには、例えば、賞球数を示す情報や、その賞球がどの入賞口に応じたものであるかの情報（例えば、第１大入賞口１４）が含まれていてもよい。また、演出制御用マイコン１２１は、払出数を、遊技制御用マイコン１０１から受信する払出コマンドによって把握可能である。払出コマンドには、賞球センサ７３ａにより検知された、実際に払い出された遊技球の数の情報等が含まれている。

【０４２２】

次に、未払出賞球の数が、予め定められた表示基準数以上であるか否かを判定する(S4702)。表示基準数以上である場合(S4702でYES)、演出モードが地上背景モードであるか否かを判定する(S4703)。地上背景モードは、前述したように、非入球容易状態であるときに設定される演出モードである。演出モードが地上背景モードであれば(S4703でYES)、未払出指標表示を表示し(S4704)、本処理を終える。すなわち、未払出指標表示を表示するための未払出指標表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。未払出指標表示コマンドが画像制御基板１４０に送信されると、未払出指標表示が表示される。未払出指標表示は、未払出賞球が払い出されるまでの残り時間、および、未払出賞球の数の少なくとも一方を指標する画像である。

【０４２３】

未払出賞球の数が、予め定められた表示基準数未満であるか(S4702でNO)、演出モードが地上背景モードでない(S4703でNO)場合、未払出指標表示を表示中であるか否かを判定する(S4705)。未払出指標表示を表示中でなければ(S4705でNO)本処理を終えるが、表示中であれば(S4705)、未払出賞球の数が「０」であるか否かを判定する(S4706)。未払出賞球の数が「０」でなければ(S4706でNO)本処理を終えるが、未払出賞球の数が「０」であれば、未払出指標表示を非表示とする(S4707)。すなわち、未払出指標表示を非表示とするための未払出指標消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。未払出指標消去コマンドが画像制御基板１４０に送信されると、未払出指標表示が非表示とされる。さらに、払出完了表示を表示させ(S4708)、本処理を終える。すなわち、払出完了表示を表示するための払出完了表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。払出完了表示コマンドが画像制御基板１４０に送信されると、払出完了表示が表示される。払出完了表示は、それまで存在していた未払出賞球の払い出しが完了したことを示唆する表示である。本形態において、払出完了表示は、予め定められた一定期間だけ表示された後、非表示とされる。

【０４２４】

１１－２．本形態における演出例

１１－２－１．未払出指標演出

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における演出例について、図６５～図６６に基づいて説明する。まず、未払出指標演出について説明する。

【０４２５】

未払出指標演出は、未払出賞球があることに応じて実行されることがある演出である。図６５には、未払出賞球があり、未払出指標演出が行われている場合の表示部５０ａを示している。未払出指標演出では、未払出指標表示ＧＡが表示されている。本形態に係る未払出指標表示ＧＡには、入賞口（例えば、第１大入賞口１４等）への入賞によって賞球を払い出す条件が成立したものの、まだ払い出されていない分の賞球である未払出賞球を払い出している途中であることを示す「払出中」の表示が含まれている。また、未払出指標表示ＧＡには、未払出賞球の数を示す表示が含まれている。また、未払出指標表示ＧＡには、未払出賞球がすべて払い出すまでに要する時間を示す表示が含まれている。未払出賞球がすべて払い出すまでに要する時間は、例えば、未払出賞球と、賞球払出装置７３による単位時間当たりにおける遊技球の払出数とにより算出可能である。

【０４２６】

よって、未払出指標表示ＧＡが表示されることにより、遊技者は、未払出賞球があることを把握可能である。さらに、遊技者は、未払出指標表示ＧＡにより、あとどのくらいの未払出賞球があるのかを把握可能である。加えて、遊技者は、未払出指標表示ＧＡにより、未払出賞球の払い出しにあとどのくらいの時間を要するかを把握可能である。

【０４２７】

１１－２－２．払出完了演出

【０４２８】

次に、払出完了演出について説明する。払出完了演出は、未払出賞球すべて払い出されたことに応じて実行されることがある演出である。図６６には、払出完了演出が行われている場合の表示部５０ａを示している。払出完了演出では、払出完了表示ＧＢが表示されている。本形態に係る払出完了表示ＧＢは、存在していた未払出賞球がすべて払い出されたことを示す「払出完了」の表示が含まれている。

【０４２９】

払出完了演出は、未払出指標演出が開始された後、未払出賞球がすべて払い出されたことに応じて開始される。払出完了演出に係る払出完了表示ＧＢが表示されることにより、遊技者は、遊技者は、存在していた未払出賞球についての払い出しが完了したことを把握可能である。

【０４３０】

１１－３．第４実施形態における主な効果

以上詳細に説明したように、本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、入賞口（第１大入賞口１４等）へ遊技球が入賞することにより賞球条件が成立したことに基づいて、その成立した賞球条件に応じた数の遊技球を賞球として払出制御基板１７０に払い出させる払出制御処理を実行可能である。演出制御用マイコン１２１は、未払出賞球があるときには、未払出指標演出を実行する。未払出指標演出では、表示部５０ａに未払出指標表示ＧＡを表示する。未払出指標表示ＧＡには、未払出賞球の数を示す表示、未払出賞球がすべて払い出すまでに要する時間を示す表示が含まれている。これにより、未払出賞球がどの程度あるのかわからないことにより、遊技者がストレスを感じてしまうことを抑制可能である。すなわち、遊技興趣の低下を抑制可能である。

【０４３１】

また本形態に係る演出制御用マイコン１２１は、未払出指標演出を、未払出賞球の数がその基準である表示基準数以上であるときに開始する。一方、未払出賞球の数が表示基準数未満であるときには開始しない。すなわち、演出制御用マイコン１２１は、未払出指標演出の実行条件（つまり、未払出指標表示ＧＡの表示条件）が成立すると当該演出を実行するものであり、その実行条件が成立するためのひとつの要素条件として、未払出賞球の数が表示基準数以上であることが含まれている。これにより、未払出賞球が少ないときには行わず、未払出賞球が多いときに行うことができる。よって、未払出賞球が多く、その払い出しに時間を要するときには、その完了までの見込みを示すことで、遊技者のストレスを適切に緩和可能である。

【０４３２】

また本形態に係る演出制御用マイコン１２１は、未払出指標演出を、大当たり遊技状態が頻繁に実行され得る特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が終了し、微時短状態が開始されたことに応じて開始可能である。一方、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態では、未払出指標演出を実行しない。すなわち、演出制御用マイコン１２１が未払出指標演出を実行する実行条件が成立するための要素条件として、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な特典遊技状態が終了し、非特典遊技状態となることが含まれている。遊技者は、有利な特典遊技状態が終了した際に、遊技を終了する傾向にある。これに対し、特典遊技状態では、遊技者が遊技を終了する可能性が低い。そして、本構成においては、遊技者が遊技を終了する際に、未払出賞球の払い出しに要する残り時間の見込みを示すことで、遊技者が未払出賞球を確実に回収することを補助できる。また、未払出賞球の払い出しに要する残り時間の見込みを示すことで、それを待っている遊技者のストレスを緩和可能である。

【０４３３】

１１－４．第４実施形態に係る変更例

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記実施形態の同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、本形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【０４３４】

例えば、本形態では、未払出指標表示ＧＡの態様として、図６５に具体例を示して説明した。しかし、未払出指標表示ＧＡの具体的な態様は、図６５に示す態様に限られるものではない。例えば、未払出指標表示ＧＡは、未払出賞球が払い出されるまでの残り時間、および、未払出賞球の数の少なくとも一方を指標可能な画像であればよい。また例えば、図６７に示すような態様としてもよい。すなわち、図６７（Ａ）には、ゲージ態様の未払出指標表示ＧＡを示している。図６７（Ａ）に示す未払出指標表示ＧＡは、プログレスバーであり、その減少により、未払出賞球が払い出される様子を示すものである。そして、未払出賞球の払い出しが完了した際には、図６７（Ｂ）に示すように、払い出しが完了したことを示す払出完了表示ＧＢを表示することとしてもよい。また例えば、ゲージ態様の未払出指標表示ＧＡは、その増加により、未払出賞球が払い出される様子を示すものであってもよい。また例えば、未払出指標表示ＧＡを示すことで、未払出賞球の払い出しの完了を把握できる態様であれば、払出完了表示ＧＢは必ずしも表示する必要はない。

【０４３５】

また本形態では、未払出指標演出を、未払出賞球の数が表示基準数以上であるときに行うこととして説明した。すなわち、未払出指標演出の実行条件が、未払出賞球の数が表示基準数以上であることに応じて成立する構成について説明した。しかし、例えば、未払出指標演出の実行条件（または実行条件が成立するための要素条件）は、成立した賞球条件に基づく賞球の積算数によって成立させてもよい。具体的には、例えば、特定区間における賞球数をカウントする賞球数のカウンタを設けておき、その賞球数のカウンタのカウント値が所定の基準以上となったことに応じて、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）が成立することとしてもよい。特定区間は、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態とすることができる。すなわち、例えば、微時短状態で遊技が行われた後（つまり、非特典遊技状態の後）、最初に大当たりに当選した場合の大当たり遊技状態（初回大当たり遊技状態）の開始時から賞球数のカウントを開始し、その後、非特典遊技状態を経由せずに特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態（つまり、特典遊技状態）が継続した後、これが終了して非特典遊技状態へと移行するまでのカウント値が基準値以上であることに応じて、未払出指標演出を行うことができる。

【０４３６】

また例えば、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）は、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態における大当たり遊技状態となった回数（いわゆる連荘回数）

が、所定の基準回数以上であることに応じて成立することとしてもよい。具体的には、例えば、非特典遊技状態から特典遊技状態（例えば、通常時短状態）へと移行してから、その後、特典遊技状態が終了して再度、非特典遊技状態が開始されるまでの期間における大当たり遊技状態の回数をカウントする連荘カウンタを設けておき、その連荘カウンタのカウント値が連荘基準回数以上であることに応じて、未払出指標演出の実行条件が（またはその要素条件）成立することができる。

【０４３７】

また例えば、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）は、未払出賞球が存在するにもかかわらずその払い出しが停止されている時間が予め定めた所定時間を超えたことに応じて成立することとしてもよい。具体的には、例えば、未払出賞球が存在している状態で一定時間、賞球センサ７３ａによって遊技球が検知されないことに応じて、未払出指標演出の実行条件が（またはその要素条件）成立することができる。

【０４３８】

また本形態では、未払出指標演出の実行条件が、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態が終了し、非時短状態へと移行することに応じて成立することとして説明した。しかし、例えば、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）は、遊技状態に関係なく成立することとしてもよい。つまり、未払出賞球の数が表示基準数以上となったことのみによって未払出指標演出の実行条件が成立することとしてもよい。これにより、未払出賞球の数が表示基準数以上となったときには、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態中（大当たり遊技状態中、通常時短状態中）であっても未払出指標演出を開始することができる。また、未払出指標演出を特図２の抽選を主とした遊技者に有利な状態中に開始する場合、その状態が終了する直前に開始することとしてもよい。具体的には、例えば、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）を、大当たり遊技状態中に開始する場合、そのエンディング演出に応じて成立することができる。また例えば、未払出指標演出を通常時短状態中に開始する場合、通常時短状態にて開始される最後の図柄変動（時短回数に到達する図柄変動）中に開始することができる。また例えば、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）は、未払出賞球が存在するにもかかわらずその払い出しが停止された際には、未払出賞球の数が表示基準数未満であっても成立することとしてもよい。具体的には、例えば、表示基準数未満の未払出賞球が存在する状態で、上皿上限センサ（または下皿満杯スイッチ）による検知によって払い出しが停止された場合や、球詰まりによって払い出しができない払出不可能状態となったときには、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）が成立することとしてもよい。遊技者が未払出賞球を残したまま、パチンコ遊技機ＰＹ１での遊技を終了してしまうことを防止可能だからである。未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）が、賞球の積算数に応じて成立する場合や、連荘回数に応じて成立する場合についても同様である。未払出指標演出の実行条件が、賞球の積算数に応じて成立する場合や、連荘回数に応じて成立する場合についても同様である。

【０４３９】

また、未払出指標演出の実行条件の成立要素のひとつとして本形態にて説明した各要素条件は、それぞれ各要素条件のひとつが成立することで未払出指標演出の実行条件が成立することとしてもよい。あるいは、複数の要素条件が成立することで、未払出指標演出の実行条件が成立することとしてもよい。また例えば、遊技状態に応じて、未払出指標演出の実行条件（またはその要素条件）を異なるものとすることも可能である。具体的には、例えば、上記の実施形態では、未払出賞球の数が表示基準数以上であることにより第１の要素条件が成立し、特図２の抽選を主とした遊技者に有利な特典遊技状態が終了し、非特典遊技状態となることにより第２の要素条件が成立し、第１の要素条件と第２の要素条件とがともに成立することで、未払出指標演出の実行条件が成立する例について説明した。しかし、例えば、大当たり遊技状態中および特典遊技状態中においては、第１の要素条件が成立することで未払出指標演出の実行条件が成立し、特典遊技状態が終了した非特典遊技状態においては、非特典遊技状態となることにより第２の要素条件が成立することで未

払出指標演出の実行条件が成立することとしてもよい。これにより、特典遊技状態中に未払出賞球の数が表示基準数以上となった場合には、未払出指標演出をすぐに開始し、特典遊技状態中における未払出賞球の数が表示基準数未満で推移した場合であっても、特典遊技状態が終了することに応じて未払出指標演出を開始することとできる。

【０４４０】

また例えば、本形態においては、払出完了演出を、未払出指標演出の終了に応じて（つまり、未払出賞球の数がゼロとなることに応じて）開始することとして説明した。しかし、例えば、払出完了演出は、特典遊技状態中に未払出指標演出が終了する場合には実行せず、非特典遊技状態中となってから未払出指標演出が終了する場合には実行することとしてもよい。また例えば、払出完了演出は、非特典遊技状態中となってからの未払出指標演出の実行時間が予め定めた所定時間を超えた場合にのみ行うこととしてもよい。また例えば、払出完了演出は、未払出賞球が存在するにもかかわらずその払い出しが停止されていた時間が予め定めた所定時間を超えた場合にのみ行うこととしてもよい。

【０４４１】

また例えば、本形態においては、第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１において、未払出指標演出を行う例について説明した。しかし、例えば、本形態に係る未払出指標演出を、他の実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１において実施することも可能である。また、非特典遊技状態に非時短状態が含まれることとしてもよい。また例えば、未払出賞球の算出に用いる賞球数や払出数には、少なくとも大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）への入賞に応じた賞球数および払出数が含まれていることが好ましく、第１始動口１１、第２始動口１２、一般入賞口１０に係る賞球数や払出数については含まないこととしてもよい。

【０４４２】

１２．第５実施形態

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１の第５実施形態について説明する。特に述べない限り、上述の第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１が第５実施形態にも適用される。

【０４４３】

最初に、本形態の演出用ユニット１Ｕについて説明する。図６８に示すように、本形態の演出用ユニット１Ｕには、画像表示装置５０、盤上可動装置５５、盤下可動装置５６が搭載されている。画像表示装置５０、盤上可動装置５５については、本形態においても、第１実施形態のものと同様である。

【０４４４】

本形態の盤下可動装置５６は、表示部５０ａに沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤下可動体を２つ具備する。具体的には、第１盤下可動体５６ＫＡと第２盤下可動体５６ＫＢとを具備する。図６８は、盤上可動体５５ｋ、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢのすべてが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。すなわち、盤上可動体５５ｋ、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢはいずれも作動状態ではない。盤上可動装置５５の駆動源が駆動すると、図６９に示すように、盤上可動体５５ｋは下向きに移動（下降）する。盤下可動装置５６については、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢのそれぞれに駆動源を有しており、それら駆動源が駆動すると、図６９に示すように、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢは上向きに移動（上昇）する。

【０４４５】

本形態の盤下可動装置５６は、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢのそれぞれに駆動源を有しているため、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢを個別に作動することが可能である。すなわち、本形態の盤下可動装置５６は、例えば、図７０に示すように、第２盤下可動体５６ＫＢを待機状態で保持しつつ、第１盤下可動体５６ＫＡを作動させることも可能である。また例えば、逆に第１盤下可動体５６ＫＡを待機状態で保持しつつ、第２盤下可動体５６ＫＢを作動させることも可能である。

【０４４６】

次に、遊技制御用マイコン１０１が実行可能な特図１変動パターンについて説明する。遊技用ＲＯＭ１０３には、図７１に示す特図１変動パターン判定テーブルが格納されている。遊技制御用マイコン１０１は、図７１に示す特図１変動パターン判定テーブルを用いて特図１変動パターンを決定可能である。本形態では、図７１に示す特図１変動パターン判定テーブルを用いることとするが、例えば、図１１に示す特図１変動パターン判定テーブルを併用して用いることも可能である。

【０４４７】

遊技制御用マイコン１０１は、非時短状態における特図１変動パターン判定処理において、大当たり判定の結果、リーチ判定の結果および特図変動パターン乱数に基づいて、特図１変動パターンを決定する。遊技制御用マイコン１０１は、図７１に示すように、特図１変動パターンとして、「ＴＨＰ００１」～「ＴＨＰ００３」，「ＴＨＰ０１１」～「ＴＨＰ０１３」，「ＴＨＰ０２１」～「ＴＨＰ０２２」の８種類の特図１変動パターンを決定することが可能である。何れの特図１変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって異なる。

【０４４８】

具体的には、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合は、「ＴＨＰ００１」～「ＴＨＰ００３」の３種類の特図１変動パターンのうちの何れかが決定される。３種類の特図１変動パターンのうちの「ＴＨＰ００１」が、他の特図１変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「ＴＨＰ００１」を「バトル大当たり変動」といい、「ＴＨＰ００２」を「キャラ大当たり変動」といい、「ＴＨＰ００３」を「Ｎ大当たり変動」という。

【０４４９】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合は、「ＴＨＰ０１１」～「ＴＨＰ０１３」の３種類の特図１変動パターンのうちの何れかが決定される。３種類の特図１変動パターンのうちの「ＴＨＰ０１３」が、他の特図１変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「ＴＨＰ０１１」を「バトルハズレ変動」といい、「ＴＨＰ０１２」を「キャラハズレ変動」といい、「ＴＨＰ０１３」を「Ｎハズレ変動」という。

【０４５０】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」の場合は、「ＴＨＰ０２１」～「ＴＨＰ０２２」の２種類の特図１変動パターンのうちの何れかが決定される。２種類の特図１変動パターンのうちの何れの特図１変動パターンに決定されるかは、特図１保留数によって割り振りが異なる。特図１保留数が０～２個の場合には、特図変動時間が比較的長い１００００ｍｓの「ＴＨＰ０２１」が決定され易く、特図１保留数が３～４個の場合には、特図変動時間が比較的短い４０００ｍｓの「ＴＨＰ０２２」が決定され易くなっている。なお、「ＴＨＰ０２１」を「通常Ａハズレ変動」といい、「ＴＨＰ０２２」を「通常Ｂハズレ変動」という。

【０４５１】

次に、図７２を用いて、遊技制御用マイコン１０１が決定した特図１変動パターンに応じて、演出制御用マイコン１２１が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン１２１は、非時短状態における特図変動演出において以下の各演出（「通常変動」、「Ｎリーチ」、「キャラリーチ」、「バトルリーチ」、「開始時作動演出」、「発展演出」等）を実行可能である。

【０４５２】

Ａ．通常変動

「通常変動」は、特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出であり、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が変動表示する演出である。「通常変動」は、特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【０４５３】

Ｂ．リーチ

「リーチ」は、「通常変動」の後に行われることがある演出であり、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ種類の演出図柄で停止表示する演出であり、本形態では、「リーチ形成演出」ということもある。「リーチ」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「リーチ」は、その後に「バトルリーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。また本形態では、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ種類の演出図柄の停止態様にて表示されることに応じて、リーチラインを表示することがある。これにより、本形態のリーチラインは、リーチが形成された状態であることを示す機能を有している。またリーチラインとしては、複数の態様のものを表示することも可能である。この点、後に詳述する。なお、「リーチ」における演出図柄の停止態様は、リーチの形成に係る演出図柄がその種類のもので最終的な停止状態となったことを示す本停止であってもよいし、その後に再変動が可能な仮停止であってもよい。

【０４５４】

Ｃ．Ｎリーチ

「Ｎリーチ」は、「リーチ」が成立した後に行われることがある演出であり、中演出図柄ＥＺ２の変動速度が徐々に減速していくリーチ演出である。「Ｎリーチ」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【０４５５】

Ｄ．キャラリーチ

「キャラリーチ」は、「Ｎリーチ」の後に行われることがある演出であり、登場キャラクタ（例えば、主人公キャラクタ）が所定のミッションにチャレンジするリーチ演出である。「キャラリーチ」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合には、「ハズレ」であった場合と比較して行われやすいため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【０４５６】

「キャラリーチ」では、「キャラ演出」、「当落演出」がこの順に行われる。「キャラ演出」では、登場キャラクタがミッションへチャレンジしている内容の映像が進行する。「当落演出」は、登場キャラクタがチャレンジしたミッションに成功したかを示す演出である。「当落演出」では、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合にはキャラクタがミッションのチャレンジに成功する態様が示され、「ハズレ」である場合にはミッションのチャレンジに失敗する態様が示される。

【０４５７】

Ｅ．バトルリーチ

「バトルリーチ」は、「Ｎリーチ」の後に行われることがあるＳＰリーチのひとつの演出であり、主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルする「バトル演出」が行われるリーチ演出である。「バトルリーチ」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合には、「ハズレ」であった場合と比較して行われやすいため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「Ｎリーチ」から「キャラリーチ」に発展したときよりも、「Ｎリーチ」から「バトルリーチ」に発展したときの方が、大当たり遊技が行われ易いため、「バトルリーチ」は、「キャラリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【０４５８】

「バトルリーチ」では、「バトル演出」、「当落演出」がこの順に行われる。「バトル演出」では、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる内容の映像が進行する。「当落演出」は、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利したかを示す演出である。「当落演出」では、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合には主人公キャラクタが勝利する態様が示され、「ハズレ」である場合には主人公キャラクタが敗北する態様が示される。

【０４５９】
Ｆ．開始時作動演出
「開始時作動演出」は、特図変動演出の開始に応じて実行されることがある演出である。「開始時作動演出」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合には、「ハズレ」であった場合と比較して行われやすいため、大当たり遊技が行われる可能性を示唆する演出として機能する。本形態の「開始時作動演出」は、盤上可動体５５ｋ、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢの少なくとも１つが作動状態となる演出である。盤上可動体５５ｋ、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢのうち、作動状態となる可動体により、その後に大当たり遊技が行われる可能性が異なる。この点、後に詳述する。
【０４６０】
Ｇ．発展演出
「発展演出」は、「Ｎリーチ」の後であって、「キャラリーチ」または「バトルリーチ」が開始される前に行われることがある演出である。このため、「発展演出」は、「Ｎリーチ」の後に、より大当たり期待度が高いことを示唆可能な演出へと発展することを示す演出として機能する。本形態の「発展演出」では、その後の発展先の候補としての「キャラリーチ」、「バトルリーチ」のそれぞれを示唆する画像が示される。さらに、発展先の候補としての「キャラリーチ」、「バトルリーチ」のそれぞれを示唆する画像を表示した状態で、「操作促進演出」が行われる。「操作促進演出」では、通常ボタン４０の操作有効期間が設けられ、遊技者に対し、通常ボタン４０の操作が促される。操作有効期間内に通常ボタン４０が操作されたことに応じて、発展先の候補である「キャラリーチ」および「バトルリーチ」のうち、いずれに発展するかが示唆される。なお、通常ボタン４０が操作されることなく操作有効期間が経過した場合には、操作有効期間が終了したことに応じて発展先が示唆される。この場合における発展先の示唆の態様は、操作有効期間内に通常ボタン４０が操作された場合と同様とすることができる。
【０４６１】
次に、図７２を用いて、非時短状態において実行される主要な特図変動演出の演出フローについて説明する。演出制御用マイコン１２１は、演出フローを構成する各演出において、表示部５０ａに演出画像を表示する。また、表示部５０ａに表示する演出画像に応じて、枠ランプ５３や盤ランプ５４を用いた発光演出、スピーカ５２を用いた音演出等を実行可能である。
【０４６２】
本形態では、特図１変動パターンが「バトル大当たり変動」および「バトルハズレ変動」の特図変動演出の総称をバトルリーチ変動（図７２（Ａ））とし、「キャラ大当たり変動」および「キャラハズレ変動」の特図変動演出の総称をキャラリーチ変動（図７２（Ｂ））とし、「Ｎ大当たり変動」および「Ｎハズレ変動」の特図変動演出の総称を「Ｎリーチ変動」（図７２（Ｃ））とする。
【０４６３】
バトルリーチ変動では、図７２（Ａ）に示すように、「通常変動」→「リーチ」→「Ｎリーチ」→「発展演出」→「バトルリーチ」で構成される演出フローが実行される。「通常変動」の演出時間は１０秒であり、「リーチ」の演出時間は５秒であり、「Ｎリーチ」の演出時間は１０秒であり、「発展演出」の演出時間は５秒であり、「バトルリーチ」の演出時間は４０秒である。これら各構成演出により、特図変動時間が７０秒（７００００ｍｓ）のバトルリーチ変動が構成されている。また、「バトルリーチ」では、「バトル演出」→「当落演出」がこの順で行われる。「バトルリーチ」において、「バトル演出」の演出時間は３５秒であり、「当落演出」の演出時間は５秒である。なお、「バトル大当たり変動」の「当落演出」では、各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３は大当たりを示唆する停止態様（例えば、ゾロ目）で停止表示される。一方、「バトルハズレ変動」の「当落演出」では、各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３はハズレを示唆する停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される。

【０４６４】
キャラリーチ変動では、図７２（Ｂ）に示すように、「通常変動」→「リーチ」→「Ｎリーチ」→「発展演出」→「キャラリーチ」で構成される演出フローが実行される。「通常変動」の演出時間は１０秒であり、「リーチ」の演出時間は５秒であり、「Ｎリーチ」の演出時間は１０秒であり、「発展演出」の演出時間は５秒であり、「キャラリーチ」の演出時間は２０秒である。これら各構成演出により、特図変動時間が５０秒（５００００ｍｓ）のキャラリーチ変動が構成されている。なお、「キャラ大当たり変動」の「当落演出」では、各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３は大当たりを示唆する停止態様（例えば、ゾロ目）で停止表示される。一方、「キャラハズレ変動」の「当落演出」では、各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３はハズレを示唆する停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される。
【０４６５】
Ｎリーチ変動では、図７２（Ｃ）に示すように、「通常変動」→「リーチ」→「Ｎリーチ」で構成される演出フローが実行される。「通常変動」の演出時間は１０秒であり、「リーチ」の演出時間は５秒であり、「Ｎリーチ」の演出時間は１０秒である。これら各構成演出により、特図変動時間が２５秒（２５０００ｍｓ）のＮリーチ変動が構成されている。なお、「Ｎ大当たり変動」の「Ｎリーチ」の最後には、各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３は大当たりを示唆する停止態様（例えば、ゾロ目）で停止表示される。一方、「Ｎハズレ変動」の「Ｎリーチ」の最後には、各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３はハズレを示唆する停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される。
【０４６６】
また、特図１変動パターンが、「通常Ａハズレ変動」の特図変動演出では、図７２（Ｄ）に示すように、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。「通常変動」においても、各演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止表示によって大当たり判定の結果が示される。
【０４６７】
次に、「開始時作動演出」について詳細に説明する。図７３に、本形態に係る開始時作動演出選択テーブルを示す。図７３に示すように、開始時作動演出には複数のパターンがある。演出制御用マイコン１２１は、開始時作動演出選択テーブルを用いて、「開始時作動演出」の実行の有無、および、「開始時作動演出」を実行する場合には複数のパターンのうちどのパターンのものを実行するかを選択可能である。
【０４６８】
演出制御用マイコン１２１は、特図１変動パターンを参照して、「開始時作動演出」についての選択が可能である。具体的には、特図１変動パターンが「バトル大当たり変動」（ＴＨＰ００１）、「キャラ大当たり変動」（ＴＨＰ００２）、「Ｎ大当たり変動」（ＴＨＰ００３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、「開始時作動演出」の実行を９５％、「開始時作動演出」の非実行を５％の割合で選択する。さらに、特図１変動パターンが「バトル大当たり変動」（ＴＨＰ００１）、「キャラ大当たり変動」（ＴＨＰ００２）、「Ｎ大当たり変動」（ＴＨＰ００３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、「開始時作動演出」として、第１作動演出の実行を４４％、第２作動演出の実行を２９％、第３作動演出の実行を８％、第４作動演出の実行を７％、第５作動演出の実行を４％、第６作動演出の実行を３％の割合でそれぞれ選択する。
【０４６９】
特図１変動パターンが「バトルハズレ変動」（ＴＨＰ０１１）、「キャラハズレ変動」（ＴＨＰ０１２）、「Ｎハズレ変動」（ＴＨＰ０１３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、「開始時作動演出」の実行を７０％、「開始時作動演出」の非実行を３０％の割合で選択する。さらに、特図１変動パターンが「バトルハズレ変動」（ＴＨＰ０１１）、「キャラハズレ変動」（ＴＨＰ０１２）、「Ｎハズレ変動」（ＴＨＰ０１３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、「開始時作動演出」として、第１作動演出の実行を１％、第２作動演出の実行を１０％、第３作動演出の実行を１５％、第４作動演出の実行を１４％、

第５作動演出の実行を１５％、第６作動演出の実行を１５％の割合でそれぞれ選択する。
【０４７０】
特図１変動パターンが「通常Ａハズレ変動」（ＴＨＰ０２１）、「通常Ｂハズレ変動」（ＴＨＰ０２２）の場合、演出制御用マイコン１２１は、「開始時作動演出」の実行を４％、「開始時作動演出」の非実行を９６％の割合で選択する。さらに、特図１変動パターンが「通常Ａハズレ変動」（ＴＨＰ０２１）、「通常Ｂハズレ変動」（ＴＨＰ０２２）の場合、演出制御用マイコン１２１は、「開始時作動演出」として、第５作動演出の実行を２％、第６作動演出の実行を２％の割合でそれぞれ選択する。
【０４７１】
つまり、特図１変動パターンが大当たりに係る「バトル大当たり変動」、「キャラ大当たり変動」、「Ｎ大当たり変動」であるときには、「開始時作動演出」として、第１作動演出＞第２作動演出＞第３作動演出＞第４作動演出＞第５作動演出＞第６作動演出の順で選択されやすい。一方、特図１変動パターンがハズレに係るものである場合には、「開始時作動演出」のパターンの選択のされやすさが、大当たりに係る特図１変動パターンである場合とはおおむね逆の傾向にある。このため、「開始時作動演出」の各パターンは、第１作動演出＞第２作動演出＞第３作動演出＞第４作動演出＞第５作動演出＞第６作動演出の順で、大当たりである可能性が高いことを示唆する演出として機能する。なお、図７３に示す開始時作動演出選択テーブルによって示される選択割合については、適宜に変更することも可能である。
【０４７２】
また、開始時作動演出選択テーブルの各パターンの欄にはそれぞれ、そのパターンにて作動状態とされる可動体が記載されている。つまり、第１作動演出では、演出制御用マイコン１２１は、盤上可動体５５ｋ、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢをいずれも、待機状態から作動状態とする（図６９参照）。第２作動演出では、演出制御用マイコン１２１は、盤上可動体５５ｋを待機状態から作動状態とする。第２作動演出では、第１盤下可動体５６ＫＡおよび第２盤下可動体５６ＫＢについては、待機状態で維持される。第３作動演出では、演出制御用マイコン１２１は、盤上可動体５５ｋおよび第１盤下可動体５６ＫＡを待機状態から作動状態とする。第３作動演出では、第２盤下可動体５６ＫＢについては、待機状態で維持される。第４作動演出では、演出制御用マイコン１２１は、第１盤下可動体５６ＫＡを待機状態から作動状態とする。第４作動演出では、盤上可動体５５ｋおよび第２盤下可動体５６ＫＢについては、待機状態で維持される。第５作動演出では、演出制御用マイコン１２１は、盤上可動体５５ｋおよび第２盤下可動体５６ＫＢを待機状態から作動状態とする。第５作動演出では、第１盤下可動体５６ＫＡについては、待機状態で維持される。第６作動演出では、演出制御用マイコン１２１は、第２盤下可動体５６ＫＢを待機状態から作動状態とする。第６作動演出では、盤上可動体５５ｋおよび第１盤下可動体５６ＫＡについては、待機状態で維持される。なお、開始時作動演出の後、演出制御用マイコン１２１は、作動状態とした可動体を待機状態とする。
【０４７３】
すなわち、本形態においては、盤下可動装置５６に係る第１盤下可動体５６ＫＡが作動状態とされずに盤上可動装置５５に係る盤上可動体５５ｋが作動状態とされる第２作動演出により示唆される大当たり期待度は、盤上可動装置５５に係る可動体である盤上可動体５５ｋと、盤下可動装置５６に係る可動体である第１盤下可動体５６ＫＡとが作動状態とされる第３作動演出により示唆される大当たり期待度よりも高い。また、第２作動演出により示唆される大当たり期待度は、盤上可動装置５５に係る可動体である盤上可動体５５ｋと、盤下可動装置５６に係る可動体である第２盤下可動体５６ＫＢとが作動状態とされる第５作動演出により示唆される大当たり期待度よりも高い。
【０４７４】
一般的に、複数の可動体を搭載している遊技機においては、作動状態とされる可動体の数が多いほど、示唆される大当たり期待度は高くなるように設定されている。実態のある可動体は、その作動によって、見た目だけでなくリアルな音や振動を伴う迫力のある演出

を行うことができる。そして、作動する可動体が多いほど、その演出の迫力が増す傾向にあるためである。

【０４７５】

これに対し、本形態の開始時作動演出では、必ずしも作動する可動体の数が多いほど、示唆される大当たり期待度が高いとは限らない。このため、本形態の開始時作動演出においては、示唆される大当たり期待度を正確に把握するためには、作動する可動体がどの可動体であるかも重要である。すなわち、本形態の開始時作動演出では、作動する可動体の単純な数だけでなく、どの可動体が作動したかについても分別し、示唆される大当たり期待度を把握するという新たな興趣が提供されている。また、盤上可動体５５ｋを、高い大当たり期待度を示唆可能な特別な可動体として機能させることが可能である。

【０４７６】

また本形態においては、盤上可動装置５５に係る盤上可動体５５ｋが作動状態とされずに盤下可動装置５６に係る第１盤下可動体５６ＫＡが作動状態とされる第４作動演出により示唆される大当たり期待度は、第３作動演出により示唆される大当たり期待度よりも低い。また、盤上可動装置５５に係る盤上可動体５５ｋが作動状態とされずに盤下可動装置５６に係る第２盤下可動体５６ＫＢが作動状態とされる第６作動演出により示唆される大当たり期待度は、第５作動演出により示唆される大当たり期待度よりも低い。すなわち、第３作動演出と第４作動演出との関係、第５作動演出と第６作動演出との関係においてはそれぞれ、作動する可動体の数が多いほど大当たり期待度が高くされており、作動する可動体の数によって大当たり期待度を遊技者が容易に把握可能である。

【０４７７】

また本形態においては、盤上可動装置５５に係る盤上可動体５５ｋ、盤下可動装置５６に係る第１盤下可動体５６ＫＡおよび第２盤下可動体５６ＫＢのすべてが作動状態とされる第１作動演出により示唆される大当たり期待度は、第２作動演出により示唆される大当たり期待度よりも高い。これにより、３つの可動体の作動を伴う迫力のある第１作動演出により、遊技者の大当たりに対する期待感を十分に高めることが可能である。

【０４７８】

また、本形態の第２作動演出では、図７４に示すように、表示部５０ａに第２作動演出表示Ｇ５５を表示可能である。第２作動演出表示Ｇ５５は、第２作動演出における盤上可動体５５ｋが作動状態となることに応じて表示される。表示された第２作動演出表示Ｇ５５はその後、盤上可動体５５ｋが待機状態となることに応じて非表示とされる。そして、第２作動演出表示Ｇ５５により、第２作動演出を、第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢが作動状態とされていないにも関わらず、迫力のある演出とすることが可能である。なお、第２作動演出表示Ｇ５５は、第３作動演出、第４作動演出、第５作動演出、第６作動演出においては表示しないことが好ましい。第２作動演出表示Ｇ５５を、大当たり期待度が高いことを示唆する表示として十分に機能させることが可能だからである。一方、第１作動演出においては、第２作動演出表示Ｇ５５を表示することとしてもよい。第２作動演出表示Ｇ５５を、盤上可動体５５ｋの作動と密接な関係のある表示としても機能させつつ、より大当たり期待度が高いことを示唆する表示として機能させることが可能だからである。図７４に示す第２作動演出表示Ｇ５５は、単なる一例であり、適宜に変更が可能である。

【０４７９】

次に、「リーチ形成演出」におけるリーチラインについて詳細に説明する。図７５に、本形態に係るリーチライン選択テーブルを示す。図７５に示すように、リーチラインには複数のパターンがある。演出制御用マイコン１２１は、リーチライン選択テーブルを用いて、リーチラインの表示の有無、および、リーチラインを表示する場合には複数のパターンのうちどのパターンのものを表示するかを選択可能である。リーチラインのパターンには、通常態様のものと特殊態様のものとがある。なお、本形態において、リーチラインが表示される「リーチ形成演出」を、ライン表示リーチ形成演出ということがある。リーチラインが表示されない「リーチ形成演出」を、ライン非表示リーチ形成演出ということが

ある。通常態様のリーチラインが表示される「リーチ形成演出」を、通常ライン表示リーチ形成演出ということがある。特殊態様のリーチラインが表示される「リーチ形成演出」を、特殊ライン表示リーチ形成演出ということがある。

【０４８０】

演出制御用マイコン１２１は、特図１変動パターンを参照して、リーチラインについての選択が可能である。具体的には、特図１変動パターンが「バトル大当たり変動」（ＴＨＰ００１）、「キャラ大当たり変動」（ＴＨＰ００２）、「Ｎ大当たり変動」（ＴＨＰ００３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、リーチラインの表示を５０％、リーチラインの非表示を５０％の割合で選択する。さらに、特図１変動パターンが「バトル大当たり変動」（ＴＨＰ００１）、「キャラ大当たり変動」（ＴＨＰ００２）、「Ｎ大当たり変動」（ＴＨＰ００３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、通常態様のリーチラインの表示を２０％、特殊態様のリーチラインの表示を３０％の割合でそれぞれ選択する。

【０４８１】

特図１変動パターンが「バトルハズレ変動」（ＴＨＰ０１１）、「キャラハズレ変動」（ＴＨＰ０１２）、「Ｎハズレ変動」（ＴＨＰ０１３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、リーチラインの表示を９５％、リーチラインの非表示を５％の割合で選択する。さらに、特図１変動パターンが「バトルハズレ変動」（ＴＨＰ０１１）、「キャラハズレ変動」（ＴＨＰ０１２）、「Ｎハズレ変動」（ＴＨＰ０１３）の場合、演出制御用マイコン１２１は、通常態様のリーチラインの表示を７０％、特殊態様のリーチラインの表示を２５％の割合でそれぞれ選択する。

【０４８２】

特図１変動パターンが「通常Ａハズレ変動」（ＴＨＰ０２１）、「通常Ｂハズレ変動」（ＴＨＰ０２２）の場合、リーチを形成する「リーチ形成演出」が実行されることはない。よって、本形態の演出制御用マイコン１２１は、特図１変動パターンが「通常Ａハズレ変動」（ＴＨＰ０２１）、「通常Ｂハズレ変動」（ＴＨＰ０２２）の場合には、リーチラインの表示の有無などの選択を行わない。なお、「リーチ形成演出」が行われない場合にも、例えば、１００％の割合でリーチラインの非表示が選択されるように構成しておくことも可能である。

【０４８３】

つまり、特図１変動パターンが大当たりに係る「バトル大当たり変動」、「キャラ大当たり変動」、「Ｎ大当たり変動」であるときには、「リーチ形成演出」において、リーチラインの非表示（ライン非表示リーチ形成演出）＞特殊態様のリーチラインの表示（特殊ライン表示リーチ形成演出）＞通常態様のリーチラインの表示（通常ライン表示リーチ形成演出）の順で選択されやすい。一方、特図１変動パターンがハズレに係るものである場合には、これらのパターンの選択のされやすさが、大当たりに係る特図１変動パターンである場合とは逆の傾向にある。このため、「リーチ形成演出」では、リーチラインの非表示（ライン非表示リーチ形成演出）＞特殊態様のリーチラインの表示（特殊ライン表示リーチ形成演出）＞通常態様のリーチラインの表示（通常ライン表示リーチ形成演出）の順で、大当たりである可能性が高いことを示唆する演出として機能する。なお、図７５に示すリーチライン選択テーブルによって示される選択割合については、適宜に変更することも可能である。

【０４８４】

次に、「リーチ形成演出」が実行される様子について図７６、図７７、図７８により説明する。図７６は、通常ライン表示リーチ形成演出が行われる様子を示す図である。「リーチ形成演出」が行われる特図変動演出が開始されると、まず、表示部５０ａにおける左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３にてそれぞれ、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３の変動表示が開始される。本形態において、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３はいずれも、文字によりなるものである。本形態においてはアラビア数字である。なお、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３を構成する文字としては、アルファベットやロ

ーマ数字、漢数字等を用いることも可能である。

【０４８５】

通常ライン表示リーチ形成演出では、図７６（Ａ）に示すように、変動表示が開始された左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３のうち、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチが形成される。すなわち、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とを同じ種類、または、対応する種類の停止態様にて表示する。図７６（Ａ）においては、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ種類である「５」の停止態様にてリーチが形成された例を示している。リーチを形成する際の左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３の停止タイミングは、例えば、先に左演出図柄ＥＺ１を停止態様とし、その後に右演出図柄ＥＺ３を停止態様とすることが可能である。なお、先に右演出図柄ＥＺ３を停止態様とし、その後に左演出図柄ＥＺ１を停止態様とすることによりリーチを形成することとしてもよい。あるいは、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とを同時に停止態様することでリーチを形成することとしてもよい。

【０４８６】

また、図７６には、左図柄中心ＣＰ１、右図柄中心ＣＰ２、左図柄左右分割線ＣＡ１、右図柄左右分割線ＣＡ３、リーチ形成中心線ＣＢを示している。左図柄中心ＣＰ１は、リーチを形成している左演出図柄ＥＺ１の中心点である。右図柄中心ＣＰ２は、リーチを形成している右演出図柄ＥＺ３の中心点である。左図柄左右分割線ＣＡ１は、リーチを形成している左演出図柄ＥＺ１を左右方向について均等に２分割する線である。右図柄左右分割線ＣＡ３は、リーチを形成している右演出図柄ＥＺ３を左右方向について均等に２分割する線である。リーチ形成中心線ＣＢは、左図柄中心ＣＰ１と右図柄中心ＣＰ２とを通過する線である。また、リーチ形成中心線ＣＢは、リーチを形成している左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３をそれぞれ上下方向について均等に２分割する線である。また、左図柄中心ＣＰ１は、左図柄左右分割線ＣＡ１とリーチ形成中心線ＣＢとの交点である。右図柄中心ＣＰ２は、右図柄左右分割線ＣＡ３とリーチ形成中心線ＣＢとの交点である。

【０４８７】

左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチが形成されると、図７６（Ｂ）に示すように、リーチラインＬＡが表示される。リーチラインＬＡは、通常態様のものである。このリーチラインＬＡが表示されることにより、リーチが形成されたことを強調することができる。これにより、遊技者には、リーチが形成されたことを容易に理解させることができる。なお、リーチラインＬＡは、例えば、リーチの形成後に表示を開始してもよいし、リーチの形成と同時に表示を開始してもよい。

【０４８８】

本形態において、通常態様のリーチラインＬＡは、リーチ形成中心線ＣＢ上に表示される。具体的には、通常態様のリーチラインＬＡは、リーチ形成中心線ＣＢ上に出現する（表示が開始される）。すなわち、通常態様のリーチラインＬＡは、左図柄中心ＣＰ１と右図柄中心ＣＰ２とを通過する位置に表示される。通常態様のリーチラインＬＡが表示される「リーチ形成演出」では、リーチが形成され、リーチラインＬＡが表示された後、図７６（Ｃ）に示すように、リーチラインＬＡが非表示とされる。

【０４８９】

図７７は、特殊ライン表示リーチ形成演出が行われる様子を示す図である。特殊ライン表示リーチ形成演出でも、図７７（Ａ）に示すように、変動表示が開始された左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３のうち、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチが形成される。図７７（Ａ）においても、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ種類である「５」の停止態様にてリーチが形成された例を示している。

【０４９０】

左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチが形成されると、図７７（Ｂ）に示すように、リーチラインＬＢが表示される。リーチラインＬＢは、通常態様のリーチラインＬＡとは見た目の異なる（例えば、形状および色彩の少なくとも一方が異なる）特殊

態様のものである。そして、特殊態様のリーチラインＬＢは、通常態様のリーチラインＬＡとは異なる位置に出現する。

【０４９１】

本形態において、特殊態様のリーチラインＬＢは、非リーチ形成中心線ＣＣ上に表示される。非リーチ形成中心線ＣＣは、リーチ形成中心線ＣＢとは異なる位置を示す線である。具体的に、非リーチ形成中心線ＣＣは、左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２のいずれも通過しない線である。このため、特殊態様のリーチラインＬＢは、左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２から離れた位置に出現する。なお、リーチラインＬＢについても、例えば、リーチの形成後に表示を開始してもよいし、リーチの形成と同時に表示を開始してもよい。

【０４９２】

特殊態様のリーチラインＬＢが左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２をいずれも通過しない非リーチ形成中心線ＣＣ上に表示された後、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３はいずれも、それぞれの中心である左図柄中心ＣＰ１、右図柄中心ＣＰ２が、図７７（Ｃ）に示すように、非リーチ形成中心線ＣＣに近づく向きに移動する。図７７の例では、リーチに係る左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３は、それぞれの左図柄中心ＣＰ１、右図柄中心ＣＰ２が、特殊態様のリーチラインＬＢに揃う位置まで移動している。このように、特殊態様のリーチラインＬＢが表示される「リーチ形成演出」では、リーチが形成とリーチラインＬＢの表示とが行われ、さらにリーチに係る左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３がリーチラインＬＢ上に重なる位置まで移動した後、リーチラインＬＢが非表示とされる。

【０４９３】

また、本形態の特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチに係る左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３の態様が変化する。図７７の例では、リーチに係る左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３の態様は、それぞれの左図柄中心ＣＰ１、右図柄中心ＣＰ２がリーチラインＬＢに近づく向きに移動したことに応じて変化している。これにより、リーチが形成される前とは異なる特殊態様となっている。具体的には、具体的には、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３が、輪郭のみを示した白抜きの態様となっている。一方、通常ライン表示リーチ形成演出では、リーチの形成に応じて、そのような左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３の態様の変化は生じていない（図７６参照）。つまり、特殊ライン表示リーチ形成演出では、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の態様を、通常ライン表示リーチ形成演出のときとは異なる態様で示すことが可能である。このため、特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチラインＬＢが左図柄中心ＣＰ１、右図柄中心ＣＰ２から離れた位置に表示が開始されたことによって遊技者がリーチの形成を把握し辛い場合であっても、リーチの形成を適切に把握できるようになっている。さらに、特殊ライン表示リーチ形成演出では、通常ライン表示リーチ形成演出とは大きく異なる印象を遊技者に与えることが可能である。

【０４９４】

特殊ライン表示リーチ形成演出では、このように通常ライン表示リーチ形成演出とは異なる態様であることで、大当たり遊技が行われる期待度が通常ライン表示リーチ形成演出とは異なることを示唆可能である。

【０４９５】

図７８は、ライン非表示リーチ形成演出が行われる様子を示す図である。ライン非表示リーチ形成演出でも、図７８（Ａ）に示すように、変動表示が開始された左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３のうち、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチが形成される。図７８（Ａ）においても、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じ種類である「５」の停止態様にてリーチが形成された例を示している。

【０４９６】

左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチが形成されると、図７８（Ｂ）に示すように、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３が、リーチ形

成時とは異なる態様とされる。図７８（Ｂ）では、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３は、リーチ形成時よりもサイズが大きな態様で示されている。すなわち、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３は、変動開始時からリーチ形成時までの通常態様に対し、リーチが形成された後に通常態様から特殊態様へと変化する。具体的には、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３が、変動表示中よりも大きな態様となっている。なお、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３は、リーチの形成と同時に、通常態様から特殊態様へと変化することとしてもよい。これにより、ライン非表示リーチ形成演出においても、遊技者には、リーチが形成されたことを容易に理解させることができる。

【０４９７】

ライン非表示リーチ形成演出では、通常態様の左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３によりリーチが形成され、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の態様が特殊態様へと変化した後、図７８（Ｃ）に示すように左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の態様が通常態様へと変化する。

【０４９８】

なお、本形態において、通常ライン表示リーチ形成演出、特殊ライン表示リーチ形成演出では、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の態様は、ライン非表示リーチ形成演出における特殊態様とされることはない。つまり、特殊ライン表示リーチ形成演出における左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の特殊態様と、ライン非表示リーチ形成演出における左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の特殊態様とは異なる。これにより、ライン非表示リーチ形成演出では、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の態様の変化によって、リーチラインが表示される場合よりも遊技者に特別な印象を与えることが可能である。

【０４９９】

次に、「発展演出」が実行される様子について図７９および図８０により説明する。本形態の「発展演出」は、前述したように、発展先として複数の候補が示され、その複数の候補のうち、実際に発展する発展先が示唆される。また、複数の発展先の候補のうちのいずれに発展するかを示す際には、「操作促進演出」が行われる。

【０５００】

図７９（Ａ）に示すように、「発展演出」が開始されると、表示部５０ａに、発展先の候補として「バトルリーチ」を示すバトル発展画像ＧＸ１、および、「キャラリーチ」を示すキャラ発展画像ＧＸ２が表示される。図７９の例において、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２とは、表示部５０ａにおいて、左右方向における互いに異なる位置に表示されている。なお、例えば、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２とは、表示部５０ａにおいて、上下方向における互いに異なる位置に表示されるものとしてもよい。また例えば、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２とは、表示部５０ａの対角方向について、互いに異なる位置に表示されるものとしてもよい。

【０５０１】

次に、図７９（Ｂ）に示すように、「操作促進演出」が開始される。「操作促進演出」では、表示部５０ａに、操作促進画像ＧＹが表示される。操作促進画像ＧＹは、通常ボタン４０を模した画像である通常ボタン画像ＧＹ１と、通常ボタン４０の操作態様を示す押下操作画像ＧＹ２と、操作有効期間残り時間画像ＧＹ３と、を含む。操作促進画像ＧＹは、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２との間に表示されている。なお、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２との隙間が操作促進画像ＧＹよりも小さい場合、操作促進画像ＧＹがバトル発展画像ＧＸ１、キャラ発展画像ＧＸ２にそれぞれ重なっていても良い。この場合、操作促進画像ＧＹは、バトル発展画像ＧＸ１、キャラ発展画像ＧＸ２よりも前面側に表示される態様とすることが好ましい。「操作促進演出」では、操作有効期間残り時間画像ＧＹ３は、図８０（Ａ）に示すように、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。

【０５０２】

「発展演出」後に行われる演出がバトルリーチである場合には、操作有効期間において通常ボタン４０が押下操作されることに応じて、バトルリーチ選択演出が行われる。バトルリーチ選択演出は、「発展演出」後に行われる演出（発展先）がバトルリーチであることを示す演出である。本形態のバトルリーチ選択演出では、表示部５０ａにて、第１ボタン消去演出、バトル領域拡大演出がこの順で行われる。

【０５０３】

第１ボタン消去演出では、図８０（Ｂ）に示すように、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１が表示される。第１通常ボタン変化画像ＧＺ１は、操作促進画像ＧＹにて表示されていた通常ボタン４０を模した画像が、発展先である「バトルリーチ」を示すバトル発展画像ＧＸ１側へと伸びたような態様の画像である。その後、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１は非表示とされる。つまり、第１ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１を、通常ボタン４０の操作に応じて、発展先を示すバトル発展画像ＧＸ１の側へと突出した態様に変化させた後、消去（非表示）とする。このため、第１ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１の消去態様により、発展先が「バトルリーチ」であることを示唆可能である。

【０５０４】

バトルリーチ選択演出では、第１ボタン消去演出の終了に応じて、図８０（Ｃ）に示すように、発展先である「バトルリーチ」を示すバトル発展画像ＧＸ１の表示領域が、「操作促進演出」中の当該表示領域と比べて拡大するバトル領域拡大演出が行われる。このバトル領域拡大演出により、発展先として「バトルリーチ」が選択されたことをより分かりやすく遊技者に示すことが可能である。また本形態のバトルリーチ選択演出では、キャラ発展画像ＧＸ２については、バトル発展画像ＧＸ１の表示領域に対して縮小される。これにより、発展先として「バトルリーチ」が選択されたことをより強調して示すことが可能である。なお、バトル領域拡大演出では、バトル発展画像ＧＸ１の表示領域を、表示部５０ａのほぼ全体まで拡大することとしてもよい。また、バトル領域拡大演出では、キャラ発展画像ＧＸ２の表示領域を縮小し、最終的にはバトル発展画像ＧＸ１の表示が継続されている状態でキャラ発展画像ＧＸ２を非表示とすることとしてもよい。その後、バトルリーチ選択演出の終了に応じて、「バトルリーチ」が開始される。すなわち、背景画像が「バトルリーチ」の専用背景へと切り替わり、主人公キャラクタが敵キャラクタとがバトルする演出が開始される。

【０５０５】

「発展演出」後に行われる演出がキャラリーチである場合には、操作有効期間において通常ボタン４０が押下操作されることに応じて、キャラリーチ選択演出が行われる。キャラリーチ選択演出は、「発展演出」後に行われる演出（発展先）がキャラリーチであることを示す演出である。本形態のキャラリーチ選択演出では、表示部５０ａにて、第２ボタン消去演出、キャラ領域拡大演出がこの順で行われる。

【０５０６】

第２ボタン消去演出では、図８０（Ｄ）に示すように、第２通常ボタン変化画像ＧＺ２が表示される。第２通常ボタン変化画像ＧＺ２は、操作促進画像ＧＹにて表示されていた通常ボタン４０を模した画像が、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１とは異なる態様へと変化した様子を示す画像である。本形態の第２通常ボタン変化画像ＧＺ２は、通常ボタン４０を模した画像が徐々に薄れて消えていくような態様の画像である。その後、第２通常ボタン変化画像ＧＺ２は完全に非表示とされる。つまり、第２ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１を、通常ボタン４０の操作に応じて、徐々に消失してく態様に変化させた後、消去（非表示）とする。このため、第２ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１の消去態様が、発展先が「バトルリーチ」であることを示唆可能な第１ボタン消去演出とは異なる。これにより、第２ボタン消去演出では、発展先が「バトルリーチ」ではないことを示唆可能である。すなわち、間接的に、発展先が「キャラリーチ」であることを示唆可能である。

【０５０７】

キャラリーチ選択演出では、第２ボタン消去演出の終了に応じて、図８０（Ｅ）に示すように、発展先である「キャラリーチ」を示すキャラ発展画像ＧＸ２の表示領域が、「操作促進演出」中の当該表示領域と比べて拡大するキャラ領域拡大演出が行われる。このキャラ領域拡大演出により、発展先として「キャラリーチ」が選択されたことをより分かりやすく遊技者に示すことが可能である。また本形態のキャラリーチ選択演出では、発展先として「バトルリーチ」を示すバトル発展画像ＧＸ１については、キャラ発展画像ＧＸ２の表示領域に対して縮小される。これにより、発展先として「キャラリーチ」が選択されたことをより強調して示すことが可能である。なお、キャラ領域拡大演出では、キャラ発展画像ＧＸ２の表示領域を、表示部５０ａのほぼ全体まで拡大することとしてもよい。また、キャラ領域拡大演出では、バトル発展画像ＧＸ１の表示領域を縮小し、最終的にはキャラ発展画像ＧＸ２の表示が継続されている状態でバトル発展画像ＧＸ１を非表示とすることとしてもよい。その後、キャラリーチ選択演出の終了に応じて、「キャラリーチ」が開始される。すなわち、背景画像が「キャラリーチ」の専用背景へと切り替わり、登場キャラクタがミッションへチャレンジする演出が開始される。

【０５０８】

以上詳細に説明したように、上記の実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技制御用マイコン１０１は、遊技者に有利な大当たり遊技状態とすることが可能である。演出制御用マイコン１２１は、画像表示装置５０の表示部５０ａに所定の演出画像を表示可能である。演出制御用マイコン１２１は、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３のそれぞれにて、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３を変動表示した後、停止表示する特図変動演出を実行可能である。また、演出制御用マイコン１２１は、特図変動演出中に、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３のうちの一部である左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチを形成するリーチ形成演出を実行することがある。また、リーチ形成演出として、特殊ライン表示リーチ形成演出を実行するときと、通常ライン表示リーチ形成演出を実行するときとがある。特殊ライン表示リーチ形成演出は、特殊態様のリーチラインＬＢを、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３のそれぞれの中心である左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２から離れた位置に表示するリーチ形成演出である。通常ライン表示リーチ形成演出は、通常態様のリーチラインＬＡを、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３のそれぞれの中心である左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２を通る位置に表示するリーチ形成演出である。すなわち、通常ライン表示リーチ形成演出では、リーチラインＬＡが、特殊ライン表示リーチ形成演出よりも、左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２に近い位置に表示される。そして、通常ライン表示リーチ形成演出が実行されたときと、特殊ライン表示リーチ形成演出が実行されたときとで、大当たり遊技状態とされる期待度が異なっている。これにより、本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１では、多彩なリーチ形成演出を実行可能である。よって、興趣性の向上が可能である。

【０５０９】

また、演出制御用マイコン１２１は、特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の態様を、通常ライン表示リーチ形成演出のときとは異なる態様で示すことが可能である。これにより、特殊ライン表示リーチ形成演出と通常ライン表示リーチ形成演出との印象をより異なるものとすることが可能である。また、特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチラインＬＢが左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２からずれていても、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を強調して示すことで、これらによりリーチが形成されたことを遊技者に適切に把握させることが可能である。さらに、特殊ライン表示リーチ形成演出では、通常ライン表示リーチ形成演出よりも遊技者に特別感を感じさせることが可能である。これにより、遊技者の大当たり遊技に対する期待感を高めることが可能である。

【０５１０】

また、演出制御用マイコン１２１は、特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチライ

ンＬＢの表示を、左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２に重ならないように開始した後、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２が、表示が開始されたリーチラインＬＢに揃うように移動させる。すなわち、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、左図柄中心ＣＰ１および右図柄中心ＣＰ２が、表示が開始されたリーチラインＬＢに近づく向きに移動させることが可能である。これにより、表示の開始されたリーチラインＬＢが、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３によるリーチの形成をより強調するように感じさせることが可能である。

【０５１１】

また、演出制御用マイコン１２１は、リーチ形成演出として、ライン表示リーチ形成演出を実行するときと、ライン非表示リーチ形成演出を実行するときとがある。ライン表示リーチ形成演出として例えば通常ライン表示リーチ形成演出を実行する場合には、通常態様のリーチラインＬＡを表示する。一方、ライン非表示リーチ形成演出では、リーチラインを表示しない。そして、ライン表示リーチ形成演出が実行されたときと、ライン非表示リーチ形成演出が実行されたときとで、大当たり遊技状態が設定される期待度が異なっている。これにより、本形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１では、多彩なリーチ形成演出を実行可能である。よって、興趣性の向上が可能である。

【０５１２】

また、演出制御用マイコン１２１は、ライン非表示リーチ形成演出では、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の態様を、ライン表示リーチ形成演出のときとは異なる態様で示すことが可能である。これにより、ライン非表示リーチ形成演出では、リーチラインが表示されなくても、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を強調して示すことで、これらによりリーチが形成されることを遊技者に適切に把握させることが可能である。さらに、ライン非表示リーチ形成演出では、ライン表示リーチ形成演出よりも遊技者に特別感を感じさせることが可能である。これにより、遊技者の大当たり遊技に対する期待感を高めることが可能である。

【０５１３】

また、演出制御用マイコン１２１は、発展演出にて、通常ボタン４０の操作を促す操作促進画像ＧＹを表示する操作促進演出を実行可能である。演出制御用マイコン１２１は、操作促進演出における操作促進画像ＧＹの表示中に通常ボタン４０が操作されたことに応じて、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１を表示してから消去するときと、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１とは異なる第２通常ボタン変化画像ＧＺ２を表示してから消去するときとがある。第１通常ボタン変化画像ＧＺ１はおよび第２通常ボタン変化画像ＧＺ２は、操作促進画像ＧＹに含まれる通常ボタン画像ＧＹ１と同様に、通常ボタン４０を模した画像である。すなわち、演出制御用マイコン１２１は、操作促進演出における操作促進画像ＧＹの表示中に通常ボタン４０が操作されたことに応じて、通常ボタン４０を模した画像の態様を特殊な態様に変化させてから消去するときと、その特殊な態様に変化させずに消去するときとがある。このように、通常ボタン４０の操作に応じてその通常ボタン４０を模した画像の消去態様が複数あることで、通常ボタン４０の操作に対する興味を遊技者に抱かせることが可能である。すなわち、興趣性の向上が可能である。

【０５１４】

また、演出制御用マイコン１２１は、発展演出では、その後に行われる演出を示唆する複数の選択肢であるバトル発展画像ＧＸ１およびキャラ発展画像ＧＸ２を表示した状態で操作促進演出を実行可能である。そして、操作促進演出にて通常ボタン４０が操作されたことに応じてバトル発展画像ＧＸ１が選択されるときには、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１を表示した後、通常ボタン４０を模した画像を消去する。一方、キャラ発展画像ＧＸ２が選択されるときには、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１を表示することなく、通常ボタン４０を模した画像を消去する。これにより、複数の選択肢の中から通常ボタン４０の操作により選択が行われる演出において、通常ボタン４０の操作に対する興味を遊技者に抱かせることが可能である。

【０５１５】

また、バトル発展画像ＧＸ１が選択される場合における第１通常ボタン変化画像ＧＺ１は、操作促進画像ＧＹに含まれる通常ボタン画像ＧＹ１よりも、バトル発展画像ＧＸ１側へと突出した態様のものである。これにより、バトル発展画像ＧＸ１が選択される場合に、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１によって、バトル発展画像ＧＸ１が選択されることを強調するように示すことが可能である。これにより、興趣性を向上可能である。

【０５１６】

また、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１を表示した後、通常ボタン４０を模した画像を消去する場合と、第１通常ボタン変化画像ＧＺ１を表示せずに通常ボタン４０を模した画像を消去する場合とでは、その後に大当たり遊技が行われる期待度が異なる。よって、通常ボタン４０を用いた操作促進演出に対する遊技者の関心をより高めることが可能である。

【０５１７】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、盤下可動装置５６に係る可動体である盤上可動体５５ｋと、盤下可動装置５６に係る可動体である第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢを有する。演出制御用マイコン１２１は、開始時作動演出として、第２作動演出、第３作動演出、第５作動演出を実行可能である。第２作動演出では、盤上可動体５５ｋが作動状態とされる。第３作動演出では、盤上可動体５５ｋおよび第１盤下可動体５６ＫＡが作動状態とされる。第５作動演出では、盤上可動体５５ｋおよび第２盤下可動体５６ＫＢが作動状態とされる。そして、第２作動演出では、大当たり遊技が行われる期待度として、第３作動演出および第５作動演出よりも高い期待度が示唆される。すなわち、作動状態となる可動体の数が少ない方が、多い場合よりも、大当たり遊技が行われる期待度として高い期待度が示唆されることがある。これにより、遊技興趣の向上が可能である。

【０５１８】

また、演出制御用マイコン１２１は、開始時作動演出として、第４作動演出、第６作動演出を実行可能である。第４作動演出では、第１盤下可動体５６ＫＡが作動状態とされる。第６作動演出では、第２盤下可動体５６ＫＢが作動状態とされる。そして、第４作動演出では、大当たり遊技が行われる期待度として、第３作動演出よりも低い期待度が示唆される。また、第６作動演出では、大当たり遊技が行われる期待度として、第５作動演出よりも低い期待度が示唆される。すなわち、作動状態となる可動体の数が多い方が、少ない場合よりも、大当たり遊技が行われる期待度として高い期待度が示唆されることもある。これにより、可動体の作動による演出が単調になってしまうことを抑制し、遊技興趣の向上が可能である。

【０５１９】

また、演出制御用マイコン１２１は、開始時作動演出として、第１作動演出を実行可能である。第１作動演出では、盤上可動体５５ｋと第１盤下可動体５６ＫＡと第２盤下可動体５６ＫＢとが作動状態とされる。そして、第１作動演出では、大当たり遊技が行われる期待度として、第２作動演出よりも高い期待度が示唆される。すなわち、作動状態が重複することがある複数の可動体がまとまって作動状態となった迫力のある第１作動演出については、その印象に見合った期待度とすることが可能である。これにより、遊技興趣の向上が可能である。

【０５２０】

また、演出制御用マイコン１２１は、第２作動演出においては、表示部５０ａに第２作動演出表示Ｇ５５を表示可能である一方、第３作動演出および第５作動演出においては、表示部５０ａに第２作動演出表示Ｇ５５を表示しない。このため、作動状態となる可動体が少ない第２作動演出に、特別感を付与することが可能である。よって、作動する可動体が少ない場合であっても、大当たり遊技に対する遊技者の期待感を十分に高めることが可能である。

【０５２１】

第５実施形態に係る変更例

次に、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記実施形態の同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿

論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、本形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【０５２２】

例えば、上記形態においては、特殊ライン表示リーチ形成演出、ライン非表示リーチ形成演出においては、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、通常ライン表示リーチ形成演出とは異なる態様とすることとして説明した。しかし、例えば、特殊ライン表示リーチ形成演出、ライン非表示リーチ形成演出においても、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、通常ライン表示リーチ形成演出と同じ態様とすることも可能である。また例えば、特殊ライン表示リーチ形成演出、ライン非表示リーチ形成演出において、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、通常ライン表示リーチ形成演出とは異なる態様へとするタイミングは、上記形態にて説明したタイミングに限られるものではない。具体的には例えば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同じまたは対応する種類のもので停止態様となったタイミングで、通常ライン表示リーチ形成演出とは異なる態様とすることとしてもよい。また例えば、特殊ライン表示リーチ形成演出、ライン非表示リーチ形成演出を実行する場合には、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、通常ライン表示リーチ形成演出とは異なる態様とした後、通常ライン表示リーチ形成演出と同じ態様へと変化させることなくその後の演出を進行させることとしてもよい。

【０５２３】

また例えば、上記形態では、通常ライン表示リーチ形成演出において、リーチラインＬＡを、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の中心を通る位置に表示することとして説明した。しかし、通常ライン表示リーチ形成演出では、リーチラインＬＡが、特殊ライン表示リーチ形成演出のリーチラインＬＢよりも、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の中心に近い位置に出現すればよく、必ずしもこれら図柄の中心を通る位置に出現しなくてもよい。なお、リーチラインＬＡによってリーチの形成を示す観点から、リーチラインＬＡは、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の両方について、これらの少なくとも一部にそれぞれ重なる位置に表示されることが好ましい。また例えば、特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチラインＬＢの表示を開始した後、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、それらの中心がリーチラインＬＢに近づく向きに移動させればよく、必ずしも左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の中心がリーチラインＬＢに重なる位置まで移動しなくてもよい。なお、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３のいずれにも重ならない位置にリーチラインＬＢを表示した後、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３をリーチラインＬＢ側へと移動させる場合には、リーチラインＬＢによってリーチの形成を示す観点から、これらの少なくとも一部にリーチラインＬＢがそれぞれ重なる位置まで、左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を移動させることが好ましい。

【０５２４】

また例えば、上記形態では、特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチラインＬＢの表示を、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３の中心に重ならないように開始した後、これらの図柄を、その中心がリーチラインＬＢに近づく向きに移動させることとして説明した。しかし、例えば、特殊ライン表示リーチ形成演出では、リーチの形成に係る左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３を、リーチラインＬＢに向けて移動させないこととしてもよい。

【０５２５】

また例えば、通常ライン表示リーチ形成演出、特殊ライン表示リーチ形成演出、ライン非表示リーチ形成演出のそれぞれについて、その後、大当たり遊技が行われる期待度が高いことを示唆する演出の実行確率を異なるようにしてもよい。具体的には、例えば、特殊ライン表示リーチ形成演出が行われた場合には、通常ライン表示リーチ形成演出が行われた場合よりも、その後にバトルリーチが実行されやすい構成とすることができる。また例

えば、ライン非表示リーチ形成演出が行われた場合には、特殊ライン表示リーチ形成演出が行われた場合よりも、その後にバトルリーチが実行されやすい構成とすることができる。またこの場合、通常ライン表示リーチ形成演出が行われた場合には、特殊ライン表示リーチ形成演出が行われた場合よりも、その後にキャラリーチが実行されやすい構成とすることができる。さらに、特殊ライン表示リーチ形成演出が行われた場合には、ライン非表示リーチ形成演出が行われた場合よりも、その後にキャラリーチが実行されやすい構成とすることができる。

【０５２６】

また例えば、上記形態にて説明した、通常ライン表示リーチ形成演出、特殊ライン表示リーチ形成演出、ライン非表示リーチ形成演出に係る大当たり遊技が行われる期待度は、単なる一例であり、適宜変更が可能である。例えば、大当たり遊技が行われる期待度は、ライン非表示リーチ形成演出＞特殊ライン表示リーチ形成演出＞通常ライン表示リーチ形成演出に限らず、適宜変更してもよい。

【０５２７】

また例えば、通常ライン表示リーチ形成演出、特殊ライン表示リーチ形成演出、ライン非表示リーチ形成演出は、それぞれ実行時間が異なるものとしてもよい。例えば、いずれも同じ時間で実行した場合、ライン非表示リーチ形成演出では、リーチラインが表示されない分、ライン表示リーチ形成演出に対して冗長な印象となってしまう可能性がある。よって、例えば、ライン表示リーチ形成演出を、ライン非表示リーチ形成演出よりも短時間のものとすることとしてもよい。

【０５２８】

また例えば、上記形態においては、特図変動演出において図柄変動（変動表示および停止表示）がなされる複数の図柄として、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３の３つを用いた例について説明した。しかし、図柄変動がなされる複数の図柄は、例えば、４つであってもよい。また例えば、上記形態においては、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とによりリーチが形成される例について説明した。しかし、リーチを形成する組み合わせは他の組み合わせであってもよい。具体的には、例えば、左演出図柄ＥＺ１と中演出図柄ＥＺ２とによりリーチが形成されることとしてもよい。

【０５２９】

また例えば、上記形態においては、操作手段の操作に応じて所定の選択が行われる操作促進演出にて、発展先が「バトルリーチ」である場合には、通常ボタン４０を模した画像を、バトル発展画像ＧＸ１側へと突出した態様へと変化させた後に消去し、発展先が「キャラリーチ」である場合には、通常ボタン４０を模した画像を、徐々に消失する態様にて消去することとして説明した。しかし、例えば、発展先が「キャラリーチ」である場合には、通常ボタン４０を模した画像を、通常ボタン４０が操作されたことに応じて、キャラ発展画像ＧＸ２側へと突出した態様へと変化させた後に消去することとしてもよい。

【０５３０】

また例えば、上記形態においては、発展演出にて操作促進演出が行われた場合に、通常ボタン４０を模した画像を、発展先を示す選択肢に係る画像側へと突出した態様へと変化させた後、消去する例について説明した。しかし、例えば、操作促進演出における通常ボタン４０を模した画像の変化は、発展先ではない方の選択肢に係る画像側へと突出した態様へと変化させた後、消去するようにしてもよい。

【０５３１】

通常ボタン４０を模した画像を発展先ではない方の選択肢に係る画像側へと突出させる操作促進演出の例について図８１、図８２により説明する。図８１（Ａ）に示すように、「発展演出」が開始されると、表示部５０ａに、発展先の候補として「バトルリーチ」を示すバトル発展画像ＧＸ１、および、「キャラリーチ」を示すキャラ発展画像ＧＸ２が表示される。図８１の例において、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２とは、表示部５０ａにおいて、左右方向における互いに異なる位置に表示されている。この例では、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２とが互いに押し合う態様で表示されてい

る。なお、例えば、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２とは、表示部５０ａにおいて、上下方向における互いに異なる位置に表示されるものとしてもよい。また例えば、バトル発展画像ＧＸ１とキャラ発展画像ＧＸ２とは、表示部５０ａの対角方向について、互いに異なる位置に表示されるものとしてもよい。

【０５３２】

次に、図８１（Ｂ）に示すように、「操作促進演出」が開始される。「操作促進演出」では、表示部５０ａに、操作促進画像ＧＹが表示される。操作促進画像ＧＹは、通常ボタン画像ＧＹ１と、押下操作画像ＧＹ２と、操作有効期間残り時間画像ＧＹ３と、を含む。「操作促進演出」では、操作有効期間残り時間画像ＧＹ３は、図８２（Ａ）に示すように、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。

【０５３３】

この例でも、「発展演出」後に行われる演出がバトルリーチである場合には、操作有効期間において通常ボタン４０が押下操作されることに応じて、バトルリーチ選択演出が行われる。例えば、バトルリーチ選択演出では、表示部５０ａにて、第１ボタン消去演出、バトル領域拡大演出がこの順で行われる。

【０５３４】

第１ボタン消去演出では、図８２（Ｂ）に示すように、第１通常ボタン変化画像ＧＺ３が表示される。第１通常ボタン変化画像ＧＺ３は、操作促進画像ＧＹにて表示されていた通常ボタン４０を模した画像が、発展先ではない「キャラリーチ」を示すキャラ発展画像ＧＸ２側へと伸びたような態様の画像である。その後、第１通常ボタン変化画像ＧＺ３は非表示とされる。つまり、第１ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１を、通常ボタン４０の操作に応じて、発展先ではない方を示すキャラ発展画像ＧＸ２の側へと突出した態様に変化させた後、消去（非表示）とする。

【０５３５】

また、第１通常ボタン変化画像ＧＺ３の表示に応じて、キャラ発展画像ＧＸ２を表示部５０ａの外側へ向けて移動させる。これにより、発展先ではない選択肢に係るキャラ発展画像ＧＸ２が、操作促進演出における選択から外れたことを示唆可能である。またその際に、第１通常ボタン変化画像ＧＺ３によってキャラ発展画像ＧＸ２が表示部５０ａの外側へと押されたように見せることが可能である。このため、第１ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１の消去態様により、発展先が「バトルリーチ」であることを示唆可能である。さらに、発展先を示すバトル発展画像ＧＸ１については、第１通常ボタン変化画像ＧＺ３の表示に応じて、表示部５０ａの中央へ向けて移動させることが好ましい。発展先が「バトルリーチ」であることをより強調して示すことが可能だからである。

【０５３６】

この変更例に係るバトルリーチ選択演出では、第１ボタン消去演出の終了に応じて、図８２（Ｃ）に示すように、発展先である「バトルリーチ」を示すバトル発展画像ＧＸ１の表示領域が、「操作促進演出」中の当該表示領域と比べて拡大するバトル領域拡大演出が行われる。このバトル領域拡大演出により、発展先として「バトルリーチ」が選択されたことをより分かりやすく遊技者に示すことが可能である。また、本形態のバトル領域拡大演出では、バトル発展画像ＧＸ１の表示領域を、表示部５０ａのほぼ全体まで拡大している。さらに、バトルリーチ選択演出では、表示部５０ａの外側へと移動したキャラ発展画像ＧＸ２については、最終的にはそのすべてが非表示とされている。これにより、発展先として「バトルリーチ」が選択されたことをより強調して示すことが可能である。その後、バトルリーチ選択演出の終了に応じて、「バトルリーチ」が開始される。すなわち、背景画像が「バトルリーチ」の専用背景へと切り替わり、主人公キャラクタが敵キャラクタとがバトルする演出が開始される。

【０５３７】

「発展演出」後に行われる演出がキャラリーチである場合には、操作有効期間において

通常ボタン４０が押下操作されることに応じて、キャラリーチ選択演出が行われる。キャラリーチ選択演出は、「発展演出」後に行われる演出（発展先）がキャラリーチであることを示す演出である。キャラリーチ選択演出では、まず、表示部５０ａにて、第２ボタン消去演出、キャラ領域拡大演出がこの順で行われる。

【０５３８】

第２ボタン消去演出では、図８２（Ｄ）に示すように、第２通常ボタン変化画像ＧＺ２が表示される。第２通常ボタン変化画像ＧＺ２は、操作促進画像ＧＹにて表示されていた通常ボタン４０を模した画像が、第１通常ボタン変化画像ＧＺ３とは異なる態様へと変化した様子を示す画像である。本形態の第２通常ボタン変化画像ＧＺ２は、通常ボタン４０を模した画像が徐々に薄れて消えていくような態様の画像である。その後、第２通常ボタン変化画像ＧＺ２は完全に非表示とされる。つまり、第２ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１を、通常ボタン４０の操作に応じて、徐々に消失してく態様に変化させた後、消去（非表示）とする。なお、第２ボタン消去演出では、必ずしも第２通常ボタン変化画像ＧＺ２を表示する必要はない。この点、上記の実施形態においても同様である。

【０５３９】

また、第２通常ボタン変化画像ＧＺ２の表示に応じて、バトル発展画像ＧＸ１を表示部５０ａの外側へ向けて移動させる。これにより、発展先ではない選択肢に係るバトル発展画像ＧＸ１が、操作促進演出における選択から外れたことを示唆可能である。そして、第２ボタン消去演出では、「操作促進演出」にて表示されていた通常ボタン画像ＧＹ１の消去態様により、発展先が「キャラリーチ」であることを示唆可能である。さらに、発展先を示すキャラ発展画像ＧＸ２については、第２通常ボタン変化画像ＧＺ２の表示に応じて、表示部５０ａの中央へ向けて移動させることが好ましい。発展先が「キャラリーチ」であることをより強調して示すことが可能だからである。

【０５４０】

キャラリーチ選択演出では、第１ボタン消去演出の終了に応じて、図８２（Ｅ）に示すように、発展先である「キャラリーチ」を示すキャラ発展画像ＧＸ２の表示領域が、「操作促進演出」中の当該表示領域と比べて拡大するキャラ領域拡大演出が行われる。このキャラ領域拡大演出により、発展先として「キャラリーチ」が選択されたことをより分かりやすく遊技者に示すことが可能である。また、本形態のキャラ領域拡大演出では、キャラ発展画像ＧＸ２の表示領域を、表示部５０ａのほぼ全体まで拡大している。さらに、キャラリーチ選択演出では、表示部５０ａの外側へと移動したバトル発展画像ＧＸ１については、最終的にはそのすべてが非表示とされている。これにより、発展先として「キャラリーチ」が選択されたことをより強調して示すことが可能である。その後、キャラリーチ選択演出の終了に応じて、「キャラリーチ」が開始される。すなわち、背景画像が「キャラリーチ」の専用背景へと切り替わり、登場キャラクタがミッションへチャレンジする内容の演出が開始される。なお、発展先が「キャラリーチ」である場合には、通常ボタン４０を模した画像を、通常ボタン４０が操作されたことに応じて、バトル発展画像ＧＸ１側へと突出した態様へと変化させた後に消去することとしてもよい。これにより、発展先が「キャラリーチ」である場合にも、変化した通常ボタン４０を模した画像によって、バトル発展画像ＧＸ１が表示部５０ａの外側へ向けて移動し、操作促進演出における選択から外れたことを示唆することとしてもよい。

【０５４１】

また例えば、上記形態および変更例においては、操作手段の操作に応じて所定の選択が行われる操作促進演出における選択肢の数が２つである例について説明している。しかし、選択肢は複数であればよく、３以上であってもよい。また、操作手段の操作に応じて所定の選択が行われる場合以外にも、操作促進演出における通常ボタン４０を模した画像の消去態様として複数のものを準備しておくこととしてもよい。そして、操作促進演出における通常ボタン４０を模した画像の消去態様に複数ある場合には、それぞれ大当たり遊技が行われる期待度が異なる構成としておくことが好ましい。また例えば、発展演出におけ

る操作促進演出は、通常ボタン４０に限らず、他の操作手段（例えば、特殊ボタン４１）を用いた演出とすることとしてもよい。

【０５４２】

また例えば、上記形態において、開始時作動演出にて用いられる可動体として説明したものの配置は、単なる一例であり、異なる配置とすることが可能である。例えば、上記形態においては、開始時作動演出にて作動状態となり得る可動体はいずれも、遊技盤ユニットＹＵに搭載された演出用ユニット１Ｕに含まれるものとして説明した。しかし、開始時作動演出にて作動状態となることがある可動体は、一部またはすべてが遊技機枠２に設けられた可動体であってもよい。

【０５４３】

また例えば、上記形態においては、第２作動演出に係る可動体である特定可動体（盤上可動体５５ｋ）が、特定可動体とは異なる非特定可動体（第１盤下可動体５６ＫＡ、第２盤下可動体５６ＫＢ）よりも上方に設けられた構成について説明した。しかし、特定可動体と非特定可動体との配置は、上記形態とは逆であってもよい。また、遊技者は、パチンコ遊技機ＰＹ１のうち、ハンドル７２ｋに接触している頻度が高い傾向にある。よって、特定可動体が非特定可動体よりもハンドル７２ｋに近い配置である場合には、第２作動演出において、より遊技者に強い振動を感じさせることが可能である。すなわち、第２作動演出を、より迫力のある演出とすることが可能である。

【０５４４】

また例えば、開始時作動演出では、各パターンごとに、可動体の作動態様を異なることとしてもよい。例えば、第２作動演出では、第３作動演出および第５作動演出よりも、特定可動体の作動期間を長い期間とすることができる。このようにすることで、作動状態となる可動体の数が少ない第２作動演出を、より迫力のある特別感のある演出とすることが可能である。

【０５４５】

また例えば、上記形態においては、第４作動演出では、大当たり遊技が行われる期待度として、第３作動演出よりも低い期待度が示唆されるものとして説明した。しかし、例えば、第３作動演出と第４作動演出とが示唆する大当たり遊技が行われる期待度は同じであってもよい。第５作動演出と第６作動演出との関係においても同様である。

【０５４６】

また例えば、特定可動体を作動状態とせずに複数の非特定可動体を作動状態とした演出を行うこととしてもよい。複数の非特定可動体を作動状態とする演出を実行可能とする場合、当該演出に係る大当たり期待度は、第２作動演出より低いことが好ましい。非特定可動体を作動状態とせずに特定可動体を作動状態とする第２作動演出による、遊技者の期待感を高める効果をより十分なものとすることができるからである。

【０５４７】

また例えば、上記形態においては、第１～第６作動演出の実行タイミングを、特図変動演出の開始時として説明した。しかし、これら演出の実行タイミングは当然、特図変動演出の開始時以外のタイミングとすることも可能である。例えば、発展演出のような特図変動演出の途中のタイミングで行うようにしてもよいし、特図変動演出の開始前に開始可能な先読み演出として行うこととしてもよい。

【０５４８】

また例えば、上記の形態においては、各演出について、大当たり遊技が行われる期待度を示唆可能なものとして説明した。しかし、例えば、その演出後に制御され得る遊技状態として複数の遊技状態がある場合、そのうちの最も遊技者に不利なものと比較して有利な状態へと制御される期待度を示唆することとしてもよい。

【０５４９】

１３．上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の発明Ａ（Ａ１～Ａ３）、発明Ｂ（Ｂ１～Ｂ３）、発明Ｃ（Ｃ１～Ｃ５）、発明Ｄ（Ｄ１～Ｄ５）が示されている。以下に記す発明の説明では、上記

した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【０５５０】

発明Ａ１は、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）とすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、

表示部（表示部５０ａ）に所定の演出画像を表示可能な画像表示部（画像表示装置５０）を用いて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備えた遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）であって、

前記演出実行手段は、

複数の図柄（左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３）をそれぞれ、前記表示部の異なる領域（左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３）にて変動表示した後、停止表示する変動演出を実行可能であり、

前記変動演出中に、複数の前記図柄のうちの一部（左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３）によりリーチを形成するリーチ形成演出を実行することがあり、

前記リーチ形成演出では、リーチの形成を示すことが可能なリーチラインを、特定態様（リーチラインＬＢ）で表示するときと、前記特定態様とは異なる非特定態様（リーチラインＬＡ）で表示するときとがあり、

前記リーチ形成演出として、

前記特定態様の前記リーチラインを、リーチの形成に係る前記図柄の中心（左図柄中心ＣＰ１、右図柄中心ＣＰ２）から離れた位置（非リーチ形成中心線ＣＣ）に表示することがある特定リーチ形成演出（特殊ライン表示リーチ形成演出）を実行することで、前記有利遊技状態とされる期待度として特定の期待度を示唆するときと、

前記非特定態様の前記リーチラインを、前記特定リーチ形成演出よりも、リーチの形成に係る前記図柄の中心に近い位置（リーチ形成中心線ＣＢ）に表示する非特定リーチ形成演出（通常ライン表示リーチ形成演出）を実行することで、前記特定の期待度とは異なる前記期待度を示唆するときとがある遊技機である。

【０５５１】

従来より、遊技機には、例えば、表示部にて、複数の図柄を変動表示した後、停止表示させる演出を行っているものがある。またこのような遊技機においては、例えば、特開２０２０－８１４１２号公報にも記載のように、大当たりとなる期待度を示唆する演出として、一部の図柄によりリーチを形成するリーチ形成演出を実行していることがある。ところで、上記のように、リーチ形成演出を実行可能な遊技機においては、より興趣性を向上するため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開２０２０－８１４１２号公報に記載の遊技機に対して、「リーチ形成演出では、リーチの形成を示すことが可能なリーチラインを、特定態様で表示するときと、特定態様とは異なる非特定態様で表示するときとがあり、 リーチ形成演出として、特定態様のリーチラインを、リーチの形成に係る図柄の中心から離れた位置に表示することがある特定リーチ形成演出を実行することで、有利遊技状態とされる期待度として特定の期待度を示唆するときと、非特定態様のリーチラインを、特定リーチ形成演出よりも、リーチの形成に係る図柄の中心に近い位置に表示する非特定リーチ形成演出を実行することで、特定の期待度とは異なる期待度を示唆するときとがある」という点で相違している。これにより、本構成の遊技機においては、多彩なリーチ形成演出を実行可能である。よって、本構成の遊技機は、「演出を通じて遊技興趣の向上が可能である」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【０５５２】

発明Ａ２は、

上述の発明Ａ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定リーチ形成演出では、リーチの形成に係る前記図柄を、前記非特定リーチ形

成演出のときとは異なる態様で示すことが可能である遊技機である。
【０５５３】
本構成の遊技機では、特定リーチ形成演出と非特定リーチ形成演出とについて、より互いに異なる印象を与えることが可能である。よって、興趣性を高めることが可能である。
【０５５４】
発明Ａ３は、
上述の発明Ａ１または発明Ａ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定リーチ形成演出では、前記リーチラインの表示を、リーチの形成に係る前記図柄の中心に重ならないように開始した後、リーチの形成に係る前記図柄を、その中心が、表示が開始された前記リーチラインに近づく向きに移動させることが可能である遊技機である。
【０５５５】
本構成の遊技機では、特定リーチ形成演出において、表示が開始されたリーチラインが、リーチの形成をより強調するように感じさせることが可能である。よって、興趣性を高めることが可能である。
【０５５６】
発明Ｂ１は、
遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）とすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、
表示部（表示部５０ａ）に所定の演出画像を表示可能な画像表示部（画像表示装置５０）を用いて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備えた遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）であって、
前記演出実行手段は、
複数の図柄（左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３）をそれぞれ、前記表示部の異なる領域（左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３）にて変動表示した後、停止表示する変動演出を実行可能であり、
前記変動演出中に、複数の前記図柄のうちの一部（左演出図柄ＥＺ１、右演出図柄ＥＺ３）によりリーチを形成するリーチ形成演出を実行することがあり、
前記リーチ形成演出として、
リーチの形成を示すことが可能なリーチライン（リーチラインＬＡ、リーチラインＬＢ）を表示する特定リーチ形成演出（ライン表示リーチ形成演出）を実行することで、前記有利遊技状態とされる期待度として特定の期待度を示唆するときと、
前記リーチラインを表示しない非特定リーチ形成演出（ライン非表示リーチ形成演出）を実行することで、前記特定の期待度とは異なる前記期待度を示唆するときとがある遊技機である。
【０５５７】
従来より、遊技機には、例えば、表示部にて、複数の図柄を変動表示した後、停止表示させる演出を行っているものがある。またこのような遊技機においては、例えば、特開２０２０－８１４１２号公報にも記載のように、大当たりとなる期待度を示唆する演出として、一部の図柄によりリーチを形成するリーチ形成演出を実行していることがある。ところで、上記のように、リーチ形成演出を実行可能な遊技機においては、より興趣性を向上するため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開２０２０－８１４１２号公報に記載の遊技機に対して、「リーチ形成演出として、リーチの形成を示すことが可能なリーチラインを表示する特定リーチ形成演出を実行することで、有利遊技状態とされる期待度として特定の期待度を示唆するときと、リーチラインを表示しない非特定リーチ形成演出を実行することで、特定の期待度とは異なる期待度を示唆するときとがある」という点で相違している。これにより、本構成の遊技機においては、多彩なリーチ形成演出を実行可能である。よって、本構成の遊技機は、「演出を通じて遊技興趣の向上が可能である」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【０５５８】
発明Ｂ２は、
上述の発明Ｂ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記非特定リーチ形成演出では、リーチの形成に係る前記図柄を、前記特定リーチ形成演出のときとは異なる態様で示すことが可能である遊技機である。
【０５５９】
本構成の遊技機では、特定リーチ形成演出と非特定リーチ形成演出とについて、より互いに異なる印象を与えることが可能である。よって、興趣性を高めることが可能である。
【０５６０】
発明Ｂ３は、
上述の発明Ｂ１または発明Ｂ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記有利遊技状態とされることを示唆可能な特別示唆演出を実行可能であり、
前記特定リーチ形成演出および前記非特定リーチ形成演出の一方を実行した後には、他方を実行した後よりも、前記特別示唆演出を実行しやすい遊技機である。
【０５６１】
本構成の遊技機では、特定リーチ形成演出および非特定リーチ形成演出との一方において、他方よりも遊技者に特別感を感じさせ、大当たり遊技に対する期待感を高めることが可能である。
【０５６２】
発明Ｃ１は、
遊技者が操作可能な操作部（通常ボタン４０）、および、表示部（表示部５０ａ）に所定の演出画像を表示可能な画像表示部（画像表示装置５０）を含む演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）を備えた遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）であって、
前記演出実行手段は、
前記操作部の操作を促す操作促進画像（通常ボタン画像ＧＹ１）を前記表示部に表示する操作演出を実行可能であり、
前記操作演出における前記操作促進画像の表示中に前記操作部が操作されたことに応じて、前記操作促進画像の態様を所定の特定態様（第１通常ボタン変化画像ＧＺ１）に変化させてから消去するときと、
前記操作演出における前記操作促進画像の表示中に前記操作部が操作されたことに応じて、前記操作促進画像を前記特定態様に変化させずに消去するときとがある遊技機である。
【０５６３】
従来より、遊技機には、例えば、操作手段への操作入力に応じて演出を行うものがある。またこのような遊技機においては、例えば、特開２０２０－８１４１２号公報にも記載のように、表示部に操作手段への操作入力を促す演出が行われることがある。ところで、上記のように、表示部に操作手段への操作入力を促す演出が行われる遊技機においては、より興趣性を向上するため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開２０２０－８１４１２号公報に記載の遊技機に対して、「操作演出における操作促進画像の表示中に操作部が操作されたことに応じて、操作促進画像の態様を所定の特定態様に変化させてから消去するときと、操作演出における操作促進画像の表示中に操作部が操作されたことに応じて、操作促進画像を特定態様に変化させずに消去するときとがある」という点で相違している。これにより、本構成の遊技機においては、操作手段の操作に対する興味を遊技者に抱かせることが可能である。よって、本構成の遊技機は、「演出を通じて遊技興趣の向上が可能である」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。
【０５６４】

発明Ｃ２は、
上述の発明Ｃ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作演出では、選択肢を示す選択肢画像を複数、表示可能（バトル発展画像ＧＸ１、キャラ発展画像ＧＸ２を表示可能）であり、
前記操作演出にて前記操作促進画像の表示中に前記操作部が操作されたことに応じて、複数の前記選択肢画像のうちの第１の選択肢画像（バトル発展画像ＧＸ１）が選択されるときには、前記操作促進画像の態様を前記特定態様に変化させてから消去することがあり、
前記操作演出にて前記操作促進画像の表示中に前記操作部が操作されたことに応じて、前記第１の選択肢画像とは異なる前記選択肢画像である第２の選択肢画像（キャラ発展画像ＧＸ２）が選択されるときには、前記操作促進画像を前記特定態様に変化させずに消去することがある遊技機である。
【０５６５】
本構成の遊技機は、複数の選択肢の中から操作手段の操作により選択が行われる演出において、操作手段の操作に対する興味を遊技者に抱かせることが可能である。これにより、興趣性の向上が可能である。
【０５６６】
発明Ｃ３は、
上述の発明Ｃ２に記載の遊技機であって、
前記特定態様の前記操作促進画像は、前記操作部が操作される前の前記操作促進画像の態様である操作促進中態様よりも、前記第１の選択肢画像の側へと突出した態様のもの（第１通常ボタン変化画像ＧＺ１）である遊技機である。
【０５６７】
本構成の遊技機は、第１の選択肢画像が選択される場合に、特定態様の操作促進画像によって、第１の選択肢画像が選択されることを強調するように示すことが可能である。これにより、興趣性の向上が可能である。
【０５６８】
発明Ｃ４は、
上述の発明Ｃ２に記載の遊技機であって、
前記特定態様の前記操作促進画像は、前記操作部が操作される前の前記操作促進画像の態様である操作促進中態様よりも、前記第２の選択肢画像の側へと突出した態様のもの（第１通常ボタン変化画像ＧＺ３）である遊技機である。
【０５６９】
本構成の遊技機は、第１の選択肢画像が選択される場合に、特定態様の操作促進画像によって、第１の選択肢画像が選択されることを強調するように示すことが可能である。これにより、興趣性の向上が可能である。
【０５７０】
発明Ｃ５は、
上述の発明Ｃ１から発明Ｃ４までのいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）とすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）を備え、
前記操作演出における前記操作促進画像の表示中に前記操作部が操作されたことに応じて、前記操作促進画像の態様が前記特定態様に変化してから消去されるときと、前記特定態様に変化せずに消去されるときとの一方の方が、他方よりも、前記有利遊技状態となりやすい遊技機である。
【０５７１】
本構成の遊技機は、操作手段を用いた操作促進演出に対する遊技者の関心をより高めることが可能である。
【０５７２】

発明Ｄ１は、
遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）とすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、
可動体を含む演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備えた遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）であって、
前記可動体として、特定可動体（盤上可動体５５ｋ）と、前記特定可動体とは異なる非特定可動体（第１盤下可動体５６ＫＡまたは第２盤下可動体５６ＫＢ）とを有し、
前記演出実行手段は、
前記特定可動体と前記非特定可動体とを作動状態とし、前記有利遊技状態になる期待度として所定の期待度を示唆する第１特定演出（第３作動演出または第５作動演出）と、
前記非特定可動体を作動状態とせずに前記特定可動体を作動状態とし、前記有利遊技状態になる期待度として前記第１特定演出よりも高い期待度を示唆する第２特定演出（第２作動演出）とを実行可能である遊技機である。

【０５７３】
従来より、遊技機には、例えば、特開２０２０－８１４１２号公報にも記載のように、可動体を作動状態とする演出が行われることがある。ところで、上記のように、可動体を作動状態とする演出が行われる遊技機においては、より興趣性を向上するため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開２０２０－８１４１２号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、特定可動体と非特定可動体とを作動状態とし、有利遊技状態になる期待度として所定の期待度を示唆する第１特定演出と、非特定可動体を作動状態とせずに特定可動体を作動状態とし、有利遊技状態になる期待度として第１特定演出よりも高い期待度を示唆する第２特定演出とを実行可能である」という点で相違している。これにより、本構成の遊技機においては、作動状態となる可動体の数が少ない方が、多い場合よりも、有利遊技状態とされる期待度として高い期待度が示唆されることがある。よって、本構成の遊技機は、「演出を通じて遊技興趣の向上が可能である」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【０５７４】
発明Ｄ２は、
上述の発明Ｄ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定可動体を作動状態とせずに前記非特定可動体を作動状態とし、前記有利遊技状態になる期待度として前記第１特定演出以下の期待度を示唆する非特定演出（第４作動演出または第６作動演出）を実行可能である遊技機である。

【０５７５】
本構成の遊技機は、作動状態となる可動体の数が多い方が、少ない場合よりも、大当たり遊技が行われる期待度として高い期待度が示唆されることもある。これにより、可動体の作動による演出が単調になってしまうことを抑制し、遊技興趣の向上が可能である。

【０５７６】
発明Ｄ３は、
上述の発明Ｄ２に記載の遊技機であって、
前記非特定可動体として、第１非特定可動体と第２非特定可動体とを有し、
前記演出実行手段は、
前記第１特定演出では、前記第１非特定可動体および前記第２非特定可動体の一方を作動状態とする遊技機である。

【０５７７】
発明Ｄ４は、
上述の発明Ｄ３に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定可動体と前記第１非特定可動体と前記第２非特定可動体とを作動状態とし、前記有利遊技状態になる期待度として前記第２特定演出よりも高い期待度を示唆する第３

特定演出（第１作動演出）を実行可能である遊技機である。

【０５７８】

本構成の遊技機は、作動状態が重複することがある複数の可動体がまとまって作動状態となった迫力のある第３特定演出については、その印象に見合った期待度とすることが可能である。これにより、遊技興趣の向上が可能である。

【０５７９】

発明Ｄ５は、

上述の発明Ｄ１から発明Ｄ４までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出手段として、表示部（表示部５０ａ）に所定の表示を行うことが可能な表示手段（画像表示装置５０）を有し、

前記演出実行手段は、

前記第２特定演出の実行に応じて前記表示手段に特定表示（第２作動演出表示Ｇ５５）を表示することがあり、

前記第１特定演出においては、前記特定表示を表示しない遊技機である。

【０５８０】

本構成の遊技機は、作動状態となる可動体が少ない第２特定演出に、特定表示によって特別感を付与することが可能である。よって、作動する可動体が少ない第２特定演出においても、有利遊技状態に対する遊技者の期待感を十分に高めることが可能である。

【符号の説明】

【０５８１】

５０…画像表示装置

５０ａ…表示部

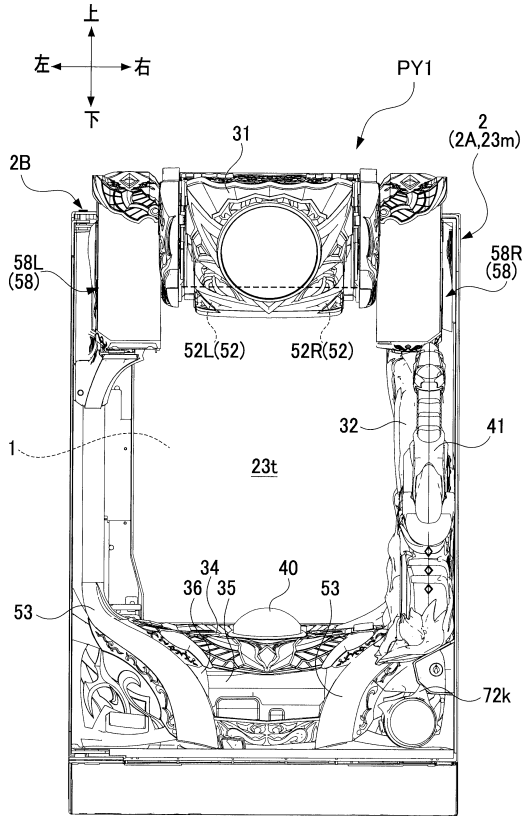
１０１…遊技制御用マイコン

１２１…演出制御用マイコン

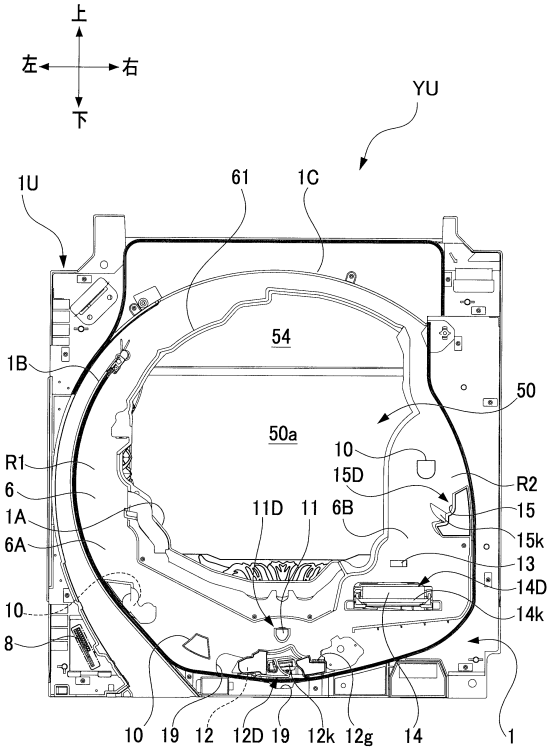
ＰＹ１…パチンコ遊技機（遊技機）

【図面】

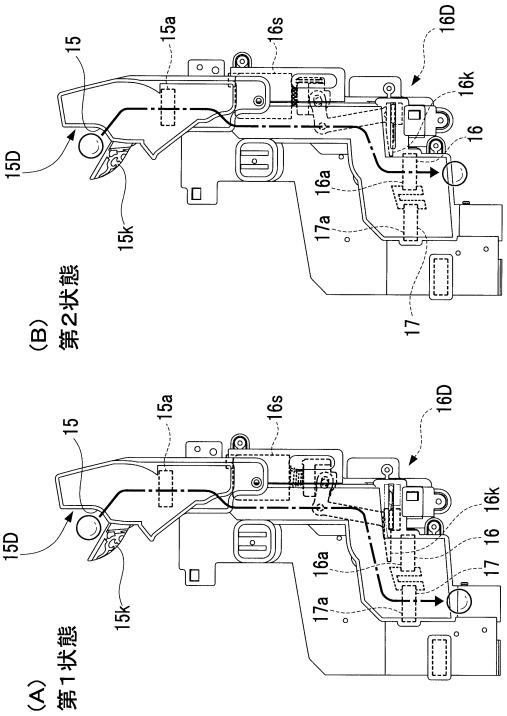
【図１】



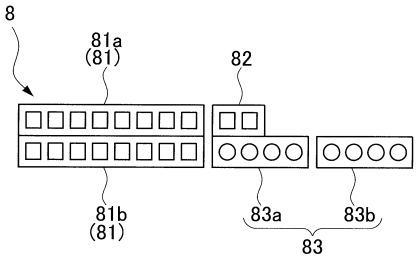
【図２】



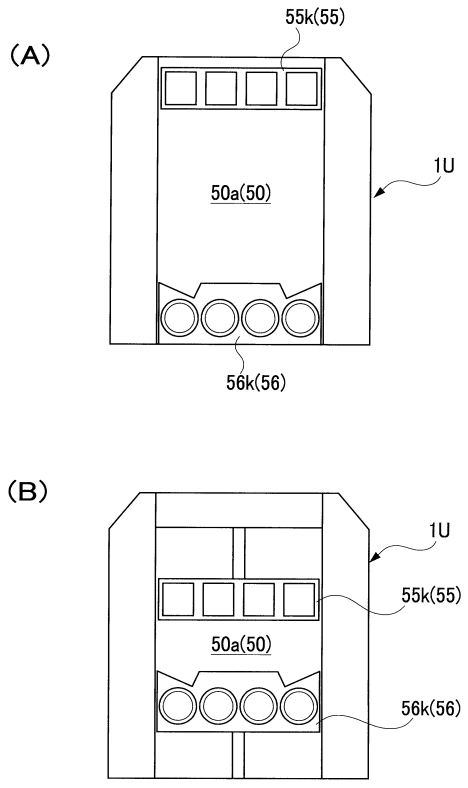
【図３】


(B) 第2状態
(A) 第1状態
15
15a
16s
16D
16k
16
15D
15k
16a
17a
17

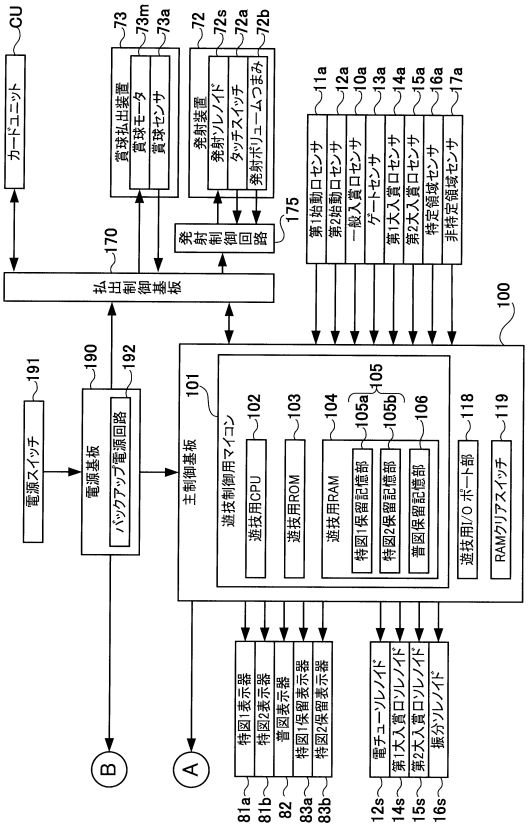
【図４】


8
81a
(81)
82
81b
(81)
83a
83b
83

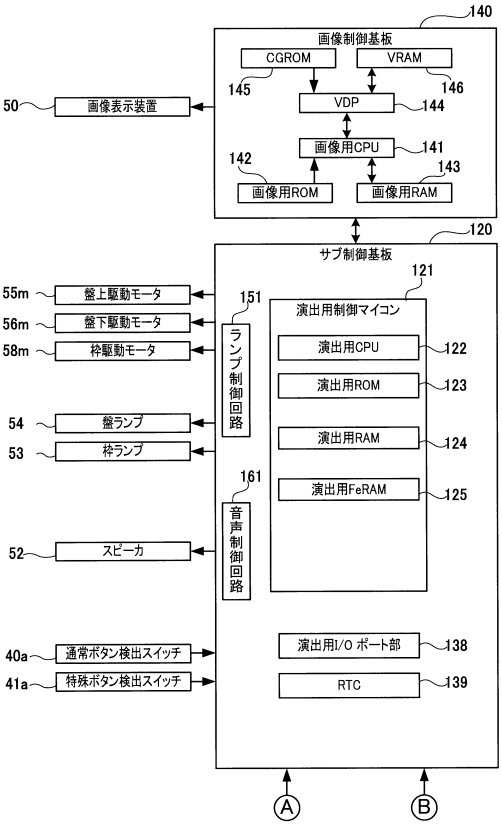
【図５】


(A)
55k(55)
1U
50a(50)
56k(56)
(B)
1U
55k(55)
50a(50)
56k(56)

【図６】


CU
カードユニット
賞球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
発射装置
発射ソレノイド
タッチスイッチ
発射ボリュームつまみ
発射制御回路
払出制御基板
第1始動口センサ
第2始動口センサ
一般入賞口センサ
ゲートセンサ
第1大入賞口センサ
第2大入賞口センサ
特定領域センサ
非特定領域センサ
電源スイッチ
電源基板
バックアップ電源回路
主制御基板
遊技制御用マイコン
遊技用CPU
遊技用ROM
遊技用RAM
特図1保留記憶部
特図2保留記憶部
普図保留記憶部
遊技用I/Oポート部
RAMクリアスイッチ
特図1表示器
特図2表示器
普図表示器
特図1保留表示器
特図2保留表示器
電チューソレノイド
第1大入賞口ソレノイド
第2大入賞口ソレノイド
振分ソレノイド
A
B

【図７】



【図８】

(A)普図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

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

【図９】

(A)当たり判定テーブル

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

(B)普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間
非時短状態	ハズレ普図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普図	5秒
	当たり図柄	5秒

(C)補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.0秒

【図１０】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数値	判定結果
通常確率状態	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0～4	大当たり図柄X
	5～9	大当たり図柄Y
特図2	0～9	大当たり図柄Z

(C)リーチ判定テーブル

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

【図１１】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数（U1）	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	60000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ	LJ大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リーチ→NJリーチ	NJ大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P04	95000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ	LハズレJ変動
				P06	25000	通常変動→リーチ→NJリーチ	NハズレJ変動
		リーチ無し	0~2	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			3~4	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P11	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	-	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	5000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
		リーチ無し	0~2	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
			3~4	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図１２】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数（U2）	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P51	100000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P52	60000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ	LJ大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リーチ→NJリーチ	NJ大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P54	95000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P55	55000	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ	LハズレJ変動
				P56	25000	通常変動→リーチ→NJリーチ	NハズレJ変動
		リーチ無し	0~2	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			3~4	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P61	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	-	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P64	5000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
		リーチ無し	0~2	P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
			3~4	P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動

【図１３】

先読み判定テーブル

始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	始動入賞コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ
			LJ大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ
			NJ大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→NJリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ
			LハズレJ変動	コマンド05	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ
			NハズレJ変動	コマンド06	通常変動→リーチ→NJリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	短縮変動
第2	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ
			LJ大当たり変動	コマンド52	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ
			NJ大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→NJリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→SPリーチ
			LハズレJ変動	コマンド55	通常変動→リーチ→NJリーチ→発展演出→LJリーチ
			NハズレJ変動	コマンド56	通常変動→リーチ→NJリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	短縮変動

【図１４】

大当たり遊技制御テーブル

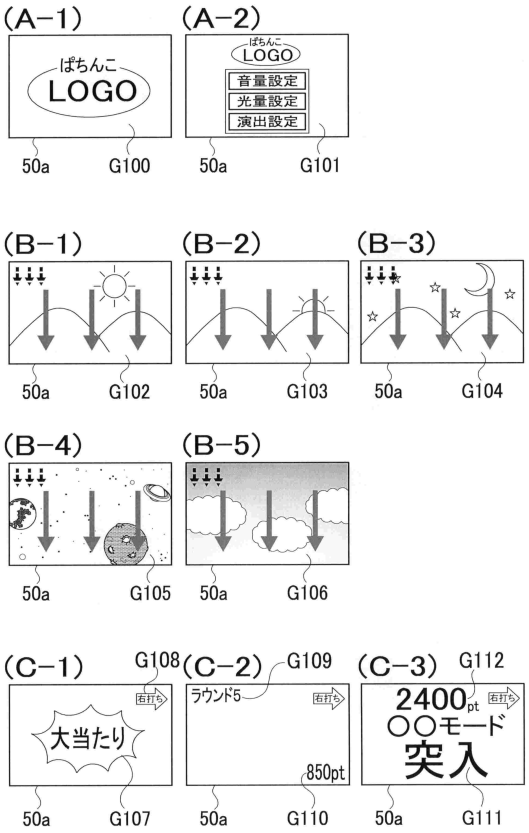
大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開閉パターン					OP時間	ED時間
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間		
大当たり遊技A（Vロング大当たり）	16R（実質9R）	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技B（Vショート大当たり）	16R（実質8R）	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1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

【図１５】

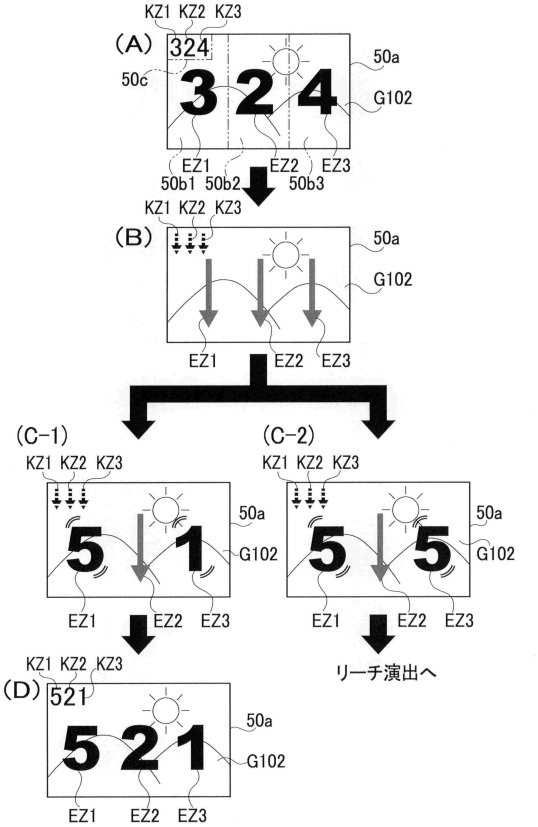
遊技状態

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

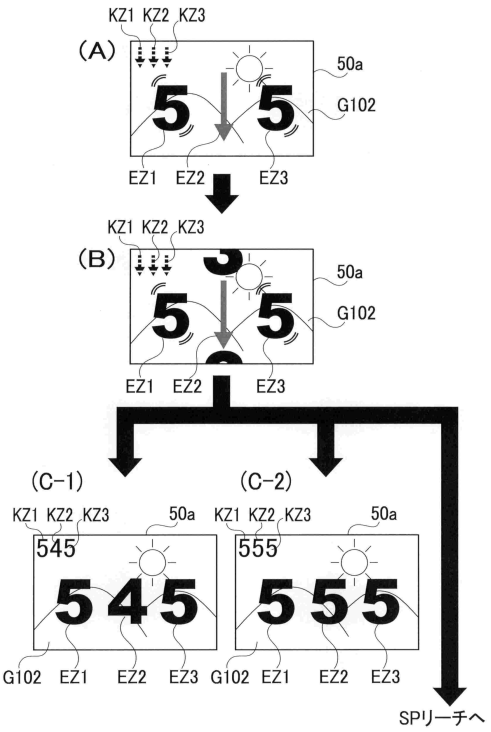
【図１６】



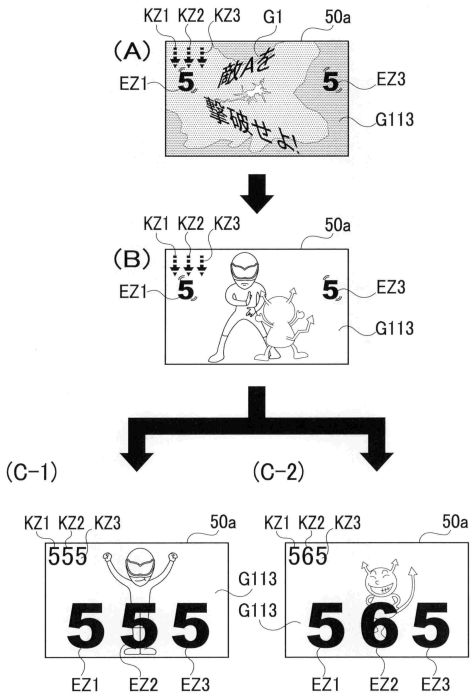
【図１７】



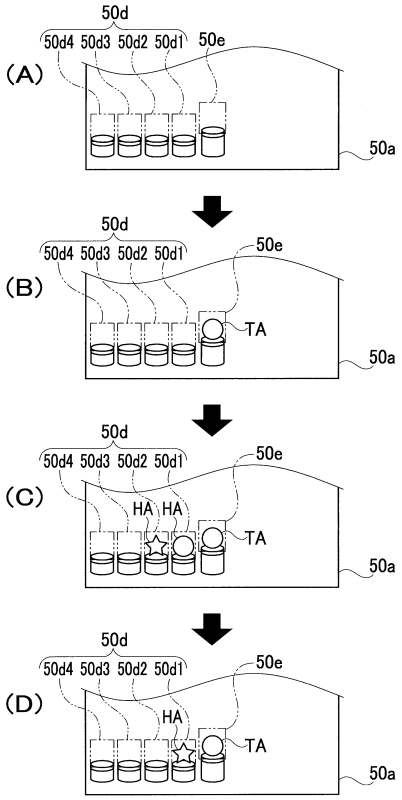
【図１８】



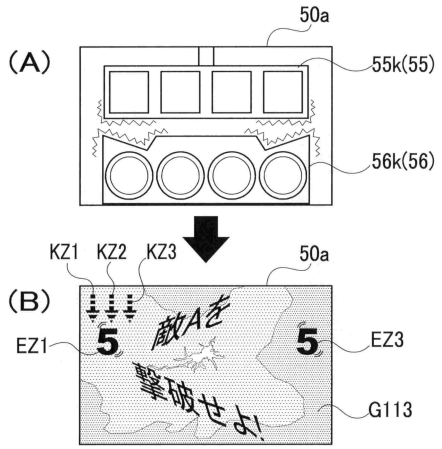
【図１９】



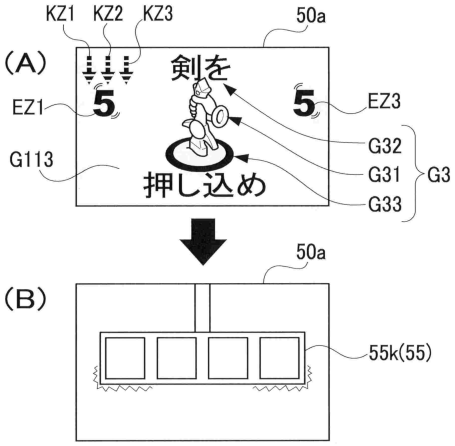
【図２０】



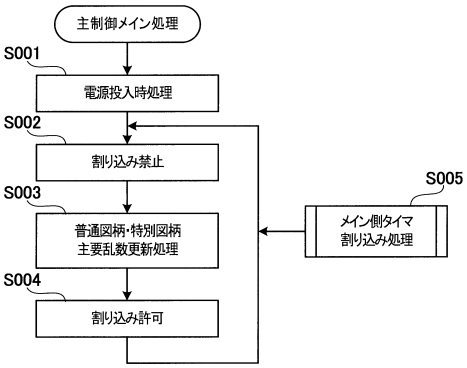
【図２１】



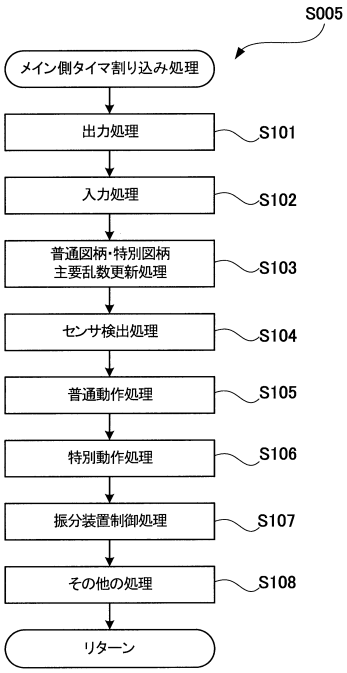
【図２２】



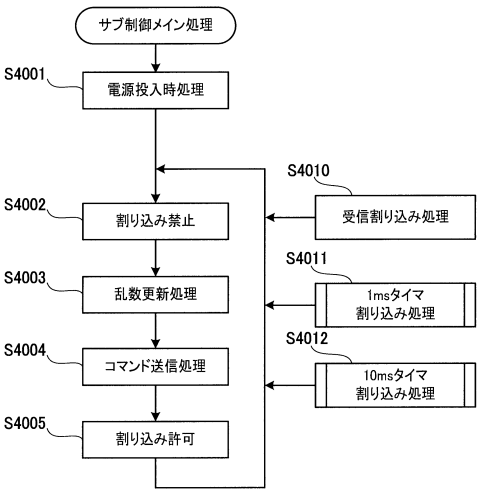
【図２３】



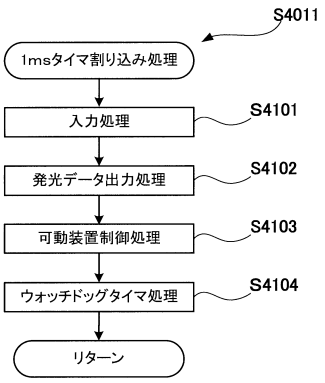
【図２４】



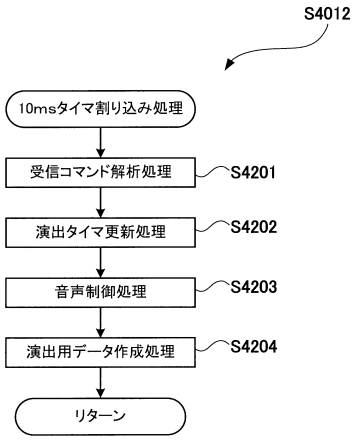
【図２５】



【図２６】



【図２７】



【図２８】

(A)大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態（非高確率状態）	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値（範囲:0～199）	特別図柄の種別	特図停止図柄データ
特図1	0～99	特図1＿大当たり図柄A	11H
	100～199	特図1＿大当たり図柄B	12H
特図2	0～179	特図2＿大当たり図柄C	21H
	180～199	特図2＿大当たり図柄D	22H

(C)ハズレ図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値（範囲:0～199）	特別図柄の種別	特図停止図柄データ
特図1	0～99	特図1＿ハズレ図柄A	15H
	100～199	特図1＿ハズレ図柄B	16H
特図2	0～199	特図2＿ハズレ図柄C	25H

(D)リーチ判定テーブル

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～27	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～11	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し

【図２９】

大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値（範囲：0～199）	当たりの種類	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	大入賞口の開放パターン OP開閉後(秒)	ラウンド数(R)	1R当たりの開放回数(回)	大入賞口の開放時間(秒)	振分率(%)	大当たり遊技後の遊技状態	時短回数(回)	OPコマンド 当選時の遊技状態 非時短状態	時短状態	当選時の遊技状態 非時短状態	時短状態
特図1	0～99	大当たり遊技A（VロングV大当たり）	特図1＿大当たり図柄A	11H	7.0	10	1	IR～9R（第1,2,3,4,5,6,7,8,9入賞口）29.5 OR（第2,4,6,8入賞口）29.5	50%	時短状態A	100	D101(H)	D111(H)	D301(H)	D311(H)
	100～199	大当たり遊技B（Vショート大当たり）	特図1＿大当たり図柄B	12H	7.0	10	1	IR～9R（第1,2,3,4,5,6,7,8,9入賞口）29.5 OR（第2,4,6,8入賞口）0.1	50%	時短状態A	100	D102(H)	D112(H)	D302(H)	D312(H)
特図2	0～139	大当たり遊技C（VロングV大当たり）	特図2＿大当たり図柄C	21H	7.0	10	1	IR～9R（第1,2,3,4,5,6,7,8,9入賞口）29.5 OR（第2,4,6,8入賞口）29.5	90%	時短状態A	100	D105(H)	D115(H)	D305(H)	D315(H)
	140～199	大当たり遊技D（Vショート大当たり）	特図2＿大当たり図柄D	22H	7.0	10	1	IR～9R（第1,2,3,4,5,6,7,8,9入賞口）29.5 OR（第2,4,6,8入賞口）0.1	10%	時短状態A	100	D106(H)	D116(H)	D306(H)	D316(H)

【図３０】

ハズレ図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値（範囲:0～199）	ハズレの種類	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率（%）	特図停止後の遊技状態	時短回数（回）
特図1	0～99	特殊ハズレ（通常時短ハズレ）	特図1＿ハズレ図柄A	15H	50%	時短状態C	100
	100～199	特殊ハズレ（微時短ハズレ）	特図1＿ハズレ図柄B	16H	50%	時短状態CL	10000
特図2	0～199	通常ハズレ	特図2＿ハズレ図柄C	25H	100%	-	-

【図３１】

(A)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～65535	当たり
	0	ハズレ
時短状態A(通常時短)	1～65535	当たり
	0	ハズレ
時短状態C(通常時短)	1～65535	当たり
	0	ハズレ
時短状態CL(徹時短)	1～65535	当たり
	0	ハズレ

(B)普通図柄変動パターン判定テーブル

状態	普通図柄の変動時間(ms)	普通図柄の停止時間(ms)
非時短状態	60000	500
時短状態A(通常時短)	500	500
時短状態C(通常時短)	500	500
時短状態CL(徹時短)	50000	500

(C)電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数(回)	開放時間(秒)/回	インターバル時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.1	–
時短状態A(通常時短)		電チュー開放TBL2	2	3.0	0.5
時短状態C(通常時短)		電チュー開放TBL3	2	3.0	0.5
時短状態CL(徹時短)		電チュー開放TBL4	2	0.1	0.2

【図３２】

特図変動パターン判定テーブル(非時短状態)

特図	大当たり判定結果	図柄種別	リーチ判定結果	保留球数	振分率(%)	特図変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	備考
特図1	大当たり	–	–	–	90	P1	70000	500	SPリーチ
					10	P2	30000	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄A	リーチ有り	–	10	P3	50000	500	時短突入成功演出
					90	P4	50000	500	
			リーチ無し	0～2	100	P5	50000	500	
				3～4	100	P6	50000	500	
		ハズレ図柄B	リーチ有り	–	10	P7	50000	500	時短突入失敗演出
					90	P8	50000	500	
			リーチ無し	0～2	100	P9	50000	500	
				3～4	100	P10	50000	500	
特図2	大当たり	–	–	–	100	P11	40000	500	バトルAリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄C	リーチ有り	–	100	P12	30000	500	バトルAリーチ
			リーチ無し	–	100	P13	3000	500	短縮バトルAリーチ

【図３３】

特図変動パターン判定テーブル(時短状態A(通常時短))

特図	大当たり判定結果	図柄種別	リーチ判定結果	保留球数	振分率(%)	特図変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	備考
特図1	大当たり	–	–	–	90	P21	56000	500	SPリーチ
					10	P22	24000	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄A	リーチ有り	–	10	P23	48000	500	SPリーチ
					90	P24	16000	500	ノーマルリーチ
			リーチ無し	0～2	100	P25	10400	500	通常変動A
				3～4	100	P26	6400	500	通常変動B
		ハズレ図柄B	リーチ有り	–	10	P27	48000	500	SPリーチ
					90	P28	16000	500	ノーマルリーチ
			リーチ無し	0～2	100	P29	10400	500	通常変動A
				3～4	100	P30	6400	500	通常変動B
特図2	大当たり	–	–	–	100	P31	40000	500	バトルBリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄C	リーチ有り	–	100	P32	30000	500	バトルBリーチ
			リーチ無し	–	100	P33	3000	500	短縮バトルBリーチ

【図３４】

特図変動パターン判定テーブル(時短状態C(通常時短))

特図	大当たり判定結果	図柄種別	リーチ判定結果	保留球数	振分率(%)	特図変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	備考
特図1	大当たり	–	–	–	90	P41	56000	500	SPリーチ
					10	P42	24000	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄A	リーチ有り	–	10	P43	48000	500	SPリーチ
					90	P44	16000	500	ノーマルリーチ
			リーチ無し	0～2	100	P45	10400	500	通常変動A
				3～4	100	P46	6400	500	通常変動B
		ハズレ図柄B	リーチ有り	–	10	P47	48000	500	SPリーチ
					90	P48	16000	500	ノーマルリーチ
			リーチ無し	0～2	100	P49	10400	500	通常変動A
				3～4	100	P50	6400	500	通常変動B
特図2	大当たり	–	–	–	100	P51	40000	500	バトルCリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄C	リーチ有り	–	100	P52	30000	500	バトルCリーチ
			リーチ無し	–	100	P53	3000	500	短縮バトルCリーチ

【図３５】

特図変動パターン判定テーブル(時短状態CL(微時短))

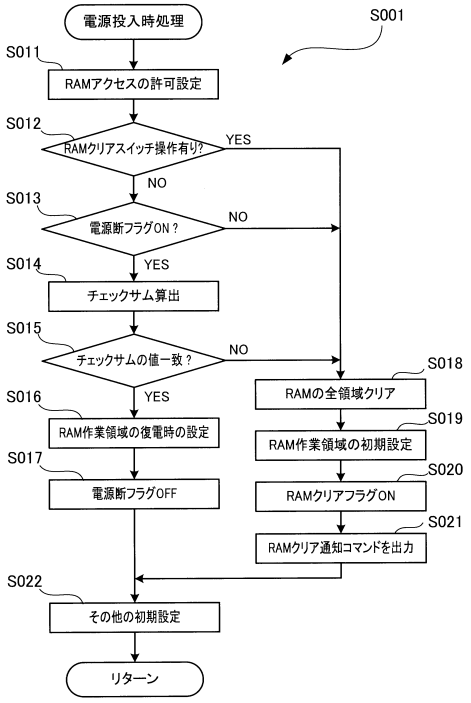
特図	大当たり判定結果	図柄種別	リーチ判定結果	保留球数	振分率(%)	特図変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	備考
特図1	大当たり	-	-	-	90	P61	70000	500	SPリーチ
					10	P62	30000	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄A	リーチ有り	-	10	P63	60000	500	SPリーチ
					90	P64	20000	500	ノーマルリーチ
			リーチ無し	0~2	100	P65	13000	500	通常変動A
				3~4	100	P66	8000	500	通常変動B
		ハズレ図柄B	リーチ有り	-	10	P67	60000	500	SPリーチ
					90	P68	20000	500	ノーマルリーチ
			リーチ無し	0~2	100	P69	13000	500	通常変動A
				3~4	100	P70	8000	500	通常変動B
特図2	大当たり	-	-	-	100	P71	40000	500	バトルDリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄C	リーチ有り	-	100	P72	30000	500	バトルDリーチ
			リーチ無し	-	100	P73	3000	500	短縮バトルDリーチ

【図３６】

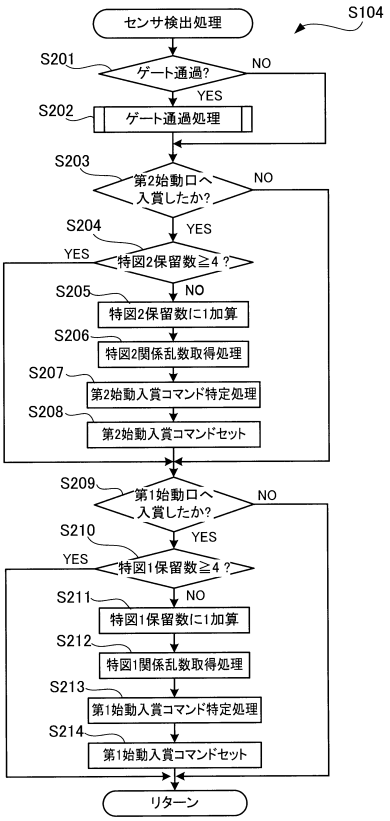
始動入賞コマンド特定テーブル

始動口	大当たり乱数(0~65535)	図柄種別乱数(0~199)	始動入賞コマンド 上位コマンド	始動入賞コマンド 下位コマンド	コマンド解析内容
第1始動口	1000~1219(通常確率状態) or 1000~2499(高確率状態)	0~99	E1H	01H	大当たり図柄A(Vロング大当たり)
		100~199	E1H	02H	大当たり図柄B(Vショート大当たり)
	0~65535のうち上記以外の数値	0~99	E1H	03H	ハズレ図柄A(特殊ハズレ:通常時短ハズレ)
		100~199	E1H	04H	ハズレ図柄B(特殊ハズレ:微時短ハズレ)
第2始動口	1000~1219(通常確率状態) or 1000~2499(高確率状態)	0~139	E2H	01H	大当たり図柄C(Vロング大当たり)
		140~199	E2H	02H	大当たり図柄D(Vショート大当たり)
	0~65535のうち上記以外の数値	0~199	E2H	03H	ハズレ図柄C(通常ハズレ)

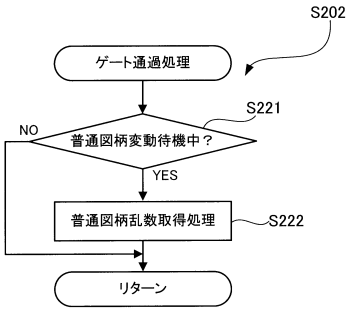
【図３７】



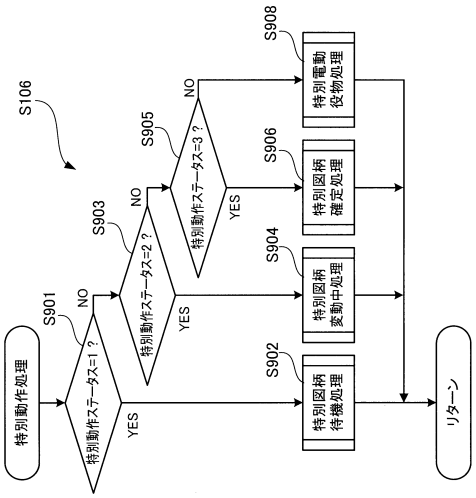
【図３８】



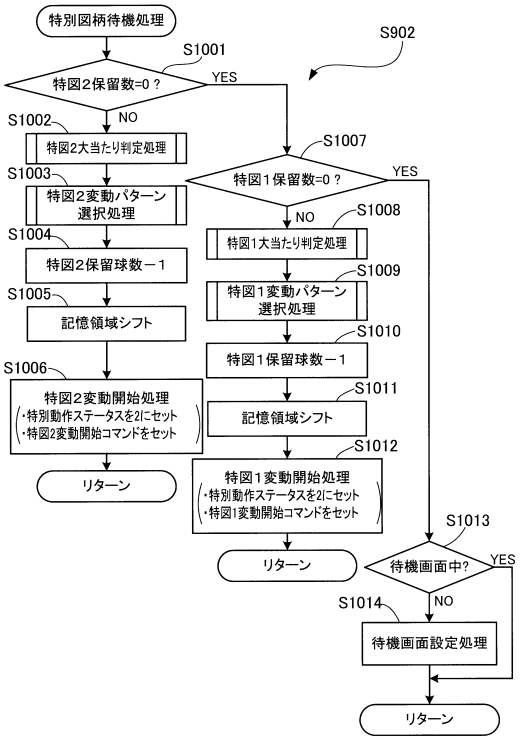
【図３９】



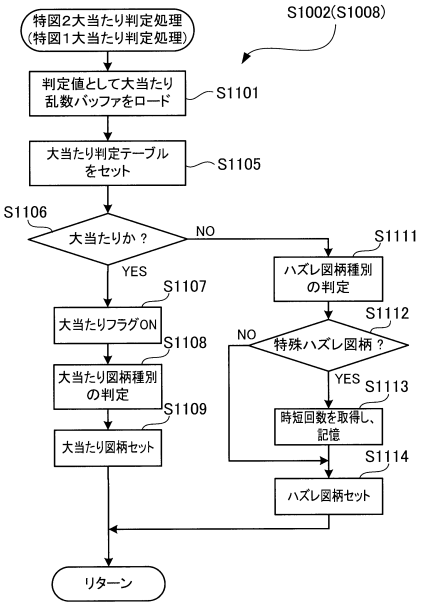
【図４０】



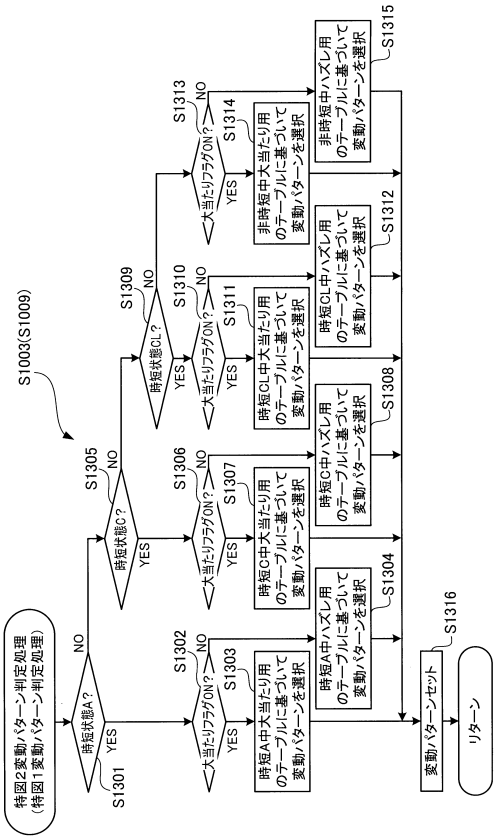
【図４１】



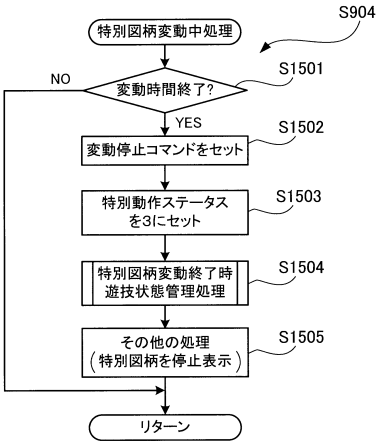
【図４２】



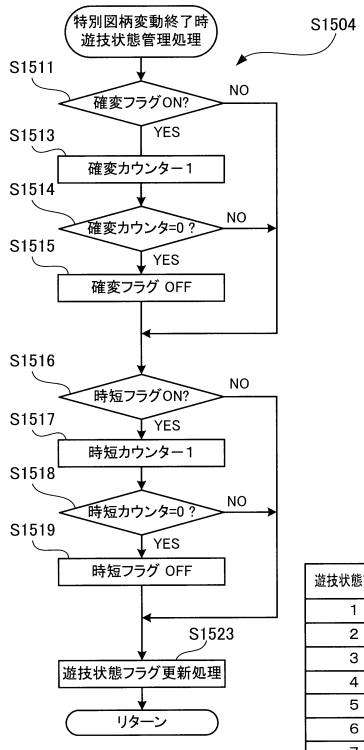
【図４３】



【図４４】

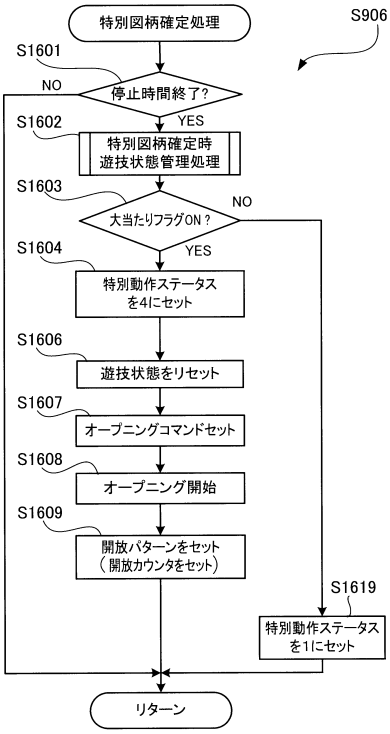


【図４５】

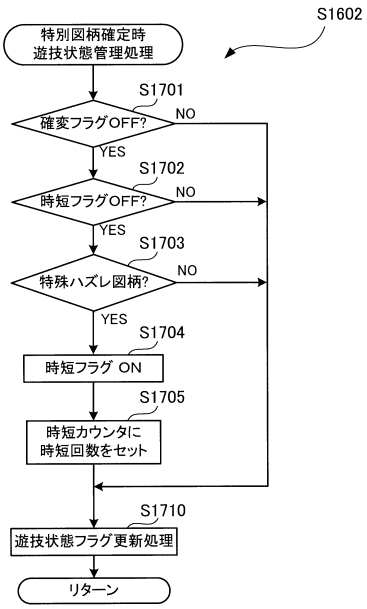


遊技状態フラグ	遊技状態
1	低確・非時短
2	低確・時短A
3	低確・時短C
4	低確・時短CL
5	高確・非時短
6	高確・時短A
7	高確・時短C
8	高確・時短CL

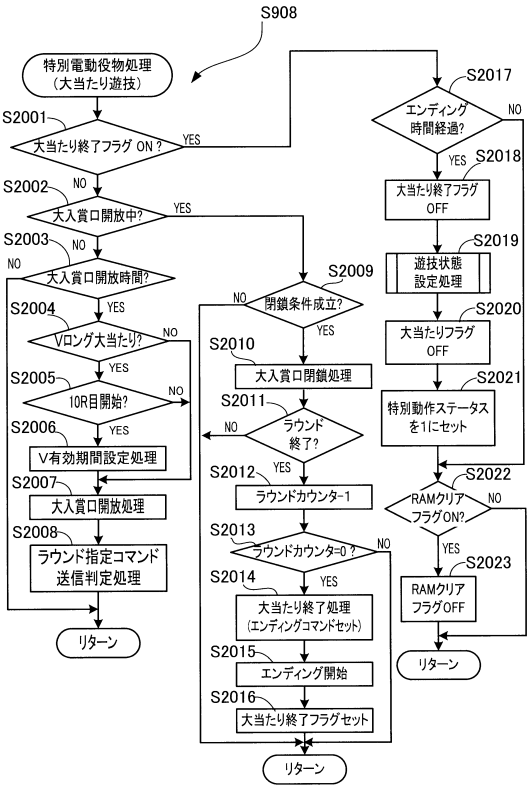
【図４６】



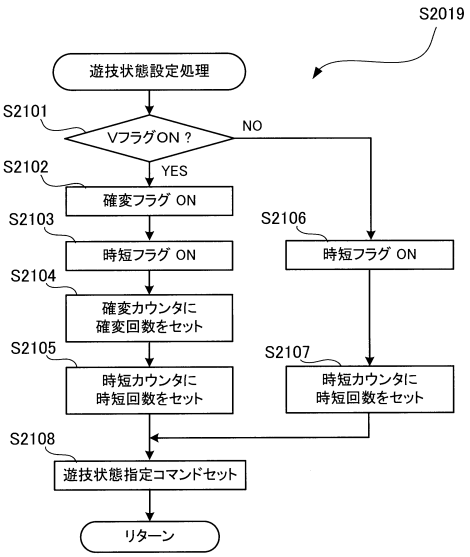
【図４７】



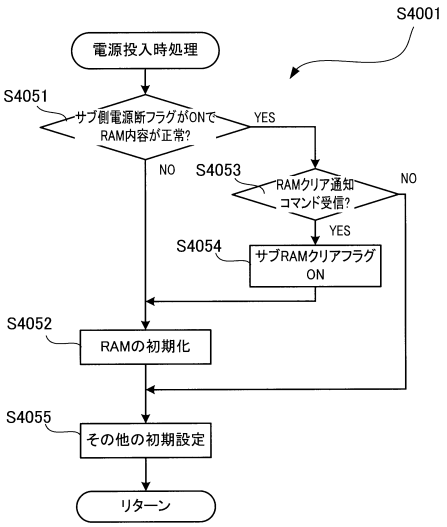
【図４８】



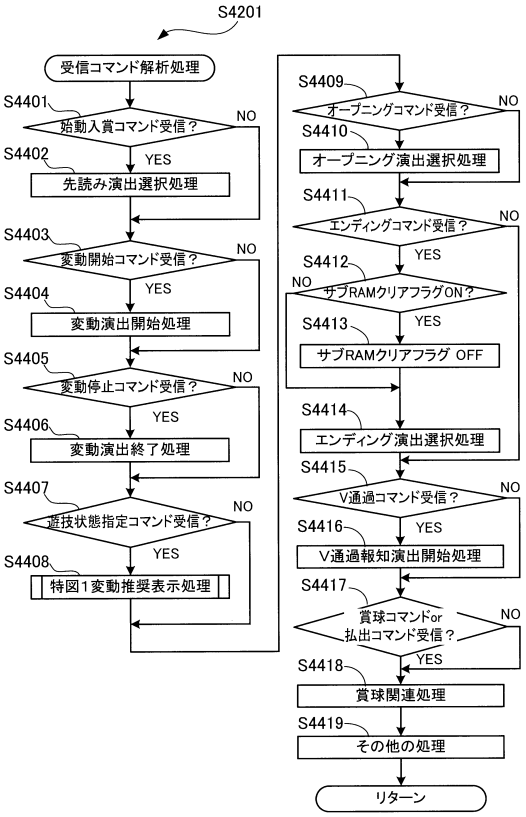
【図４９】



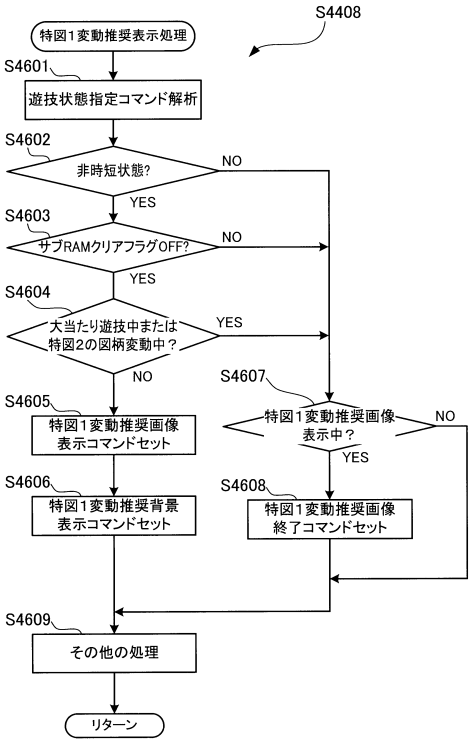
【図５０】



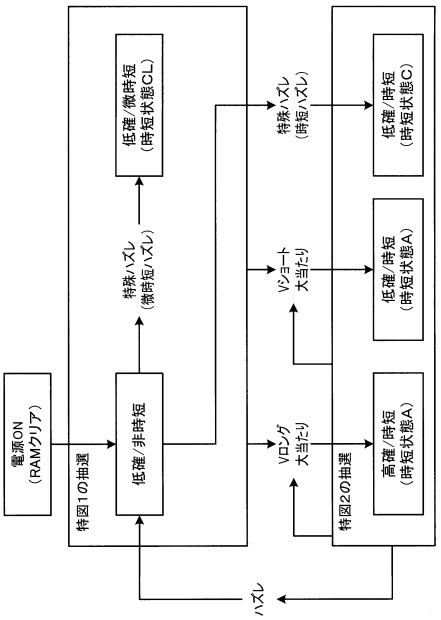
【図５１】



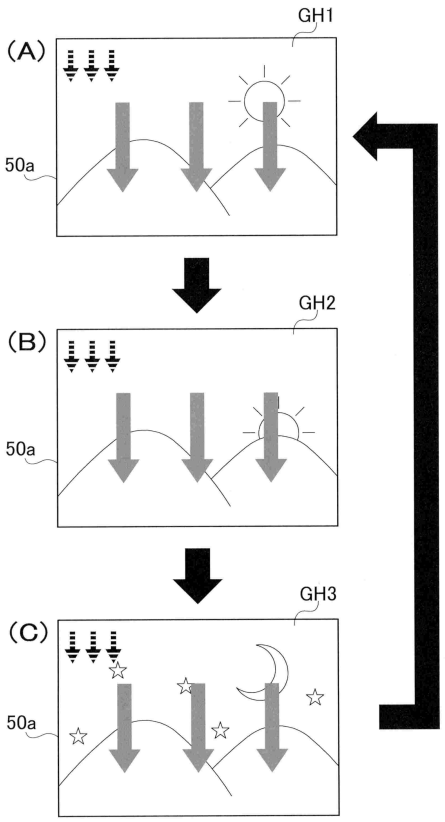
【図５２】



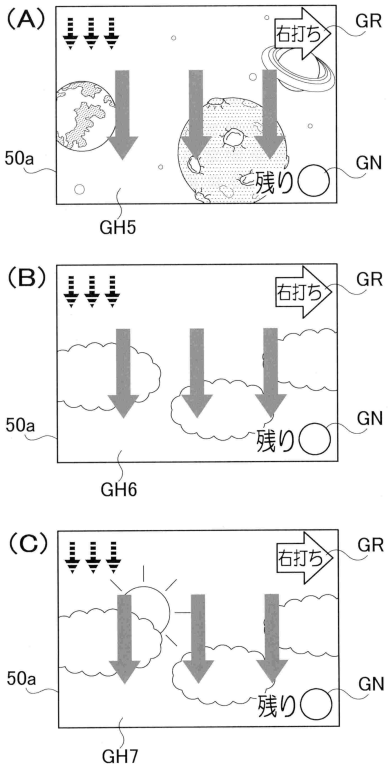
【図５３】



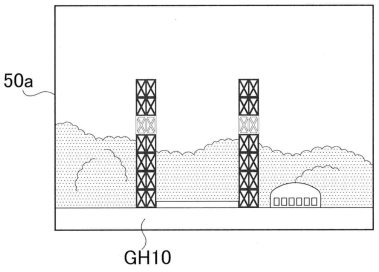
【図５４】



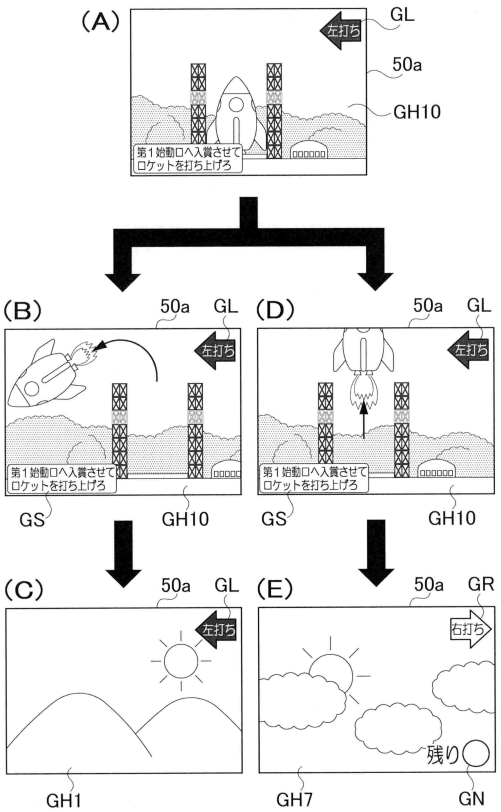
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

(A)ハズレ図柄種別判定テーブル(低確率状態かつ非時短状態、微時短状態、時短状態C)

特別図柄	図柄種別乱数値(範囲:0～199)	ハズレの種類	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	特図停止後の遊技状態	時短回数(回)
特図1	0～99	特殊ハズレ(通常時短ハズレ)	特図1_ハズレ図柄A	15H	50%	時短状態C	100
	100～199	通常ハズレ	特図1_ハズレ図柄B	16H	50%	-	-
特図2	0～199	特殊ハズレ(微時短ハズレ)	特図2_ハズレ図柄C	25H	100%	時短状態CL	1000

(B)ハズレ図柄種別判定テーブル(低確率状態かつ時短状態A)

特別図柄	図柄種別乱数値(範囲:0～199)	ハズレの種類	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	特図停止後の遊技状態	時短回数(回)
特図1	0～99	特殊ハズレ(通常時短ハズレ)	特図1_ハズレ図柄A	15H	50%	時短状態C	100
	100～199	通常ハズレ	特図1_ハズレ図柄B	16H	50%	-	-
特図2	0～199	特殊ハズレ(微時短ハズレ)	特図2_ハズレ図柄C	25H	100%	時短状態CL	100

(C)ハズレ図柄種別判定テーブル(高確率状態かつ時短状態A、高確率状態かつ非時短状態)

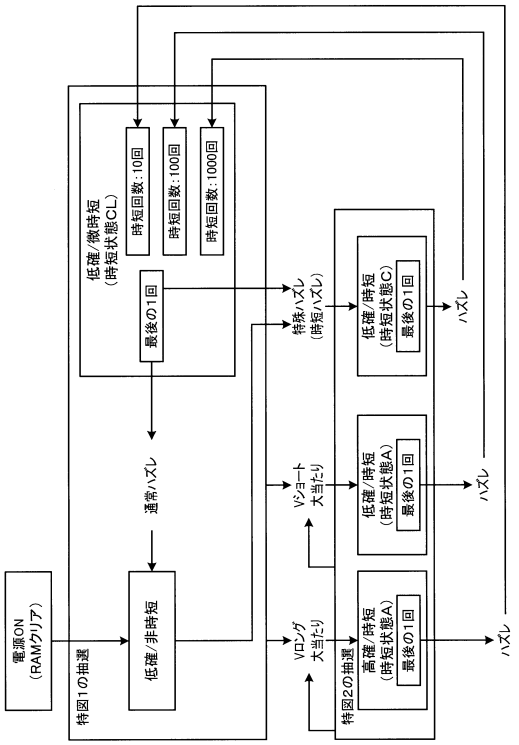
特別図柄	図柄種別乱数値(範囲:0～199)	ハズレの種類	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	特図停止後の遊技状態	時短回数(回)
特図1	0～99	特殊ハズレ(通常時短ハズレ)	特図1_ハズレ図柄A	15H	50%	時短状態C	100
	100～199	通常ハズレ	特図1_ハズレ図柄B	16H	50%	-	-
特図2	0～199	特殊ハズレ(微時短ハズレ)	特図2_ハズレ図柄C	25H	100%	時短状態CL	10

【図５９】

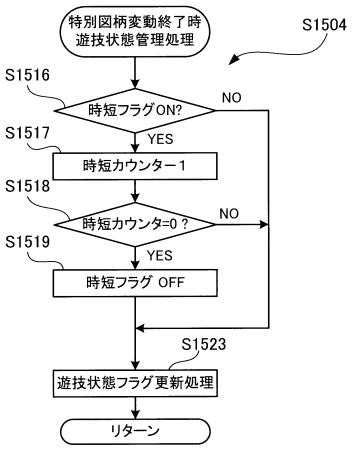
始動入賞コマンド特定テーブル

始動口	大当り乱数（0～65535）	図柄種別乱数（0～199）	始動入賞コマンド 上位コマンド	始動入賞コマンド 下位コマンド	コマンド解析内容
第1始動口	1000～1219（通常確率状態）or 1000～2499（高確率状態）	0～99	E1H	01H	大当たり図柄A（Vロング大当たり）
		100～199	E1H	02H	大当たり図柄B（Vショート大当たり）
	0～65535のうち上記以外の数値	0～99	E1H	03H	ハズレ図柄A（特殊ハズレ：通常時短ハズレ）
		100～199	E1H	04H	ハズレ図柄B（通常ハズレ）
第2始動口	1000～1219（通常確率状態）or 1000～2499（高確率状態）	0～139	E2H	01H	大当たり図柄C（Vロング大当たり）
		140～199	E2H	02H	大当たり図柄D（Vショート大当たり）
	0～65535のうち上記以外の数値	0～199	E2H	03H	ハズレ図柄C（特殊ハズレ：微時短ハズレ）

【図６０】

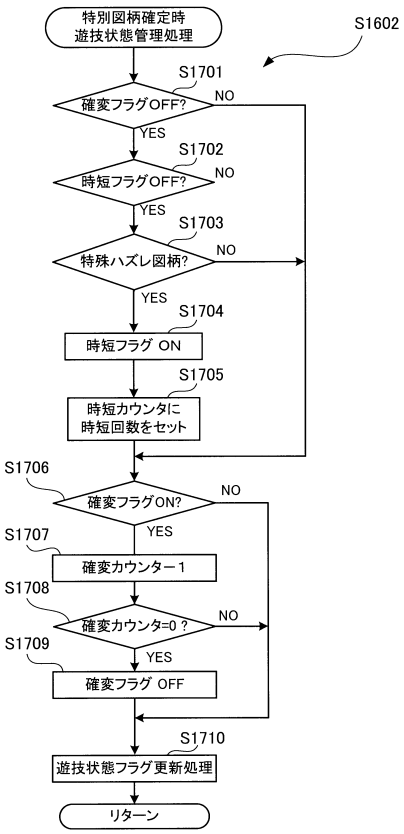


【図６１】

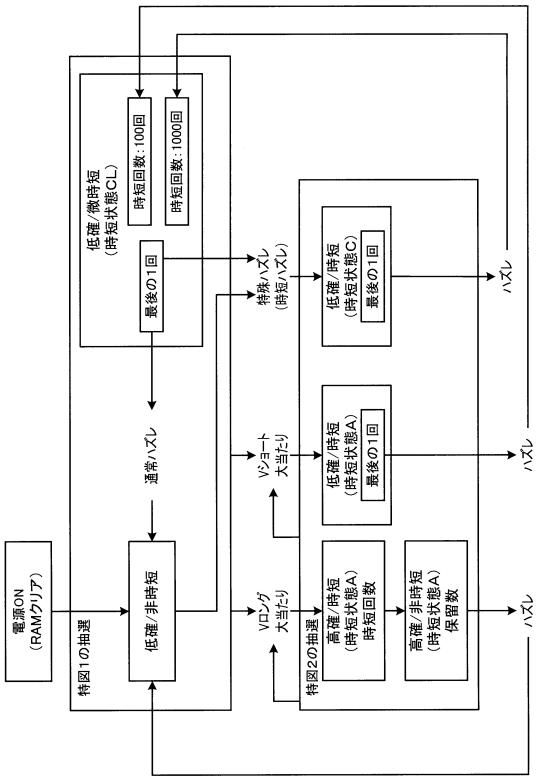


遊技状態フラグ	遊技状態
1	低確・非時短
2	低確・時短A
3	低確・時短C
4	低確・時短CL
5	高確・非時短
6	高確・時短A
7	高確・時短C
8	高確・時短CL

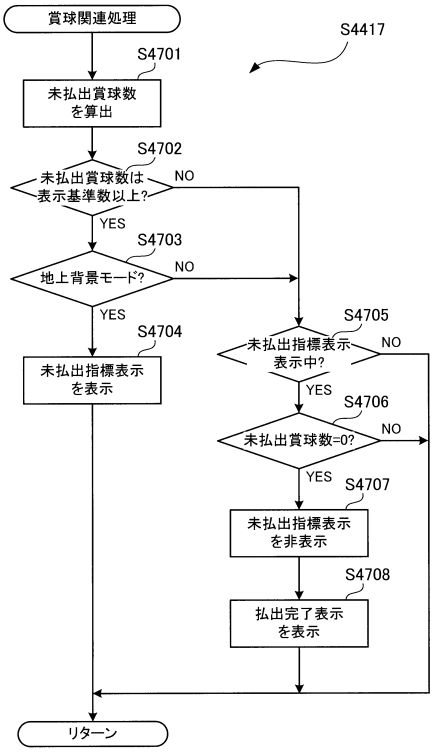
【図６２】



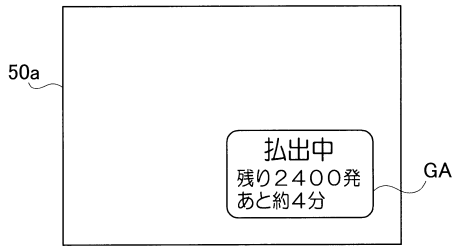
【図６３】



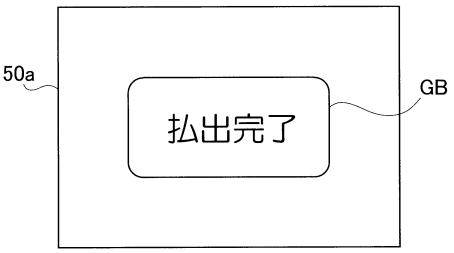
【図６４】



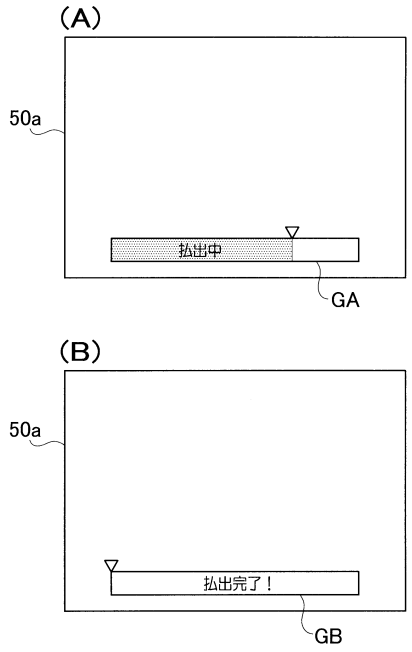
【図６５】



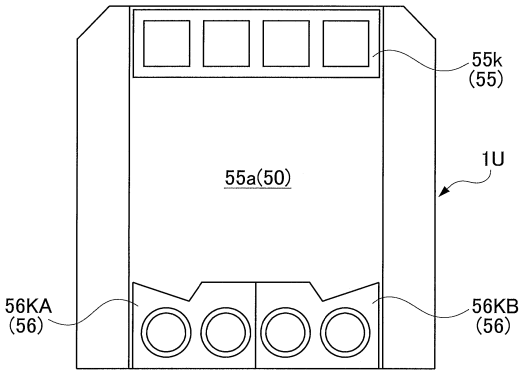
【図６６】



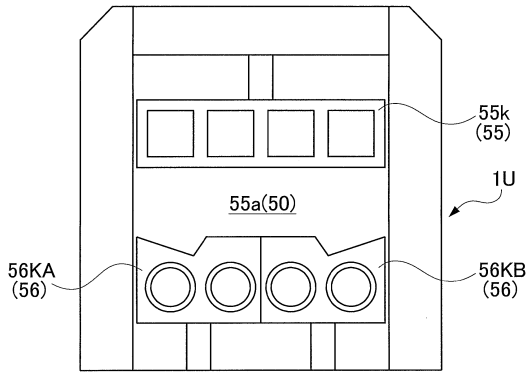
【図６７】



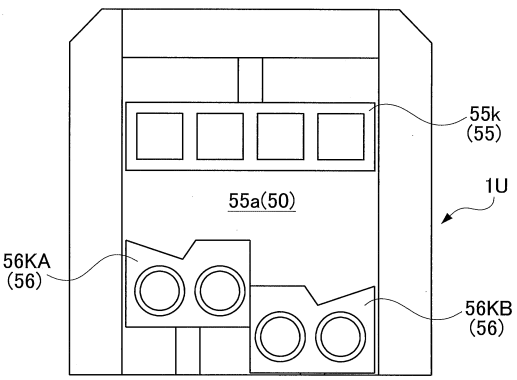
【図６８】



【図６９】



【図７０】

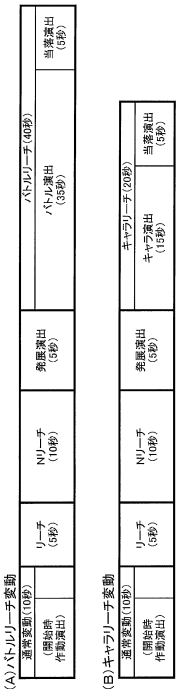


【図７１】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	振分率(%)	＊備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	THP001	70000	60	通常変動→リーチ→NUリーチ→発展演出→バトルリーチ	バトル大当たり変動
				THP002	50000	35	通常変動→リーチ→NUリーチ→発展演出→キャラリーチ	キャラ大当たり変動
				THP003	25000	5	通常変動→リーチ→NUリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	THP011	70000	10	通常変動→リーチ→NUリーチ→発展演出→バトルリーチ	バトルハズレ変動
				THP012	50000	20	通常変動→リーチ→NUリーチ→発展演出→キャラリーチ	キャラハズレ変動
				THP013	25000	70	通常変動→リーチ→NUリーチ	Nハズレ変動
		リーチ無し	0~2	THP021	10000	70	通常変動	通常Aハズレ変動
				THP022	4000	30	通常変動	通常Bハズレ変動
			3~4	THP021	10000	30	通常変動	通常Aハズレ変動
				THP022	4000	70	通常変動	通常Bハズレ変動

【図７２】

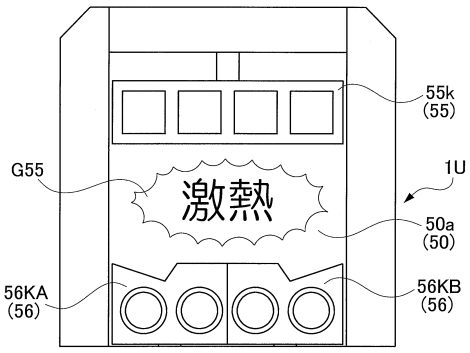


【図７３】

開始時作動演出選択テーブル

特図1変動パターン	開始時作動演出非実行	開始時作動演出実行 第1作動演出 (並上可動体 第1並下可動体 第2並下可動体)	第2作動演出 (並上可動体)	第3作動演出 (並上可動体 第1並下可動体)	第4作動演出 (第1並下可動体)	第5作動演出 (並上可動体 第2並下可動体)	第6作動演出 (第2並下可動体)
バトル大当たり変動 キャラ大当たり変動 N大当たり変動	5%	44%	29%	8%	7%	4%	3%
バトルハズレ変動 キャラハズレ変動 Nハズレ変動	30%	1%	10%	15%	14%	15%	15%
通常Aハズレ変動 通常Bハズレ変動	98%	0%	0%	0%	0%	2%	2%

【図７４】

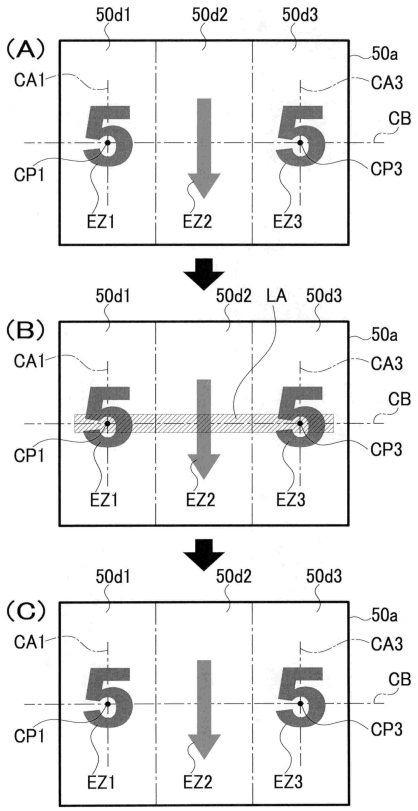


【図７５】

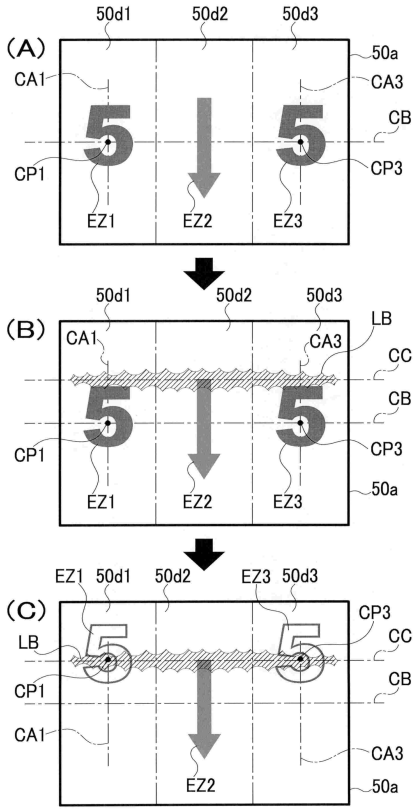
リーチライン選択テーブル

特図1変動パターン	リーチライン表示		リーチライン非表示
	通常態様	特殊態様	
バトル大当たり変動 キャラ大当たり変動 N大当たり変動	20%	30%	50%
バトルハズレ変動 キャラハズレ変動 Nハズレ変動	70%	25%	5%

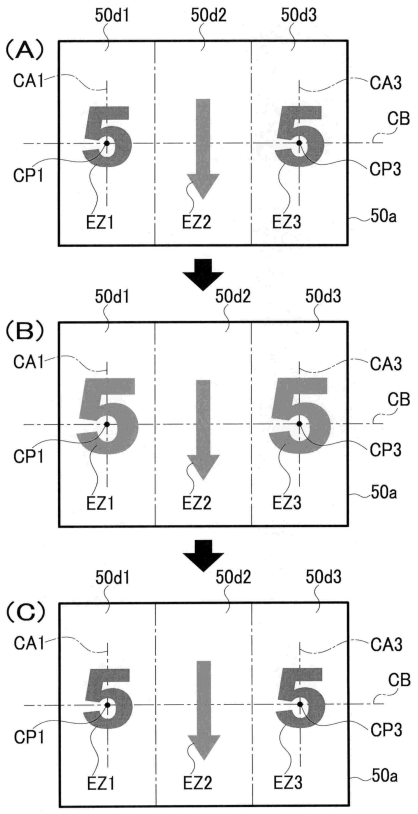
【図７６】



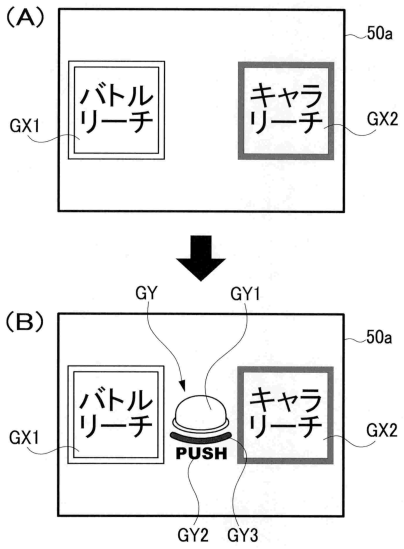
【図７７】



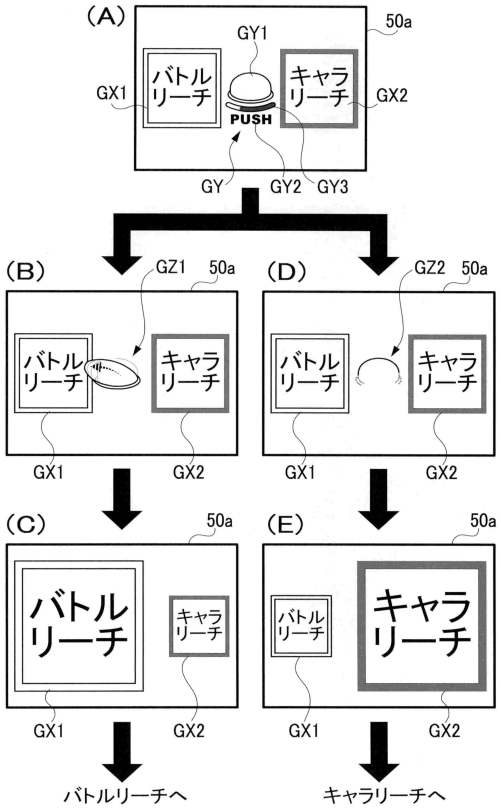
【図７８】



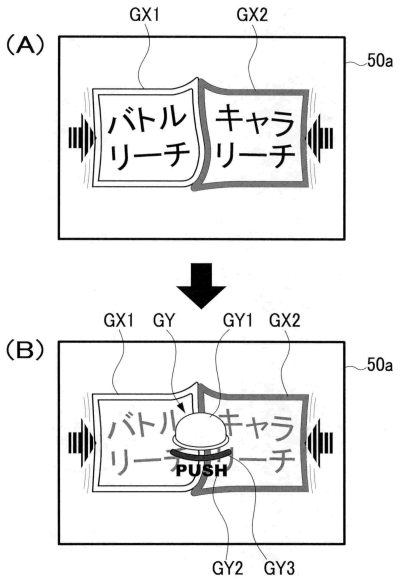
【図７９】



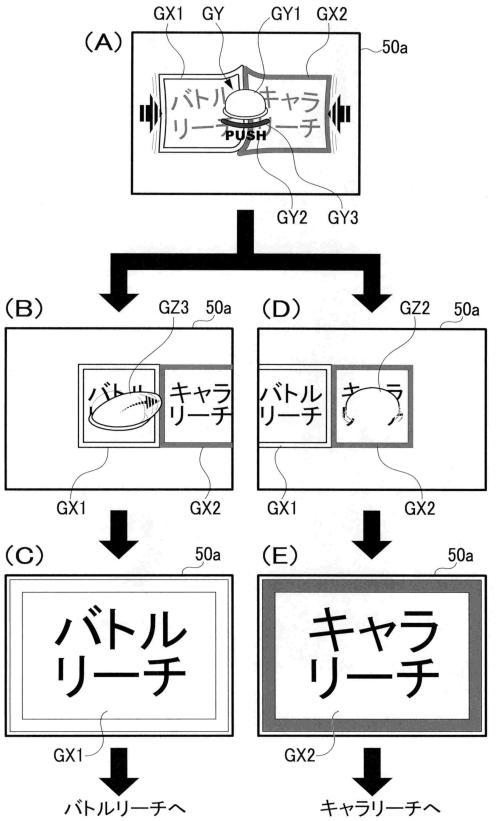
【図８０】



【図８１】



【図８２】



フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 野原 修平
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 大秋 善幸
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 加藤 哲平
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 吉川 真史
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 湯川 強
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

Ｆターム（参考） 2C333 AA11 CA44 CA49 CA58 CA77