

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-156696

(P2020-156696A)

(43) 公開日 令和2年10月1日(2020.10.1)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 61 頁)

(21) 出願番号 特願2019-58351 (P2019-58351)
 (22) 出願日 平成31年3月26日 (2019. 3. 26)

(71) 出願人 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
 (74) 代理人 110000291
 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
 (72) 発明者 土屋 良孝
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内
 (72) 発明者 川添 智久
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

最終頁に続く

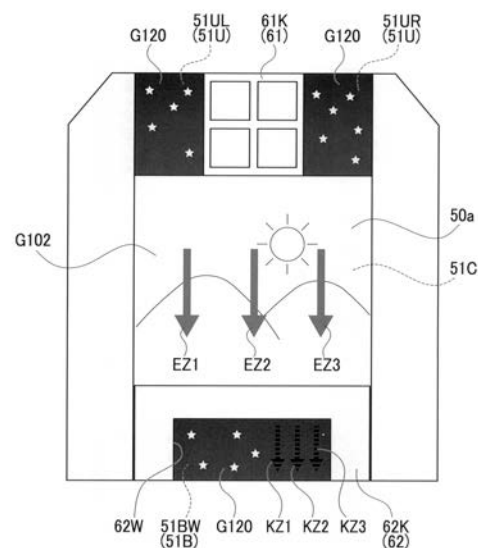
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出の興趣向上が可能であること。

【解決手段】パチンコ遊技機 P Y 1 は、第 1 表示領域 5 1 U、第 2 表示領域 5 1 B、および、第 1 表示領域と第 2 表示領域との間に介在する中央表示領域 5 1 C を有する表示部 5 0 a と、第 1 可動体 6 1 K と、第 2 可動体 6 2 K とを備える。第 1 可動体は、第 1 表示領域の少なくとも一部を覆う第 1 の位置と、第 1 の位置のときよりも第 1 表示領域を覆わない第 2 の位置とに移動可能である。また、第 2 可動体は、第 2 表示領域の少なくとも一部を覆う第 3 の位置と、第 3 の位置のときよりも第 2 表示領域を覆わない第 4 の位置とに移動可能である。第 1 可動体が第 1 の位置にある場合に第 2 可動体が第 3 の位置にあるときがあり、第 1 可動体が第 2 の位置にある場合に第 2 可動体が第 4 の位置にあるときがある。そして、第 1 表示領域および第 2 表示領域に、共通の特殊表示 G 1 2 0 を実行するときがある。

【選択図】 図 2 7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 表示領域、第 2 表示領域、および、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域との間に介在する中央表示領域を有する表示部と、

第 1 可動体と、

第 2 可動体と、

前記表示部を用いた所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記第 1 可動体は、

前記第 1 表示領域の少なくとも一部を覆う第 1 の位置と、前記第 1 の位置のときよりも前記第 1 表示領域を覆わない第 2 の位置と、に移動可能であり、

10

前記第 2 可動体は、

前記第 2 表示領域の少なくとも一部を覆う第 3 の位置と、前記第 3 の位置のときよりも前記第 2 表示領域を覆わない第 4 の位置と、に移動可能であり、

前記第 1 可動体が前記第 1 の位置にある場合に前記第 2 可動体が前記第 3 の位置にあるときがあり、

前記第 1 可動体が前記第 2 の位置にある場合に前記第 2 可動体が前記第 4 の位置にあるときがあり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域に、共通の特殊表示を実行するときがあることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、表示部（液晶）を用いて演出図柄の変動表示等、所定の演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

30

【0003】

【特許文献 1】特開 2005 - 312674 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、表示部上における演出の見え方は一様であり、演出の興趣向上の観点から改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本発明の遊技機は、

40

第 1 表示領域、第 2 表示領域、および、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域との間に介在する中央表示領域を有する表示部と、

第 1 可動体と、

第 2 可動体と、

前記表示部を用いた所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記第 1 可動体は、

前記第 1 表示領域の少なくとも一部を覆う第 1 の位置と、前記第 1 の位置のときよりも前記第 1 表示領域を覆わない第 2 の位置と、に移動可能であり、

前記第 2 可動体は、

前記第 2 表示領域の少なくとも一部を覆う第 3 の位置と、前記第 3 の位置のときより

50

も前記第 2 表示領域を覆わない第 4 の位置と、に移動可能であり、

前記第 1 可動体が前記第 1 の位置にある場合に前記第 2 可動体が前記第 3 の位置にあるときがあり、

前記第 1 可動体が前記第 2 の位置にある場合に前記第 2 可動体が前記第 4 の位置にあるときがあり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域に、共通の特殊表示を実行するときがあることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

10

本発明によれば、演出の興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【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。

20

【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 13】先読み判定テーブルである。

30

【図 14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

40

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】特図変動演出(通常変動)の実行中における盤可動体の配置および背景画像を示す説明図である。

【図 28】盤上可動体の初期位置および退避位置を示す説明図である。

【図 29】盤下可動体の初期位置および退避位置を示す説明図である。

【図 30】シャッター演出の説明図である。

【図 31】シャッター演出の説明図である。

【図 32】シャッター演出の説明図である。

50

【図 3 3】セリフ演出の説明図である。

【図 3 4】セリフ演出の説明図である。

【図 3 5】特図変動演出（リーチ）の実行中における盤可動体の配置および背景画像を示す説明図である。

【図 3 6】特図変動演出（Nリーチ）の実行中における盤可動体の配置および背景画像を示す説明図である。

【図 3 7】S P 示唆演出の説明図である。

【図 3 8】特図変動演出（S P リーチ）の実行中における盤可動体の配置および背景画像を示す説明図である。

【図 3 9】各種演出の実行に関する選択テーブルである。

10

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の遊技機の第 1 実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

【0009】

20

1. 遊技機の構造

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

【0010】

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

30

【0011】

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

40

50

【 0 0 1 2 】

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

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 1 】

10

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

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口 1 0 が設けられている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。遊技球のゲート 1 3 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 1 2 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 1 2 D の開放を伴う遊技である。

20

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成された第 1 大入賞装置 1 4 D（以下、「通常 A T 1 4 D」ともいう）が設けられている。

【 0 0 2 5 】

第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備える。通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動により第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 1 4 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。なお、誘導ステージ 1 2 g の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 1 2 の方へ向かって流下可能である。

40

【 0 0 2 7 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D（以下、「V A T 1 5 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでおり、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球することは不可能もしくは極めて困難である。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であると遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が容易となる。一方、V A T 開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出さ

50

れる。

【0028】

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

【0029】

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

10

【0030】

振分ソレノイド16sが通電されていないとき、振分部材16kは特定領域16への遊技球の通過を妨げる第1状態（通過阻止状態：図3（A）の正面視で振分部材16kの左端が特定領域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もしくは極めて困難であり、非特定領域17を通過する。この第2大入賞口15から非特定領域17まで流下する遊技球のルートを第1のルートという。

20

【0031】

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。

【0032】

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。

30

【0033】

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

【0034】

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。

40

【0035】

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

【0036】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域6は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1遊技領域）と、右側の右遊技領域（第2遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル72kの操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル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

50

を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【 0 0 3 7 】

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

10

【 0 0 3 8 】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 3 9 】

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

20

【 0 0 4 0 】



特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われると実行される。また、特図 2 の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機に特図 2 抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図 1 および特図 2 を総称して特図といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 8 1 a および特図 2 表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

30

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「」（点灯、消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「」

40

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。

【 0 0 4 3 】

50

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。

【００４４】

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（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、第１始動口１１への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図１関係乱数」といい、第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図２関係乱数」という。ここで、特図１関係乱数は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａに記憶される。一方、特図２関係乱数は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１保留の数（特図１保留数）および特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２保留の数（特図２保留数）には上限（例えば４個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図１保留と特図２保留を総称して「特図保留」といい、特図１保留数と特図２保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の可変表示が行われる。普図の可変表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお

、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

【００５０】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部１０６に記憶される。普図保留記憶部１０６に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば４個）を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート１３を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

２．遊技機の電氣的構成

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

【００５７】

10

20

30

40

50

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 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 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 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 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N 操作または O F F 操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。なお、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 1 0 0 に設けたり、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

10

20

30

40

50

【0058】

図 6 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 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」）1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 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 R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 4、および遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 1 0 2 が含まれている。

【0059】

遊技用 R O M 1 0 3 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 R O M 1 0 3 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 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。

【0060】

また、主制御基板 1 0 0 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O (I n p u t / O u t p u t) ポート部 1 1 8、および遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている情報を遊技用 C P U 1 0 2 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ 1 1 9 が実装されている。

【0061】

主制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類 M S や各種アクチュエータ類 M A が接続されている。そのため、主制御基板 1 0 0 には、各種センサ類 M S が出力した信号が入力する。また、主制御基板 1 0 0 は、各種アクチュエータ類 M A に信号を出力する。

【0062】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類 M S には、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する第 1 始動口センサ、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する第 2 始動口センサ、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第 1 大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサ、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ 1 7 a が含まれている。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 1 0 0 に出力する。なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 6 3 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類 M A には、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 6 4 】

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

10

【 0 0 6 5 】

また主制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U (パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの)、および賞球払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。なお、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k (図 1 参照) が含まれる。

【 0 0 6 6 】

20

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 や貸球払出装置 7 4 を用いて、賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球の数は、払出制御基板 1 7 0 に出力される。

【 0 0 6 7 】

また、発射装置 7 2 には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k (図 1 参照) への接触を検知可能なタッチスイッチが設けられている。遊技者によるハンドル 7 2 k の操作があった場合には、タッチスイッチが遊技者のハンドル 7 2 k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。また、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k の回転角度 (操作量) を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイドを駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 7 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0 . 6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

30

【 0 0 6 8 】

また主制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 1 2 0 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 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 1 0 0 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 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との接続は、主制御基板 1 0 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

40

【 0 0 6 9 】

図 7 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

50

【 0 0 7 0 】

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 7 1 】

また、サブ制御基板 1 2 0 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 1 3 8、および R T C (R e a l T i m e C l o c k) 1 3 9 が実装されている。R T C 1 3 9 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときに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 1 9 0 が備えるバックアップ電源回路 1 9 2 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 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、R T C 1 3 9 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 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。

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 1 4 6、及び、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1 4 4 を備えている。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。C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

サブ制御基板 1 2 0 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 4 0 a および特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 4 0 a は、通常ボタン 4 0 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 4 1 a は、特殊ボタン 4 1 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 4 0 a、4 1 a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 1 2 0 に出力する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 0 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類 S A には、盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6、枠可動装置 5 8 等を駆動するモータが含まれ、モータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 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 1 5 1 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 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 1 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種ランプ類 S L には、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4 等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 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 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 8 2 】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U 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 R O M を実装して、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 1 2 0 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。

【 0 0 8 3 】

3．遊技機による主な遊技

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

【 0 0 8 4 】

3 - 1．普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊

10

20

30

40

50

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

【0085】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【0086】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような 1 または複数の当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【0087】

3 - 1 - 2 . 普図変動

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

【0088】

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

【0089】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 30 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 30 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パタ

ーンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器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。

【0090】

3-1-3. 補助遊技

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

【0091】

補助遊技は、補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー12Dが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態に基づいて、図9(C)に示すような1または複数の補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【0092】

パチンコ遊技機PY1は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー12Dの開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第1の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが困難な時間（例えば0.08秒））だけ電チュー12Dを開放する。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第1の開放時間よりも長い第2の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが容易な時間（例えば3.00秒））だけ電チュー12Dを開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

【0093】

3-2. 特図に関わる遊技

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

【0094】

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

【0095】

なお、以下において、第1始動口11に遊技球が入賞することを「第1始動条件の成立」といい、第2始動口12に遊技球が入賞することを「第2始動条件の成立」という。ま

10

20

30

40

50

た、「第1始動条件の成立」と「第2始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【0096】

パチンコ遊技機PY1は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図8（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

10

【0097】

3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、図10（A）に示すような1または複数の大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

20

【0098】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たりおよびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機PY1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり又はハズレの何れであるかを判定する。図10（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

30

【0099】

3-2-2. 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図10（B）に示すような1または複数的大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【0100】

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

40

【0101】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の

50

種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

【0102】

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

【0103】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 10 (C) に示すような 1 または複数のリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

3 - 2 - 4 . 特図変動

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

【0107】

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

ーブル：図 1 1) 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 1 2) と、を区別することが可能である。

【 0 1 0 8 】

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

10

【 0 1 0 9 】

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

20

【 0 1 1 0 】

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

30

【 0 1 1 1 】

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 8 1 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。

【 0 1 1 2 】

また、各特図変動パターンには、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【 0 1 1 3 】

なお、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

40

【 0 1 1 4 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 に示すような 1 ま

50

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

【0115】

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

10

【0116】

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

20

【0117】

3-3. 大当たり遊技

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

30

【0118】

このような大当たり遊技を構成する要素(大当たり遊技構成要素)には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口(第1大入賞口14または第2大入賞口15)の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間(開放パターン)、次の開放まで閉鎖させる時間(閉鎖時間)、オープニングの時間(オープニング時間)、およびエンディングの時間(エンディング時間)などが含まれている。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後、図14に示すような1または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

40

【0119】

例えば、図14に示すように、1Rから15Rまでは、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16R(最終ラウンド)では、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数(例えば10個)の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口14、15の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

50

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 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 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 の通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

【 0 1 2 3 】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することができる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 1 2 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。

【 0 1 2 4 】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言え

る。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 1 6 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

【 0 1 2 5 】

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 1 2 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 1 2 D の開放時間（例えば 0 . 0 8 秒）よりも長い開放時間（例えば 3 . 0 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を用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図 1 1 ~ 図 1 2 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。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり

判定は行われなため、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。

【0132】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 16 ~ 図 22 を用いて説明する。

【0133】

4 - 1. 演出モード

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

【0134】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 16 (A - 1) に示すように、表示部 50a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 100 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 100 が表示されているときに通常ボタン 40 が操作されると、図 16 (A - 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 101 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 52 から出力される音の音量設定、表示部 50a の輝度設定（「光量設定」）、実行される演出の頻度設定（「演出設定」）などがある。

【0135】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 16 (B - 1) に示すように、表示部 50a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G 102）が表示される第 1 通常演出モードと、図 16 (B - 2) に示すように、表示部 50a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G 103）が表示される第 2 通常演出モードと、図 16 (B - 3) に示すように、表示部 50a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G 104）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 50a において、昼間通常用背景画像 G 102、夕方通常用背景画像 G 103 および夜間通常用背景画像 G 104 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【0136】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 16 (B - 4) に示すように、表示部 50a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 105）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 50a において、確変用背景画像 G 105 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リー

チの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0137】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(B-5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像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。

10

【0138】

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

20

【0139】

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

【0140】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出(単に「変動演出」とも言う)について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果(大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果)などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば1~9の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示(本停止表示)が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

30

【0141】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55、56、58、通常ボタン40、特殊ボタン41などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

40

【0142】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

50

【0143】

また、図17(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端(左上隅)の一区画に、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。小図柄KZ1, KZ2, KZ3は、例えば、1~9の数字図柄で構成される。

【0144】

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

10

【0145】

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。

【0146】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図17(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄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。なお、図17中の「」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図17(C-1)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが異なる停止態様で仮停止してから、図17(D)に示すように、ハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「1・1・2」や「2・4・6」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図17(C-2)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様(所謂リーチ目)で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

20

30

【0147】

4-2-3. Nリーチ

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

【0148】

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

40

50

停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄E Z 2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0149】

4 - 2 - 4 . S Pリーチ

パチンコ遊技機P Y 1は、Nリーチの後にS Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0150】

S Pリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにS Pリーチ専用の背景画像(S Pリーチ用背景画像G 1 1 3)が表示され、表示部50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像(S Pリーチ開始タイトル画像)G 1が表示される。その後、図19(B)に示すように、S Pリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、S Pリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P大当たり変動」の場合には、図19(C - 1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が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K Z 1, K Z 2, K Z 3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S Pハズレ変動」の場合には、図19(C - 2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S Pリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0151】

ここで、各リーチに対する演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とした場合、S Pリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には4%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とすれば、S Pリーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S PリーチとしてS PリーチAとS PリーチBとを実行可能にし、S PリーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%とした場合、S PリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、S PリーチBの大当たり期待度を、S PリーチAの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【0152】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

H Aが表示され、特図1保留数が『2』の場合には、第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンH Aが表示される。

【0153】

また、保留アイコン表示領域50dの近傍に、図20(A)に示すように、1つの表示領域からなる当該アイコン表示領域50eを設けることが可能である。当該アイコン表示領域50eは、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコンH Aと同じまたは異なる当該アイコンT Aを表示することが可能である。

【0154】

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

【0155】

4-3-1. 保留演出

パチンコ遊技機P Y 1は、遊技球が第1始動口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。

【0156】

保留演出では、特図1保留数が『0』のときに遊技球が第1始動口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T Aが表示される。そして、特図変動演出中に更に2個の遊技球が第1始動口11に入賞すると、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域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H Aが表示され、特図1保留数が『2』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図20(D)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1に表示されていた保留アイコンH Aが、当該アイコン表示領域50eに移動して当該アイコンT Aとして表示され、保留アイコン表示領域50dの第2表示領域50d2に表示されていた保留アイコンH A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。

【0157】

4-4. 予告演出

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

【0158】

4-4-1. 可動体演出

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

【0159】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 6 0 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を操作する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 6 1 】

操作演出では、例えば、S P リーチにおいて、特殊ボタン 4 1 の押下操作が有効な期間（ボタン操作有効期間）が発生し、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図 2 2（A）に示すように、特殊ボタン 4 1 の操作を促す演出（ボタン操作促進演出）が行われる。ボタン操作促進演出において、表示部 5 0 a に、ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。ボタン操作促進画像 G 3 は、特殊ボタン 4 1 を模した画像（特殊ボタン画像 G 3 1）と、特殊ボタン 4 1 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像 G 3 2）と、ボタン操作有効期間の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像 G 3 3）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G 3 3 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、ボタン操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が押下操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が操作されることなくボタン操作有効期間が経過した後、図 2 2（B）に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、遊技者から見て、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 6 2 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

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

【 0 1 6 5 】

[1 . 主制御メイン処理]

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

【 0 1 6 6 】

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

【0167】

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

10

【0168】

20

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

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

【0169】

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

30

【0170】

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

【0171】

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

40

【0172】

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

【0173】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理（S 1 0 8）を実行して、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）を終了する。その他の処理（S 1 0 8）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理（S 1 0 8）として、遊技者に賞球を払い出す払出制御

50

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。

【0174】

そして、遊技制御用マイコン 101 は、次に遊技用 CPU 102 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 4 msec 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 RAM 104 の出力バッファにセットされたコマンド等を入力する。

10

【0175】

[2-1. センサ検出処理]

センサ検出処理（S104）では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【0176】

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

20

【0177】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 RAM 104 に設けられた普図保留記憶部 106 に記憶する。なお、普図保留記憶部 106 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【0178】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 RAM 104 に設けられた特図 2 保留記憶部 105b に記憶する。特図 2 保留記憶部 105b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

30

40

【0179】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 RAM 104 に設けられた特図 1 保留記憶部 105a に記憶する。特図 1 保留記憶部 105a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図

50

1 保留記憶部 105 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数 (特図 1 保留数) を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0180 】

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

【 0181 】

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

【 0182 】

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

【 0183 】

[2 - 2 . 普通動作処理]

普通動作処理 (S 105) では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 104 の出力バッファにセットする。

【 0184 】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 106 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 82 に開始させる。

【 0185 】

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

【 0186 】

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

【 0187 】

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

【 0188 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理 (S 106) では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 104 の出力バッファにセットする。

【 0189 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 105 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を

10

20

30

40

50

行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

【0190】

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

10

【0191】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

20

【0192】

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

30

【0193】

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

40

【0194】

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

50

そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

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

【 0 1 9 7 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

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

【 0 1 9 8 】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

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

【 0 1 9 9 】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

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

【 0 2 0 0 】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

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

10

20

30

40

50

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。

【0201】

なお、遊技制御用マイコン101が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

【0202】

6．演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図25および図26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。

【0203】

[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。

【0204】

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

【0205】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4004）。コマンド送信処理では、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）。また、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。

【0206】

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）、および、サブ側タイマ割り込み処理（S4011）の実行が可能となる。

【0207】

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）に優先して実行される。

【０２０８】

〔２．サブ側タイマ割り込み処理〕

サブ側タイマ割り込み処理（Ｓ４０１１）は、サブ制御基板１２０に所定の周期（例えば、１ｍｓｅｃ周期）の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理（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）、受信コマンド解析処理（Ｓ４１０５）、演出タイマ更新処理（Ｓ４１０６）、音声制御処理（Ｓ４１０７）、演出用データ作成処理（Ｓ４１０８）を順次行う。

10

【０２０９】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ４０ａや特殊ボタン検出スイッチ４１ａなどの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ５３、および盤ランプ５４などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路１５１に出力する。つまり、演出制御用マイコン１２１は、発光データに従って枠ランプ５３、および盤ランプ５４などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置５５、５６、５８などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン１２１は、駆動データに従って、可動装置５５、５６、５８などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

20

【０２１０】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理（Ｓ４０１０）によって演出用ＲＡＭ１２４の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ５２からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路１６１への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

30

【０２１１】

７．第１実施形態の特徴点の説明

第１実施形態（以下、単に本実施形態ともいう）のパチンコ遊技機ＰＹ１における特徴点に関して、さらなる詳細な説明を以下に加える。本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、特図変動演出の実行中に、以下に示す盤上可動体６１Ｋおよび盤下可動体６２Ｋの少なくとも１つの可動体を移動させることが可能となっている。

【０２１２】

７－１．表示部

画像表示装置５０は、１９インチの３Ｄ液晶ディスプレイで構成された表示部５０ａを備える。この表示部５０ａは、図２７に示すような、左右方向よりも上下方向に長い形状の液晶ディスプレイになっている。この表示部５０ａには、表示上で分割可能な３つの表示領域（中央表示領域５１Ｃ、上表示領域５１Ｕおよび下表示領域５１Ｂ）がある。中央表示領域５１Ｃは、表示部５０ａの上下方向中央に位置する表示領域である。上表示領域５１Ｕは、表示部５０ａの上部、すなわち中央表示領域５１Ｃの上方に位置する表示領域である。下表示領域５１Ｂは、表示部５０ａの下部、すなわち中央表示領域５１Ｃの下方に位置する表示領域である。

40

【０２１３】

本実施形態では、上表示領域５１Ｕは、後述する盤上可動体６１Ｋと正面視で重なるときがある。図２７に示すように盤上可動体６１Ｋが初期位置にある場合には、上表示領域５１Ｕの一部がその盤上可動体６１Ｋと正面視で重なる。このときに盤上可動体６１Ｋの

50

左方に露出している上表示領域 5 1 U の部分を「左露出部 5 1 U L」といい、盤上可動体 6 1 K の右方に露出している上表示領域 5 1 U の部分を「右露出部 5 1 U R」という。また、盤上可動体 6 1 K に被覆されている上表示領域 5 1 U の部分を「上被覆部 5 1 U C」という。

【0214】

また、下表示領域 5 1 B は、後述する盤下可動体 6 2 K と正面視で重なるときがある。図 2 7 に示すように盤下可動体 6 2 K が初期位置にある場合には、下表示領域 5 1 B の一部がその盤下可動体 6 2 K と正面視で重なる。このときに盤下可動体 6 2 K の視認部 6 2 W から露出している下表示領域 5 1 B の部分を「下露出部 5 1 B W」という。また、盤下可動体 6 2 K に被覆されている下表示領域 5 1 B の部分を「下被覆部 5 1 B E」という。

10

【0215】

本実施形態の中央表示領域 5 1 C には、保留アイコン表示領域および当該アイコン表示領域が含まれる。そのため、中央表示領域 5 1 C では、保留アイコン H A や当該アイコン T A が表示されることがある。また、中央表示領域 5 1 C には演出図柄表示領域が含まれる。そのため、中央表示領域 5 1 C では、特図変動演出の実行中に演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が行われることがある。さらに、特図変動演出の実行中の昼間通常背景画像 G 1 0 2 、夕方通常背景画像 G 1 0 3 、夜間通常背景画像 G 1 0 4 、確変背景画像 G 1 0 5 又は時短背景画像 G 1 0 6 が表示されることがある。また、S P リーチの実行中に S P リーチ背景画像 G 1 1 3 が表示されることがある。

【0216】

20

本実施形態の下表示領域 5 1 B には小図柄領域が含まれる。そのため下表示領域 5 1 B では、特図変動演出の実行中に小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が行われることがある。また、特図変動演出における通常変動の実行中に、後述の第 1 宇宙通常背景画像 G 1 2 0 が表示されることがある。また、特図変動演出における N リーチの実行中に、後述の第 2 宇宙通常背景画像 G 1 2 1 が表示されることがある。さらに、特図変動演出における S P リーチの実行中に、S P リーチ背景画像 G 1 1 3 が表示されることがある。

【0217】

なお、本実施形態の上表示領域 5 1 U では、特図変動演出における通常変動の実行中に、後述の第 1 宇宙通常背景画像 G 1 2 0 が表示されることがある。また、特図変動演出における N リーチの実行中に、後述の第 2 宇宙通常背景画像 G 1 2 1 が表示されることがある。さらに、特図変動演出における S P リーチの実行中に、S P リーチ背景画像 G 1 1 3 が表示されることがある。

30

【0218】

7 - 2 . 各種可動体

次に、移動可能な可動体について、図 2 7 ~ 図 2 9 に基づいて説明する。本実施形態では、盤上可動体 6 1 K と盤下可動体 6 2 K とを備えている。

【0219】

7 - 2 - 1 . 盤上可動体

本実施形態の盤上可動体 6 1 K は、盤上可動装置 6 1 に具備されており、通常時（通常の待機状態では）、図 2 7 および図 2 8 (A) に示す表示部 5 0 a の上部前方の位置に配置されている。この位置を盤上可動体 6 1 K の「初期位置」という。

40

【0220】

この盤上可動体 6 1 K は、第 1 モータ（図示しない）の駆動によって、上下方向に移動可能となっている。具体的には、図 2 7 および図 2 8 (A) に示す初期位置から、図 2 8 (B) に示す、初期位置よりも上方の位置に移動（上昇）可能となっている。この位置を盤上可動体 6 1 K の「退避位置」という。この盤上可動体 6 1 K の退避位置とは、盤上可動体 6 1 K が表示部 5 0 a の前方に重ならない位置である（図 2 8 (B) 参照）。そのため、退避位置にある盤上可動体 6 1 K が表示部 5 0 a を覆わない構成になっている。

【0221】

50

具体的には、図 28 (B) に示すように、盤上可動体 61K が退避位置にある場合には、上表示領域 51U の上被覆部 51UC が盤上可動体 61K に被覆されない。従って、盤上可動体 61K が初期位置から退避位置に移動することによって、上被覆部 51UC が遊技者に視認可能になる。すなわち、盤上可動体 61K が退避位置にあるときには、左露出部 51UL および右露出部 51UR に加えて、上被覆部 51UC も視認可能になる。つまり、そのときには上表示領域 51U 全体が視認可能になっている。よって、盤上可動体 61K が初期位置よりも退避位置にあるときの方が、より広範な表示部 50a (上表示領域 51U) を遊技者に感じさせることが可能となっている。

【0222】

7-2-2. 盤下可動体

本実施形態の盤下可動体 62K は、盤下可動装置 62 に具備されており、通常時 (通常の待機状態では)、図 27 および図 29 (A) に示す表示部 50a の下部前方の位置に配置されている。この位置を盤下可動体 62K の「初期位置」という。

【0223】

この盤下可動体 62K は、第 2 モータ (図示しない) の駆動によって、上下方向に移動可能となっている。具体的には、図 27 および図 29 (A) に示す初期位置から、図 29 (B) に示す、初期位置よりも下方の位置に移動 (下降) 可能となっている。この位置を盤下可動体 62K の「退避位置」という。この盤下可動体 62K の退避位置とは、盤下可動体 62K が表示部 50a の前方に重ならない位置である (図 29 (B) 参照)。そのため、退避位置にある盤下可動体 62K が表示部 50a を覆わない構成になっている。

【0224】

具体的には、図 29 (B) に示すように、盤下可動体 62K が退避位置にある場合には、下表示領域 51B の下被覆部 51BE が盤下可動体 62K に被覆されない。従って、盤下可動体 62K が初期位置から退避位置に移動することによって、下被覆部 51BE が遊技者に視認可能になる。すなわち、盤下可動体 62K が退避位置にあるときには、下露出部 51BW に加えて、下被覆部 51BE も視認可能になる。つまり、そのときには下表示領域 51B 全体が視認可能になっている。よって、盤下可動体 62K が初期位置よりも退避位置にあるときの方が、より広範な表示部 50a (下表示領域 51B) を遊技者に感じさせることが可能となっている。

【0225】

7-3. 各種演出

次に、本実施形態における各種演出について、図 30 ~ 図 39 に基づいて説明する。本実施形態の演出制御用マイコン 121 は、非時短状態の特図 1 の可変表示に伴う特図変動演出の通常変動の実行中に、盤上可動体 61K を用いたシャッター演出、および、セリフ演出の少なくとも一方を実行可能である。さらに、その特図変動演出の N リーチの実行中に SP 示唆演出を実行可能である。以下では、これらシャッター演出、セリフ演出および SP 示唆演出が実行され得る、特図 1 変動パターン「P01」又は「P04」に対応して行われる特図変動演出 (変動演出 リーチ Nリーチ SPリーチ) の流れに合わせて、変動演出、リーチ、Nリーチおよび SPリーチにおける盤可動体 (盤上可動体 61K, 盤下可動体 62K) の配置および背景画像、および、各種演出 (シャッター演出, セリフ演出, SP 示唆演出) をそれぞれ説明する。

【0226】

7-3-1. 通常変動

まず、図 27 を用いて、通常変動の実行中における盤可動体 (盤上可動体 61K, 盤下可動体 62K) の配置、および、表示部 50a 上の背景画像について説明する。通常変動の実行中、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K はいずれも初期位置にある。そのため、遊技者は、表示部 50a のうち、中央表示領域 51C、上表示領域 51U の左露出部 51UL、上表示領域 51U の右露出部 51UR、および、下表示領域 51B の下露出部 51BW を視認できる。

【0227】

10

20

30

40

50

通常変動の実行中、中央表示領域 5 1 C では、保留アイコンや当該アイコンの表示、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示、さらに、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 又は夜間通常用背景画像 G 1 0 4 表示が実行され得る。図 2 7 には、通常変動の実行中に、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示、および、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 の表示が行われているおける中央表示領域 5 1 C を例示する。

【 0 2 2 8 】

通常変動の実行中、上表示領域 5 1 U の左露出部 5 1 U L 、および、右露出部 5 1 U R では、第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 の表示が行われる（図 2 7 参照）。この第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 は、宇宙空間を表す背景画像であり、通常変動の実行中に表示される背景画像である。

10

【 0 2 2 9 】

図 2 7 に示すように、通常変動の実行中に盤上可動体 6 1 K が初期位置にある場合には、左露出部 5 1 U L と右露出部 5 1 U R とが遊技者には離間して見える。但し、左露出部 5 1 U L でも右露出部 5 1 U R でも同じ背景画像（第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 ）が表示されるので、遊技者は、これら左露出部 5 1 U L および右露出部 5 1 U R が関連性のある表示領域になっていることを意識可能となっている。

【 0 2 3 0 】

通常変動の実行中、下表示領域 5 1 B の下露出部 5 1 B W では、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示、および、上述の第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 の表示が行われる（図 2 7 参照）。よって、遊技者は、盤上可動体 6 2 K の視認部 6 2 W を通じて小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示を確認でき、特図（特図 1 ）の可変表示が行われていることを間接的に把握可能となっている。

20

【 0 2 3 1 】

さらに、左露出部 5 1 U L および右露出部 5 1 U R に加えて、下露出部 5 1 B W でも同じ背景画像（第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 ）が表示される。そのため、遊技者は、これら左露出部 5 1 U L 、右露出部 5 1 U R および下露出部 5 1 B W が互いに関連性のある表示領域になっていることを意識することが可能となっている。

【 0 2 3 2 】

7 - 3 - 2 . シャッター演出

次に、通常変動の実行中に実行可能なシャッター演出について図 3 0 、図 3 1 および図 3 2 を用いて説明する。このシャッター演出は、盤上可動体 6 1 K の退避位置への移動によって視認可能となる上被覆部 5 1 U C にキャラ画像を表示する演出である。

30

【 0 2 3 3 】

本実施形態では、特図変動演出における通常変動の実行中にシャッター演出が行われる場合には、まず盤上可動体 6 1 K が図 3 1 （ A ）に示す初期位置から図 3 1 （ B ）に示す退避位置に移動する。この盤上可動体 6 1 K の移動に伴い、上被覆部 5 1 U C が視認可能になる（図 3 1 （ B ））。このとき、上被覆部 5 1 U C の中央にはキャラ画像 C G 1 、その周囲には第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 がそれぞれ表示されている（図 3 1 （ B ））。

【 0 2 3 4 】

キャラ画像 C G 1 は、いわゆる「 UFO 」のイメージ図の内部に文字列「 S P 」を示す画像である。本実施形態では、このキャラ画像 C G 1 を表示することで、当該の特図変動演出において S P リーチが実行されることを遊技者に示唆する。

40

【 0 2 3 5 】

盤上可動体 6 1 K の退避位置への移動から第 1 期間（本実施形態では 2 秒間）が経過した後、盤上可動体 6 1 K が図 3 1 （ B ）に示す退避位置から図 3 1 （ C ）に示す初期位置に移動する。これにより、上被覆部 5 1 U C が再び視認不能になる（図 3 1 （ C ））。

【 0 2 3 6 】

本実施形態では、上記キャラ画像 C G 1 以外にも複数種類のキャラ画像 C G 2 ~ C G 4 がある。具体的に、図 3 2 （ A ）に示すキャラ画像 C G 2 は「 UFO 」のイメージ図の内

50

部に文字列「SP?」を示す画像である。視認可能になった上被覆部51UCにキャラ画像CG2を表示することで、当該の特図変動演出においてSPリーチが実行される可能性があることを遊技者に示唆する。また、図32(B)に示すキャラ画像CG3は「UFO」のイメージ図の内部に文字列「熱」を示す画像であり、図32(C)に示すキャラ画像CG4は「UFO」のイメージ図を示す画像である。上被覆部51UCにキャラ画像CG3又はキャラ画像CG4を表示することで、当該の特図変動演出の実行後に大当たり遊技が実行される可能性があることを遊技者に示唆する。さらに、キャラ画像CG4よりもキャラ画像CG3を表示の方が、当該の特図変動演出の実行後に大当たり遊技が実行される可能性が高いことを遊技者に示唆する。

【0237】

10

7-3-3.セリフ演出

次に、通常変動の実行中に実行可能なセリフ演出について図33および図34を用いて説明する。このセリフ演出は、図33に示すように、下表示領域51Bの下露出部51BWに、セリフを伴うキャラ画像を出現させる演出である。

【0238】

図33に示すキャラ画像CG11は、人物をモチーフにした特殊キャラクタのセリフとして文字「熱」を示す画像である。本実施形態では、このキャラ画像CG11を下露出部51BWに表示することで、当該の特図変動演出の実行後に大当たり遊技が実行される可能性があることを遊技者に示唆する。

【0239】

20

このセリフ演出は、下露出部51BWへのキャラ画像CG11の出現から第2期間（本実施形態では3秒間）が経過した後、キャラ画像CG11が下露出部51BWから消える。

【0240】

本実施形態では、上記キャラ画像CG11以外にも複数種類のキャラ画像CG12、CG13がある。具体的に、キャラ画像CG12は特殊キャラクタのセリフとして文字列「激熱」を示す画像である。また、キャラ画像CG13は特殊キャラクタのセリフとして文字列「...」を示す画像である。キャラ画像CG12又はキャラ画像CG13を下露出部51BWに表示することで、キャラ画像CG11と同様、当該の特図変動演出の実行後に大当たり遊技が実行される可能性があることを遊技者に示唆する。また、キャラ画像CG13よりもキャラ画像CG11、さらにはキャラ画像CG11よりもキャラ画像CG12を表示の方が、当該の特図変動演出の実行後に大当たり遊技が実行される可能性が高いことを遊技者に示唆する。

30

【0241】

7-3-4.リーチ

次に、図35を用いて、リーチ時における盤可動体（盤上可動体61K、盤下可動体62K）の配置、および、表示部50a上の背景画像について説明する。通常変動の実行中と同じく、リーチ時の盤上可動体61Kおよび盤下可動体62Kはいずれも初期位置にある。そのため、遊技者は、通常変動に引き続き、表示部50aのうち、中央表示領域51C、上表示領域51Uの左露出部51UL、上表示領域51Uの右露出部51UR、および、下表示領域51Bの下露出部51BWを視認可能となっている。

40

【0242】

リーチ時の中央表示領域51Cでは、通常変動の実行中と同じく、保留アイコンや当該アイコンの表示、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の変動表示、さらに、昼間通常用背景画像G102、夕方通常用背景画像G103又は夜間通常用背景画像G104の表示が実行される。但し、図35に示すように、中央表示領域51Cには、同じ数字（種類）が仮停止する左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3と、変動表示中の中演出図柄EZ2とが表示されている。

【0243】

リーチ時における上表示領域51Uの左露出部51UL、および、右露出部51URで

50

は、通常変動の実行中と同じく、第1宇宙通常用背景画像G120の表示が行われる(図35参照)。よって、遊技者は、リーチ時も、これら左露出部51ULおよび右露出部51URが関連性のある表示領域になっていることを意識可能となっている。

【0244】

また、リーチ時における下表示領域51Bの下露出部51BWでは、通常変動の実行中と同じく、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示、および、上述の第1宇宙通常用背景画像G120の表示が行われる(図35参照)。但し、演出図柄EZ1, EZ3とは異なり、仮停止することなく変動表示が継続している。よって、遊技者は、盤下可動体62Kの視認部62Wを通じて小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示を確認でき、特図(特図1, 特図2)の可変表示が行われていることを間接的に把握可能となっている。

10

【0245】

さらに、左露出部51ULおよび右露出部51URに加えて、下露出部51BWでも同じ背景画像(第1宇宙通常用背景画像G120)が表示されるので(図35参照)、遊技者は、これら左露出部51UL、右露出部51URおよび下露出部51BWが互いに関連性のある表示領域になっていることを意識可能となっている。

【0246】

7-3-5.Nリーチ

次に、図36を用いて、Nリーチ時における盤可動体(盤上可動体61K, 盤下可動体62K)の配置、および、表示部50a上の背景画像について説明する。図36に示すように、通常変動の実行中やリーチ時とは異なり、Nリーチの実行中の盤上可動体61Kおよび盤下可動体62Kはいずれも退避位置にある。そのため、遊技者は、表示部50aのうち、中央表示領域51C、上表示領域51U全体(左露出部51UL, 右露出部51UR、上被覆部51UC)、および、下表示領域51B全体(下露出部51BW, 下被覆部51BE)を視認可能となっている。

20

【0247】

Nリーチの実行中の中央表示領域51Cでは、保留アイコンや当該アイコンの表示、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示、さらに、昼間通常用背景画像G102、夕方通常用背景画像G103又は夜間通常用背景画像G104の表示が実行される。但し、図36に示すように、中央表示領域51Cには、同じ数字(種類)が仮停止する左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3と、変動表示中の中演出図柄EZ2とが表示されている。左演出図柄EZ1は中央表示領域51Cの左上部、右演出図柄EZ3は中央表示領域51Cの右上部に、小さな表示になってそれぞれ移動する。

30

【0248】

Nリーチの実行中における上表示領域51U(左露出部51UL、上被覆部51UCおよび右露出部51UR)では、第2宇宙通常用背景画像G121の表示が行われる(図36参照)。この第2宇宙通常用背景画像G121は、第1宇宙通常用背景画像G120と同じく宇宙空間を表す背景画像である。つまり、第2宇宙通常用背景画像G121は、第1宇宙通常用背景画像G120と同じ画像である。すなわち、第1宇宙通常用背景画像G120と第2宇宙通常用背景画像G121とは互に関連する画像である。

【0249】

但し、第1宇宙通常用背景画像G120は、通常変動の実行中およびリーチ時に表示される背景画像であるのに対し、第2宇宙通常用背景画像G121は、Nリーチの実行中に表示される背景画像である。そのため、第1宇宙通常用背景画像G120では、上述のシャッター演出で用いられるキャラ画像CG1~CG4が表示可能であるのに対し、第2宇宙通常用背景画像G121ではそのようなキャラ画像CG1~CG4が表示されることはない。

40

【0250】

また、Nリーチの実行中における下表示領域51B(下露出部51BWおよび下被覆部51BE)では、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示、および、第2宇宙通常用背景画像G121の表示が行われる(図36参照)。小図柄KZ1, KZ2, KZ3は、演

50

出図柄 E Z 1 , E Z 3 とは異なり、仮停止することなく変動表示が継続している。よって、遊技者は、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示から、特図 (特図 1 , 特図 2) の可変表示が行われていることを間接的に把握可能となっている。

【 0 2 5 1 】

また、表示される第 2 宇宙通常用背景画像 G 1 2 1 は、第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 と同じ画像である。但し、第 1 宇宙通常用背景画像 G 1 2 0 では、上述のセリフ演出で用いられるキャラ画像 C G 1 1 ~ C G 1 3 が表示可能であるのに対し、第 2 宇宙通常用背景画像 G 1 2 1 ではそのようなキャラ画像 C G 1 1 ~ C G 1 3 が表示されることはない。

【 0 2 5 2 】

さらに、上表示領域 5 1 U に加えて、下表示領域 5 1 B でも同じ背景画像 (第 2 宇宙通常用背景画像 G 1 2 1) が表示されるので (図 3 6 参照)、遊技者は、これら上表示領域 5 1 U および下表示領域 5 1 B が互いに関連性のある表示領域になっていることを意識可能となっている。

【 0 2 5 3 】

7 - 3 - 6 . S P 示唆演出

次に、Nリーチの実行中に実行可能な S P 示唆演出について図 3 7 を用いて説明する。この S P 示唆演出は、S P リーチの実行を示唆する演出である。図 3 7 (A) および図 3 7 (B) に示すように、上表示領域 5 1 U および下表示領域 5 1 B を用いて、キャラ画像 C G 2 1 を表示する演出である。

【 0 2 5 4 】

本実施形態では、Nリーチの実行中に S P 示唆演出が行われる場合には、まず図 3 7 (A) に示すように、上表示領域 5 1 U (表示部 5 0 a) の右上部にキャラ画像 C G 2 1 が表示されている。

【 0 2 5 5 】

図 3 7 に示すキャラ画像 C G 2 1 は、いわゆる「流れ星」を示す画像である。この流れ星をなしている「星」のイメージ図の内部には文字列「 S P 」が表示される。本実施形態では、このキャラ画像 C G 2 1 を表示することで、上記キャラ画像 C G 1 と同じく、当該の特図変動演出において S P リーチが実行されることを遊技者に示唆する。

【 0 2 5 6 】

キャラ画像 C G 2 1 は、上表示領域 5 1 U の右上部に表示された後、そこから下表示領域 5 1 B (表示部 5 0 a) の左下部に向けて直線的に移動する (図 3 7 (B) 参照)。なお、その移動中にキャラ画像 C G 2 1 が中央表示領域 5 1 C に表示されることはない。上表示領域 5 1 U および下表示領域 5 1 B にだけ表示される。つまり、同じ第 2 宇宙通常用背景画像 G 1 2 1 を表示する表示領域にキャラ画像 C G 2 1 が表示される。

【 0 2 5 7 】

キャラ画像 C G 2 1 が下表示領域 5 1 B の左下部に達したら、そのキャラ画像 C G 2 1 が下表示領域 5 1 B から消える。

【 0 2 5 8 】

7 - 3 - 7 . S P リーチ

次に、図 3 8 を用いて、S P リーチ時における盤可動体 (盤上可動体 6 1 K , 盤下可動体 6 2 K) の配置、および、表示部 5 0 a 上の背景画像について説明する。図 3 8 に示すように、Nリーチの実行中と同じく、S P リーチの実行中の盤上可動体 6 1 K および盤下可動体 6 2 K はいずれも退避位置にある。そのため、遊技者は、表示部 5 0 a のうち、中央表示領域 5 1 C、上表示領域 5 1 U 全体 (左露出部 5 1 U L , 右露出部 5 1 U R、上被覆部 5 1 U C)、および、下表示領域 5 1 B 全体 (下露出部 5 1 B W , 下被覆部 5 1 B E) を視認可能となっている。

【 0 2 5 9 】

S P リーチの実行中の中央表示領域 5 1 C では、演出図柄 E Z 1 , E Z 3 の変動表示が実行される。図 3 8 に示すように、中央表示領域 5 1 C の左上部には小さな表示の左演出図柄 E Z 1 が、また、中央表示領域 5 1 C の右上部には小さな表示の右演出図柄 E Z 3 が

10

20

30

40

50

それぞれ表示されている。中演出図柄 E Z 2 の変動表示は中央表示領域 5 1 C にほとんど表示されない。

【0260】

また、S P リーチの実行中における下表示領域 5 1 B では、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が行われる (図 3 8 参照) 。

【0261】

さらに、S P リーチの実行中の中央表示領域 5 1 C、上表示領域 5 1 U および下表示領域 5 1 B では、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 が表示される。すなわち、中央表示領域 5 1 C、上表示領域 5 1 U および下表示領域 5 1 B にわたって、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 が表示される。そして、S P リーチ専用演出 (バトル演出) が行われる。

10

【0262】

これにより、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 が中央表示領域 5 1 C だけで表示される各種背景画像よりも大きく表示可能であり、遊技者の注目を集め易い。よって、遊技者は、特図変動演出における S P リーチが、リーチ (図 3 5) や N リーチ (図 3 6) よりも要のリーチ演出であることを認識することが可能となっている。

【0263】

続いて、上述のシャッター演出、セリフ演出および S P 示唆演出の実行に関する各種テーブルについて図 3 9 を用いて説明する。

【0264】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動開始コマンド (特図 1 変動開始コマンド) の受信時に、図 3 9 (A) に示すシャッター演出実行選択テーブルを参照して、これから実行する特図変動演出においてシャッター演出を実行するかどうかを決定する。

20

【0265】

シャッター演出の実行を決定した場合には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、次いで図 3 9 (B) に示すキャラ画像種別選択テーブルを参照して、表示するキャラ画像を決定する。本実施形態では、決定された特図変動パターン (「 P 0 1 」 ~ 「 P 0 8 」) に応じた振分率で、シャッター演出に用いるキャラ画像がキャラ画像 C G 1、キャラ画像 C G 2、キャラ画像 C G 3 およびキャラ画像 C G 4 のいずれかに決める。

【0266】

図 3 9 (B) に示すシャッター演出を実行する場合のキャラ画像種別選択テーブルによれば、S P リーチを含む特図変動演出に対応する特図変動パターン (「 P 0 1 」 , 「 P 0 4 」) であれば、キャラ画像 C G 1 が選択可能である。また、特図 1 抽選の判定結果が「大当たり」の特図変動パターン (「 P 0 1 」 ~ 「 P 0 3 」) では、キャラ画像 C G 3 の振分率の方がキャラ画像 C G 4 よりも高いのに対して、特図 1 抽選の判定結果が「ハズレ」の特図変動パターン (「 P 0 4 」 ~ 「 P 0 8 」) では、逆にキャラ画像 C G 4 の振分率の方がキャラ画像 C G 3 よりも高い。そのため、本実施形態では、シャッター演出でキャラ画像 C G 4 が表示される場合よりもキャラ画像 C G 3 が表示された場合の方が遊技者は「大当たり」の当選を期待できる。

30

【0267】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動開始コマンド (特図 1 変動開始コマンド) の受信時に、図 3 9 (C) に示すセリフ演出実行選択テーブルを参照して、これから実行する特図変動演出においてセリフ演出を実行するかどうかを決定する。

40

【0268】

セリフ演出の実行を決定した場合には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、次いで図 3 9 (D) に示すキャラ画像種別選択テーブルを参照して、表示するキャラ画像を決定する。本実施形態では、特図 1 抽選の判定結果 (「大当たり」 , 「ハズレ」) に応じた振分率で、セリフ演出に用いるキャラ画像がキャラ画像 C G 1 1、キャラ画像 C G 1 2 およびキャラ画像 C G 1 3 のいずれかに決める。

【0269】

図 3 9 (D) に示すセリフ演出を実行する場合のキャラ画像種別選択テーブルによれば

50

、特図 1 抽選の判定結果が「大当たり」の場合、キャラ画像 C G 1 3 よりもキャラ画像 C G 1 1 が選択され易く、さらにキャラ画像 C G 1 2 が最も選択され易い。これに対して、特図 1 抽選の判定結果が「ハズレ」の場合、キャラ画像 C G 1 2 よりもキャラ画像 C G 1 1 が選択され易く、さらにキャラ画像 C G 1 3 が最も選択され易い。そのため、本実施形態では、セリフ演出でキャラ画像 C G 1 3 が表示される場合よりもキャラ画像 C G 1 1 が表示された場合の方が、さらには、キャラ画像 C G 1 1 よりもキャラ画像 C G 1 2 が表示された方が、遊技者は「大当たり」の当選を期待できる。

【0270】

さらに、演出制御用マイコン 121 は、特図変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド）の受信時に、図 39（E）に示す S P 示唆演出実行選択テーブルを参照して、これから実行する特図変動演出の N リーチにおいて S P 示唆演出を実行するかどうかを決定する。本実施形態では、決定された特図変動パターン（「P01」～「P08」）に応じた振分率で決める。

【0271】

図 39（E）に示す S P 示唆演出実行選択テーブルによれば、S P リーチを含む特図変動演出に対応する特図変動パターン（「P01」，「P04」）であれば、S P 示唆演出の実行が決定可能である。逆に、S P リーチを含まない特図変動演出に対応する特図変動パターン（「P02」，「P03」，「P05」，「P06」，「P07」，「P08」）であれば、S P 示唆演出の非実行が決まる。

【0272】

8．第 1 実施形態の効果

以上で詳細に説明したように、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K がいずれも初期位置にあるときよりも、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K がいずれも退避位置にあるときの方が、遊技者に表示部 50a を大きく見せることが可能となっている。換言すれば、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K がいずれも初期位置にあるときには、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K がいずれも退避位置にあるときよりも表示部 50a を小さく見せることが可能となっている。よって、そのような表示部 50a を用いて行う各種演出（例えば、特図変動演出の変動演出（図 27）やリーチ（図 35）や N リーチ（図 36）や S P リーチ（図 38）等）の見せ方に変化を与えることが可能であり、演出の興趣向上が可能となっている。

【0273】

また、特図変動演出の通常変動およびリーチ時には、上表示領域 51U および下表示領域 51B に第 1 宇宙通常用背景画像 G 120 が表示される。さらに、N リーチの実行中には、上表示領域 51U および下表示領域 51B に第 2 宇宙通常用背景画像 G 121 が表示される。よって、上表示領域 51U および下表示領域 51B で宇宙通常用背景画像 G 120，G 121 が行われる場合には、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K の配置によって、その宇宙通常用背景画像 G 120，G 121 を目立たせたり、逆に目立たせなかったりすることが可能となっている。具体的に例えば、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K がいずれも初期位置にある場合には、それに伴って上表示領域 51U および下表示領域 51B が覆われるため、そこに表示される第 1 宇宙通常用背景画像 G 120 を目立たせないことが可能となっている。一方、盤上可動体 61K および盤下可動体 62K がいずれも退避位置にある場合には、それに伴って上表示領域 51U 全体および下表示領域 51B 全体が露出するため、そこに表示される第 2 宇宙通常用背景画像 G 121 を目立たせることが可能となっている。

【0274】

また、図 37 に示すように、第 2 宇宙通常用背景画像 G 121 の表示中に、上表示領域 51U および下表示領域 51B に S P 示唆演出の実行に伴うキャラ画像 C G 21 が表示される。上述したように、キャラ画像 C G 21 の表示によって、その後の S P リーチの実行を遊技者に示唆するため、第 2 宇宙通常用背景画像 G 121 の表示中に、上表示領域 51U および下表示領域 51B に遊技者を注目させることが可能となっている。

【0275】

また、表示部50aは1つの液晶画面からなり、図38に示すように、SPリーチ専用演出（バトル演出）の実行とともに、盤上可動体61Kが退避位置にあるときの上表示領域51U、盤下可動体62Kが退避位置にあるときの下表示領域51B、および中央表示領域51CにわたってSPリーチ用背景画像G113が表示される。そのため、継ぎ目のないより大きな表示部50aを用いてSPリーチ用背景画像G113を表示可能となっている。

【0276】

また、盤下可動体62Kが初期位置でも視認部62Wを通じて下表示領域51Bの一部（下露出部51BW）に表示される第1宇宙通常用背景画像G120を遊技者が視認可能となっている。しかも、その下露出部51BWには、セリフ演出の実行に伴うキャラ画像CG11～CG13が表示されるときがあるため、視認部62Wから見える第1宇宙通常用背景画像G120の表示に遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【0277】

また、盤下可動体62Kが退避位置にあるときに下表示領域51Bに第2宇宙通常用背景画像G121が表示された場合には、遊技者は、その盤下可動体62Kが初期位置にあるときと同じような見栄え（印象）を下表示領域51Bから受けることが可能となっている。

【0278】

なお、盤下可動体62Kが退避位置にある場合には、第2宇宙通常用背景画像G121を表示している下表示領域51Bにセリフ演出の実行に伴うキャラ画像CG11～CG13が表示されない。そのようなセリフ演出の実行に伴うキャラ画像CG11～CG13が表示されなくても、下表示領域51Bが相対的に広い分、遊技者の注目を集めることが可能となっている。

20

【0279】

また、図38に示すように、盤上可動体61Kが退避位置にあるときの上表示領域51U、盤下可動体62Kが退避位置にあるときの下表示領域51B、および中央表示領域51CにわたってSPリーチ（SPリーチ専用演出）が実行可能である。よって、上表示領域51U、下表示領域51Bおよび中央表示領域51Cのうちの1つを用いるよりも大きな表示領域を用いて特定演出を実行するが可能となっている。よって、見た目にインパクト（迫力）のある演出に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

30

【0280】

また、シャッター演出は、盤下可動体62Kが初期位置にあるときに上表示領域51Uにおいて行われる。すなわち、見た目上、上表示領域51Uと下表示領域51Bとを組み合わせた表示領域が、盤下可動体62Kが退避位置にある場合よりも狭い場合に、シャッター演出が実行され得る。そのため、盤下可動体62Kが初期位置にあるときでも、退避位置にあるときでも、上表示領域51Uと下表示領域51Bとを組み合わせた表示領域に遊技者を注目させることが可能となっている。

【0281】

9. 変更例

次に、上記第1実施形態のパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第1実施形態のパチンコ遊技機PY1と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記第1実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

40

【0282】

上記第1実施形態では、表示部50aにおいて、中央表示領域51C（中央表示領域、主表示領域）の上方の上表示領域51Uを第1表示領域（副表示領域）、下方の下表示領域51Bを第2表示領域（副表示領域）をとした。しかしながら、上表示領域51Uを第2表示領域、下表示領域51Bを第1表示領域としてもよい。また、表示部の左右方向に

50

第 1 表示領域（副表示領域）、中央表示領域、第 2 表示領域（副表示領域）が並ぶ構成としてもよい。また、表示部 50a には 3 つの表示領域がある構成としたが、4 つ以上の表示領域がある構成としてもよい。

【0283】

また、上記第 1 実施形態では、1 個からなる盤上可動体 61K を第 1 可動体としたが、2 個以上の可動体を組み合わせて第 1 可動体としてもよい。また、1 個からなる盤下可動体 62K を第 2 可動体としたが、2 個以上の可動体を組み合わせて第 2 可動体としてもよい。

【0284】

また、上記第 1 実施形態では、盤上可動体 61K（第 1 可動体）は、初期位置（第 1 の位置）では上表示領域 51U（第 1 表示領域、副表示領域）の一部を覆う構成とした。しかしながら、第 1 の位置では、第 1 表示領域（副表示領域）全体を覆う構成でもよい。また、盤下可動体 62K（第 2 可動体）は、初期位置（第 2 の位置）では下表示領域 51B（第 2 表示領域）の一部を覆う構成とした。しかしながら、第 1 の位置では、第 2 表示領域全体を覆う構成でもよい。

【0285】

また、上記第 1 実施形態では、盤上可動体 61K（第 1 可動体）は、退避位置（第 2 の位置）では上表示領域 51U（第 1 表示領域、副表示領域）を覆わない構成（第 1 表示領域全体が露出する構成）とした。しかしながら、第 2 の位置では、第 1 表示領域（副表示領域）の一部を覆う構成（但し、第 1 の位置のときよりも第 1 表示領域（副表示領域）を覆わない構成）としてもよい。また、盤下可動体 62K（第 2 可動体）は、退避位置（第 2 の位置）では下表示領域 51B（第 2 表示領域、副表示領域）を覆わない構成（第 2 表示領域全体が露出する構成）とした。しかしながら、第 2 の位置では、第 2 表示領域（副表示領域）の一部を覆う構成（但し、第 1 の位置のときよりも第 2 表示領域（副表示領域）を覆わない構成）としてもよい。

【0286】

また、上記第 1 実施形態では、盤上可動体 61K（第 1 可動体）の初期位置（つまり通常時の位置）を第 1 の位置とした。しかしながら、第 1 可動体の通常時の位置ではなく、可動時の位置（つまり通常時の位置から移動したときの位置）を第 1 の位置としてもよい。また、盤下可動体 62K（第 2 可動体）についても、初期位置（通常時の位置）を第 1 の位置としたが、第 2 可動体の通常時の位置ではなく可動時の位置を第 2 の位置としてもよい。

【0287】

また、上記第 1 実施形態では、盤上可動体 61K（第 1 可動体）の可動時の位置（つまり通常時の位置から移動したときの位置）の退避位置を第 2 の位置とした。しかしながら、第 1 可動体の可動時の位置ではなく、通常時の位置を第 2 の位置としてもよい。また、盤下可動体 62K（第 2 可動体）についても、可動時の位置（通常時の位置）を第 1 の位置としたが、第 2 可動体の可動時の位置ではなく通常時の位置を第 2 の位置としてもよい。

【0288】

また、上記第 1 実施形態では、背景画像（第 1 宇宙通常用背景画像 G120、第 2 宇宙通常用背景画像 G121）を特殊表示とした。しかしながら、例えば文字画像、キャラクタ画像、オブジェクト画像、エフェクト画像など、背景画像以外の画像を特殊表示としてもよい。

【0289】

また、上記第 1 実施形態では、SPリーチ専用演出を特定のリーチ演出とした。しかしながら、SPリーチ専用演出に代えて、Lリーチ専用演出や、Nリーチとして実行されるリーチ専用演出や、リーチの際に実行される演出を特定のリーチ演出としてもよい。

【0290】

また、上記第 1 実施形態では、キャラ画像 CG21 を示唆画像としたが、例えば文字画

10

20

30

40

50

像、キャラ画像CG21以外のキャラクタ画像、オブジェクト画像、エフェクト画像など、キャラ画像CG21以外の画像を示唆画像としてもよい。また、特定のリーチ演出の実行を示唆する画像を示唆画像としたが、特定のリーチ演出の実行の可能性を示唆する画像を示唆画像としてもよい。

【0291】

また、上記第1実施形態では、1つの液晶画面からなる表示部とした。しかしながら、2つ以上の液晶画面からなる表示部としてもよい。その場合、第1表示領域（副表示領域）、第2表示領域（副表示領域）および中央表示領域の少なくとも1つの表示領域が、別の液晶画面からなる表示部にあってもよい。また、3D液晶ディスプレイの液晶画面を表示部とした。しかしながら、例えば2D液晶ディスプレイ、ドット表示器、7セグ表示器といったものを表示部としてもよい。

10

【0292】

また、上記第1実施形態では、盤下可動体62K（可動体）に視認部62Wが1つある構成とした。しかしながら、可動体に2つ以上の視認部を設けてもよい。また、盤下可動体62Kを視認部がある可動体としたが、盤上可動体61Kを視認部がある可動体としてもよい。

【0293】

また、上記第1実施形態では、キャラ画像CG11～CG13を特定の予告画像としたが、例えば文字画像、キャラ画像CG11～CG13以外のキャラクタ画像、オブジェクト画像、エフェクト画像など、キャラ画像CG11～CG13以外の画像を特定の予告画像としてもよい。

20

【0294】

また、上記第1実施形態では、第1宇宙通常用背景画像G120（第2の画像）と第2宇宙通常用背景画像G121（第3の画像）とを表示内容が関連する画像とした。しかしながら、第2の画像と第3の画像とを表示内容が関連しない画像としてもよい。

【0295】

また、上記第1実施形態では、第1の画像を、第2の画像とも第3の画像とも第4の画像とも表示内容が関連しない画像とした。しかしながら、第1の画像を、第2の画像、第3の画像および第4の画像の少なくとも1つの画像と表示内容が関連する構成としてもよい。また、第4の画像を、第1の画像とも第2の画像とも第3の画像とも表示内容が関連しない画像とした。しかしながら、第4の画像を、第1の画像、第2の画像および第3の画像の少なくとも1つの画像と表示内容が関連する構成としてもよい。

30

【0296】

また、上記第1実施形態では、盤下可動体62K（可動体）が退避位置（第2の位置）にある場合に、第2宇宙通常用背景画像G121（第3の画像）の表示中の下表示領域51B（副表示領域）にキャラ画像CG11～CG13（特定の予告画像）が表示されない構成とした。しかしながら、その場合に、第3の画像の表示中の副表示領域特定の予告画像が表示され得る構成としてもよい。

【0297】

また、上記第1実施形態では、SPリーチ専用演出を特定演出とした。しかしながら、SPリーチ専用演出に代えて、Lリーチ専用演出や、Nリーチとして実行されるリーチ専用演出や、リーチの際に実行される演出を特定演出としてもよい。或いは、それら各種リーチ演出以外の演出を特定演出としてもよい。

40

【0298】

また、上記第1実施形態では、盤上可動体61Kを用いるシャッター演出を予告演出とした。しかしながら、シャッター演出以外の演出を予告演出としてもよい。具体的に例えば、盤上可動体61Kを用いない演出を予告演出としてもよい。

【0299】

また、上記第1実施形態では、非時短時の特図1の可変表示に伴う特図変動演出において、シャッター演出、セリフ演出およびSP示唆演出が実行可能な構成とした。しかしな

50

がら、特図 2 の可変表示に伴う特図変動演出において、シャッター演出、セリフ演出および S P 示唆演出が実行可能な構成としてもよい。また、時短時の特図 1 の可変表示に伴う特図変動演出において、シャッター演出、セリフ演出および S P 示唆演出が実行可能な構成としてもよい。

【0300】

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

10

【0301】

10．上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の発明（発明 A 1 ～ A 5、発明 B 1 ～ B 4、発明 C 1 ～ C 3）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。

【0302】

発明 A 1 は、

第 1 表示領域（上表示領域 5 1 U）、第 2 表示領域（下表示領域 5 1 B）、および、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域との間に介在する中央表示領域（5 1 C）を有する表示部（5 0 a）と、

20

第 1 可動体（盤上可動体 6 1 K）と、

第 2 可動体（盤下可動体 6 2 K）と、

前記表示部を用いた所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0）と、を備え、

前記第 1 可動体は、

前記第 1 表示領域の少なくとも一部を覆う第 1 の位置（初期位置）と、前記第 1 の位置のときよりも前記第 1 表示領域を覆わない第 2 の位置（退避位置）と、に移動可能であり、

30

前記第 2 可動体は、

前記第 2 表示領域の少なくとも一部を覆う第 3 の位置（初期位置）と、前記第 3 の位置のときよりも前記第 2 表示領域を覆わない第 4 の位置（退避位置）と、に移動可能であり、

前記第 1 可動体が前記第 1 の位置にある場合に前記第 2 可動体が前記第 3 の位置にあるときがあり、

前記第 1 可動体が前記第 2 の位置にある場合に前記第 2 可動体が前記第 4 の位置にあるときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【0303】

この構成の遊技機によれば、第 1 可動体が第 1 の位置で第 2 可動体が第 3 の位置にあるときよりも、第 1 可動体が第 2 の位置で第 2 可動体が第 4 の位置にあるときの方が、遊技者に表示部を大きく見せることが可能である。換言すれば、第 1 可動体が第 1 の位置で第 2 可動体が第 3 の位置にあるときには、第 1 可動体が第 2 の位置で第 2 可動体が第 4 の位置にあるときよりも表示部を小さく見せることが可能である。よって、そのような表示部を用いて行う演出の見せ方に変化を与えることが可能であり、演出の興趣向上が可能である。

40

【0304】

発明 A 2 は、

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

50

前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域に、共通の特殊表示（例えば第 1 宇宙通常背景画像 G 1 2 0）を実行するときがあることを特徴とする遊技機である。

【0305】

この構成の遊技機によれば、第 1 表示領域および第 2 表示領域で特殊表示が行われる場合には、第 1 可動体および第 2 可動体の配置によって、その特殊表示を目立たせたり、逆に目立たせなかったりすることが可能である。

【0306】

発明 A 3 は、
発明 A 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域で、前記特殊表示として所定の背景画像（第 1 宇宙通常背景画像 G 1 2 0）を表示するときがあることを特徴とする遊技機である。

10

【0307】

この構成の遊技機によれば、第 1 可動体および第 2 可動体の配置によって、第 1 表示領域および第 2 表示領域に表示される所定の背景画像を目立たせたり、逆に目立たせなかったりすることが可能である。

【0308】

発明 A 4 は、
発明 A 3 に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行する判定手段を備え、

20

前記演出実行手段は、

前記特別遊技が行われる可能性があることを示唆する特定のリーチ演出（SPリーチ専用演出）を実行可能であり、

前記特定のリーチ演出の実行を示唆する示唆画像（キャラ画像 C G 2 1）を表示可能であり、

前記所定の背景画像の表示中に、前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域の少なくとも一方に前記示唆画像を表示するときがあることを特徴とする遊技機である。

30

【0309】

この構成の遊技機によれば、所定の背景画像の表示中に、第 1 表示領域および第 2 表示領域に遊技者を注目させることが可能である。

【0310】

発明 A 5 は、
発明 A 4 に記載の遊技機であって、
前記表示部は、1 つの液晶画面からなり、
前記演出実行手段は、

前記リーチ演出の実行とともに、前記第 1 可動体が前記第 2 の位置にあるときの前記第 1 表示領域、前記第 2 可動体が前記第 4 の位置にあるときの前記第 2 表示領域および前記中央表示領域にわたってリーチ専用背景画像（SPリーチ用背景画像 G 1 1 3）を表示するときがあることを特徴とする遊技機である。

40

【0311】

この構成の遊技機によれば、継ぎ目のないより大きな表示部を用いてリーチ専用背景画像を表示可能である。

【0312】

発明 B 1 は、
主表示領域（中央表示領域 5 1 C）と副表示領域（下表示領域 5 1 B）とを有する表示部（5 0 a）と、

前記副表示領域の一部を覆う第 1 の位置（初期位置）と、前期第 1 の位置のときよりも前記副表示領域を覆わない第 2 の位置（退避位置）とに移動可能な可動体（盤下可動体 6

50

2 K)と、を備え、

前記可動体が前記第1の位置にある場合に、前記主表示領域に第1の画像(昼間通常用背景画像G102)が表示されるとともに、前記副表示領域に第1の画像とは異なる第2の画像(第1宇宙通常用背景画像G120)が表示されるときがあり、

前記可動体には、前記第1の位置にあるときに、前記副表示領域の一部(下露出部51BW)を覆わない視認部(62W)があり、

前記可動体が前記第1の位置にある場合に、前記副表示領域の一部には、前記第2の画像に加えて特定の予告画像(キャラ画像CG11)も表示されるときがあることを特徴とする遊技機(パチンコ遊技機PY1)である。

【0313】

10

この構成の遊技機によれば、可動体が第1の位置でも視認部を通じて副表示領域の一部に表示される第2の画像を遊技者が視認可能である。しかも、その副表示領域の一部には特定の予告画像が表示されるときがあるため、視認部から見える第2の画像の表示に遊技者を注目させることが可能である。

【0314】

発明B2は、

発明B1に記載の遊技機であって、

前記可動体が前記第2の位置にある場合に、前記主表示領域に前記第1の画像が表示されるとともに、前記副表示領域に前記第2の画像と関連する第3の画像(第2宇宙通常用背景画像G121)が表示されるときがあることを特徴とする遊技機である。

20

【0315】

この構成の遊技機によれば、可動体が第2の位置にあるときに副表示領域に第3の画像が表示された場合には、可動体が第1の位置にあるときと同じような見栄え(印象)を副表示領域から遊技者が受けることが可能である。

【0316】

発明B3は、

発明B2に記載の遊技機であって、

前記可動体が前記第2の位置にある場合には、前記第3の画像の表示中の前記副表示領域に前記特定の予告画像が表示されないことを特徴とする遊技機である。

【0317】

30

この構成の遊技機によれば、特定の予告画像が表示されなくても、副表示領域が相対的に広い分、遊技者の注目を集めることが可能である。

【0318】

発明B4は、

発明B3に記載の遊技機であって、

前記可動体が前記第2の位置にある場合に、前記主表示領域と前記副表示領域とにわたって第4の画像(SPリーチ用背景画像G113)が表示されるときがあることを特徴とする遊技機である。

【0319】

この構成の遊技機によれば、より大きな表示部を用いて第4の画像を表示可能である。

40

【0320】

発明C1は、

主表示領域(中央表示領域51C)と副表示領域(上表示領域51U、下表示領域51B)とを有する表示部(50a)と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段(演出制御基板120)と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記主表示領域と前記副表示領域とにわたる特定演出(SPリーチ専用演出)を実行可能であることを特徴とする遊技機(パチンコ遊技機PY1)である。

【0321】

この構成の遊技機によれば、主表示領域のみや副表示領域のみよりも大きな表示領域を

50

用いて特定演出を実行することが可能である。よって、見た目にインパクトのある演出に遊技者の注目を集めることが可能である。

【 0 3 2 2 】

発明 C 2 は、

発明 C 1 に記載の遊技機であって、

前記副表示領域の一部を覆う第 1 の位置（初期位置）と、前記第 1 の位置のときよりも前記副表示領域を覆わない第 2 の位置（退避位置）と、に移動可能な可動体（盤下可動体 6 2 K）を備え、

前記特定演出は、

前記可動体が前記第 2 の位置にあるときに行われることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 2 3 】

この構成の遊技機によれば、可動体が第 1 の位置よりも第 2 の位置の方が表示領域を広くすることが可能である。よって、確実にインパクトのある演出とすることができ、その演出に遊技者の注目を集めることが可能である。

【 0 3 2 4 】

発明 C 3 は、

発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定演出の実行を示唆する予告演出（シャッター演出）を実行可能であり、

前記予告演出は、

20

前記可動体が前記第 1 の位置にあるときに、前記副表示領域において行われることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 2 5 】

この構成の遊技機によれば、見た目上、副表示領域が相対的に狭い場合に、特定演出の実行を示唆する予告演出が実行可能であるため、可動体が第 1 の位置にあるときでも、第 2 の位置にあるときでも、副表示領域に遊技者を注目させることが可能である。

【 符号の説明 】

【 0 3 2 6 】

5 0 a ... 表示部

30

5 1 B ... 下表示領域（第 2 表示領域、副表示領域）

5 1 C ... 中央表示領域（中央表示領域、主表示領域）

5 1 U ... 上表示領域（第 1 表示領域、副表示領域）

5 1 B W ... 下露出部（副表示領域の一部）

6 1 K ... 盤上可動体（第 1 可動体）

6 2 K ... 盤下可動体（第 2 可動体、可動体）

6 2 W ... 視認部

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 0 ... サブ制御基板（演出実行手段）

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

40

C G 1 1 ... キャラ画像（特定の予告画像）

C G 1 2 ... キャラ画像（特定の予告画像）

C G 1 3 ... キャラ画像（特定の予告画像）

C G 2 1 ... キャラ画像（示唆画像）

G 1 0 2 ... 昼間通常用背景画像（第 1 の画像）

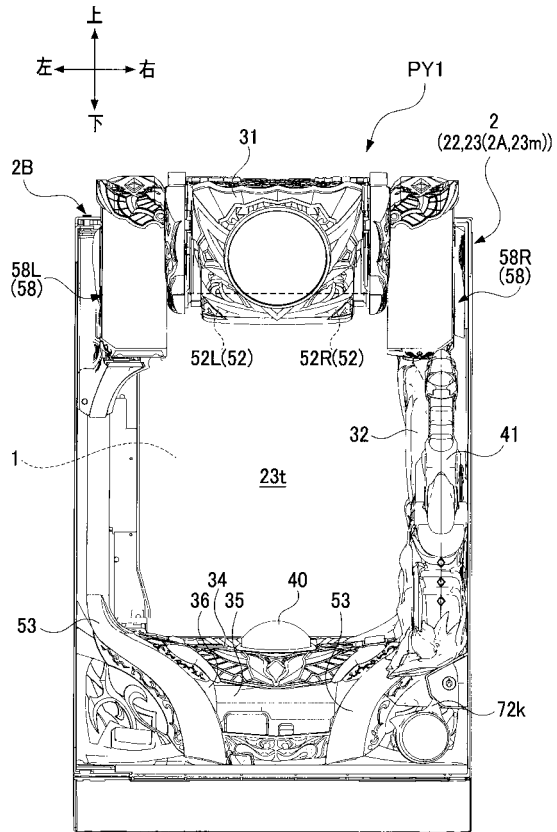
G 1 1 3 ... S P リーチ用背景画像（リーチ専用背景画像、第 4 の画像）

G 1 2 0 ... 第 1 宇宙通常用背景画像（共通の特殊表示、所定の背景画像、第 2 の画像）

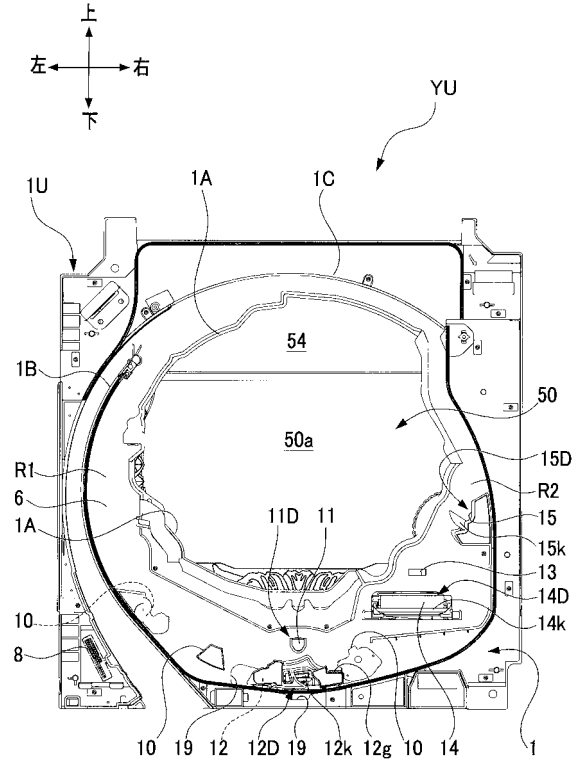
G 1 2 1 ... 第 2 宇宙通常用背景画像（共通の特殊表示、所定の背景画像、第 3 の画像）

P Y 1 ... パチンコ遊技機（遊技機）

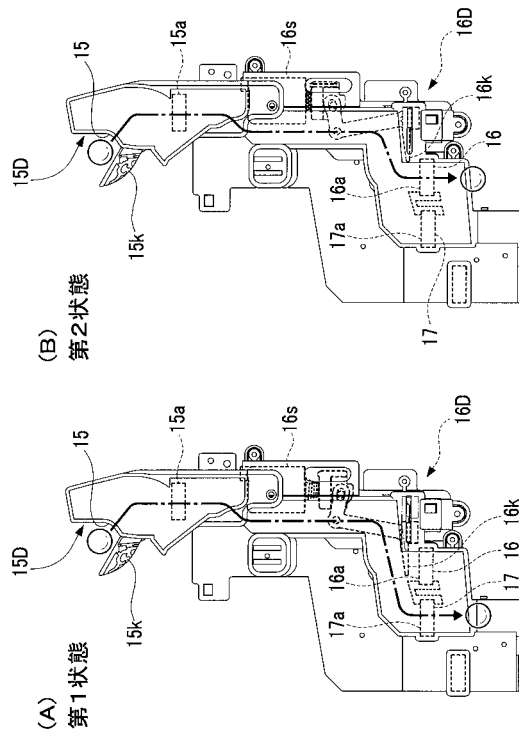
【図 1】



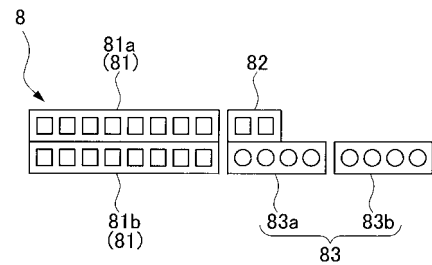
【図 2】



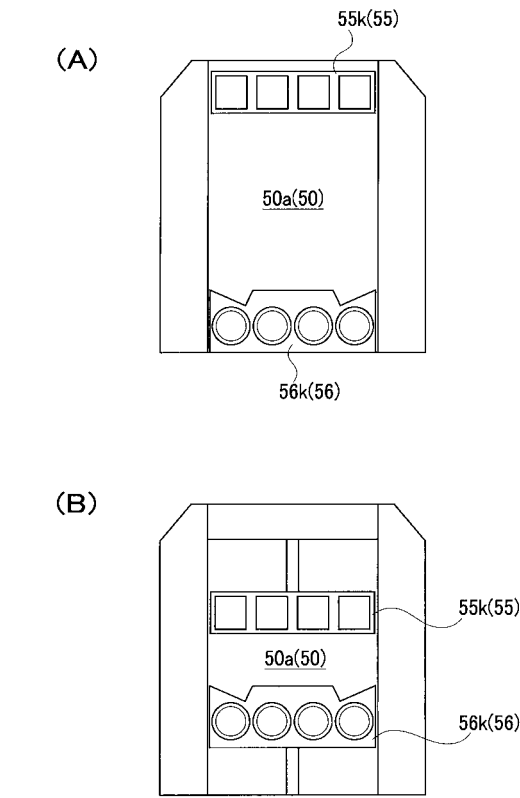
【図 3】



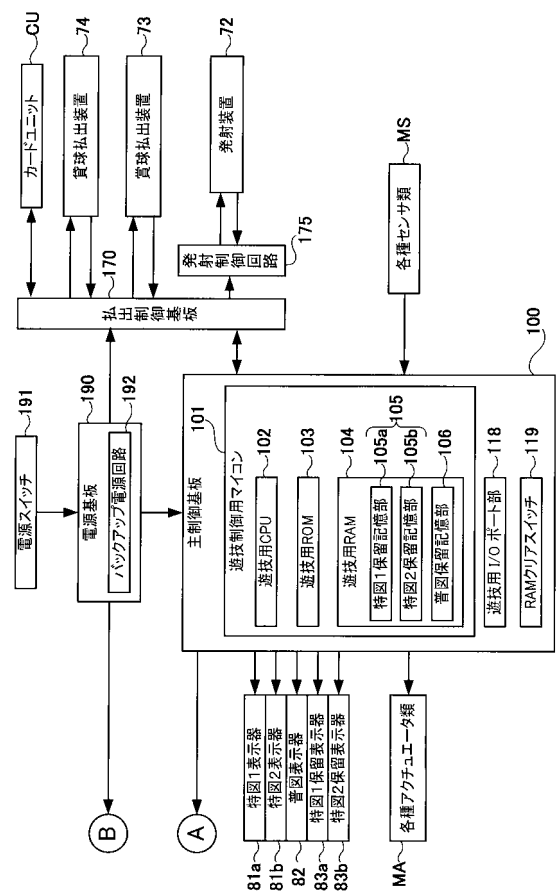
【図 4】



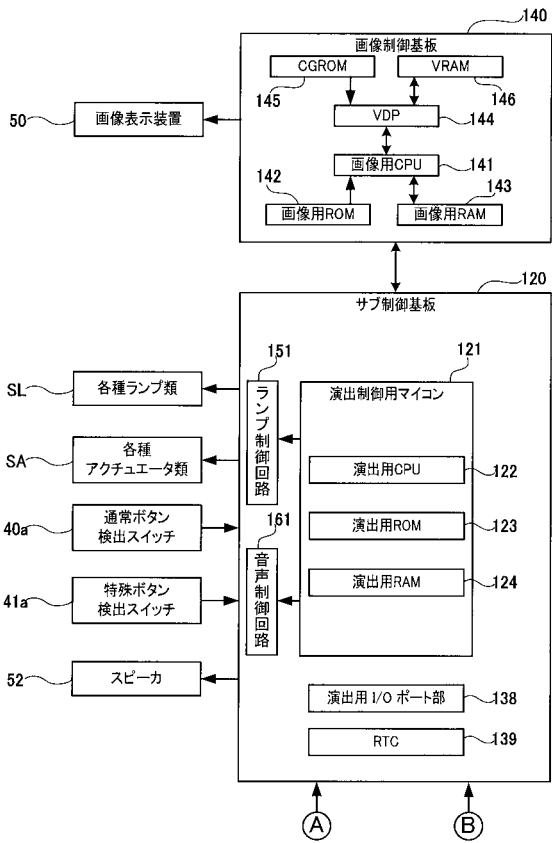
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

(A) 普図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6800	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～59936	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.00秒

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 11】

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	10000	通常変動→リーチ→N→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	6000	通常変動→リーチ→N→リーチ→Lリーチ	L大当たり変動
				P03	3000	通常変動→リーチ→N→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
				P04	9500	通常変動→リーチ→N→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P05	5500	通常変動→リーチ→N→リーチ→Lリーチ	Lハズレ変動
				P06	2500	通常変動→リーチ→N→リーチ	Nハズレ変動
				P07	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P11	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	1000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即大当たり変動
				P13	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	800	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	0～2	P15	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	300	通常変動	短縮ハズレ変動
				P15	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	300	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*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	10000	通常変動→リーチ→N→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P52	6000	通常変動→リーチ→N→リーチ→Lリーチ	L大当たり変動
				P53	3000	通常変動→リーチ→N→リーチ	N大当たり変動
				P54	9500	通常変動→リーチ→N→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P55	5500	通常変動→リーチ→N→リーチ→Lリーチ	Lハズレ変動
				P56	2500	通常変動→リーチ→N→リーチ	Nハズレ変動
				P57	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P61	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P62	1000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
				P63	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P64	800	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	0～2	P65	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	300	通常変動	短縮ハズレ変動
				P65	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	300	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 3】

開始口	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	特設変動演出の演出フロー
第1始動口	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→リリーチ→Nリリーチ→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Lリリーチ
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Nリリーチ
			SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→SPリリーチ
	ハズレ		Lハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Nリリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
第2始動口	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリーチ→リリーチ
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリーチ→リリーチ
	ハズレ		短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンド52	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Lリリーチ
第3始動口	非時短状態	大当たり	N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Nリリーチ
			SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンド55	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→Nリリーチ
	ハズレ		通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リリーチ→リリーチ
第4始動口	時短状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リリーチ→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	通常変動

【図 1 4】

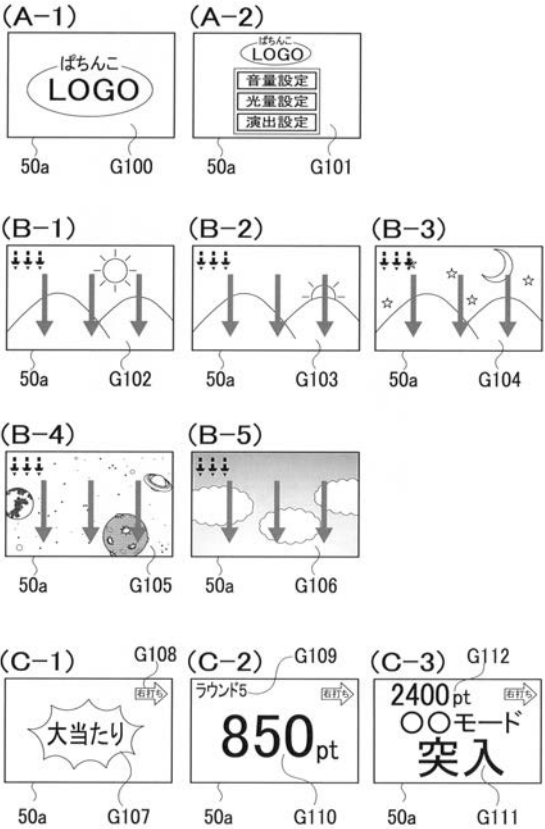
大入賞口の開閉パターン					ED 時間
ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放回数	開始する大入賞口	開放時間	閉鎖時間	
大当たり遊技X (ワロング大当たり)	1~8R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	150秒
	9~15R (実質9R)	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
	16R	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	
大当たり遊技Y (Vシヨート大当たり)	1~8R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	100秒
	9~15R (実質8R)	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
	16R	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	
大当たり遊技Z (ワロング大当たり)	1~15R (実質16R)	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	100秒
	16R	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	

【図 1 5】

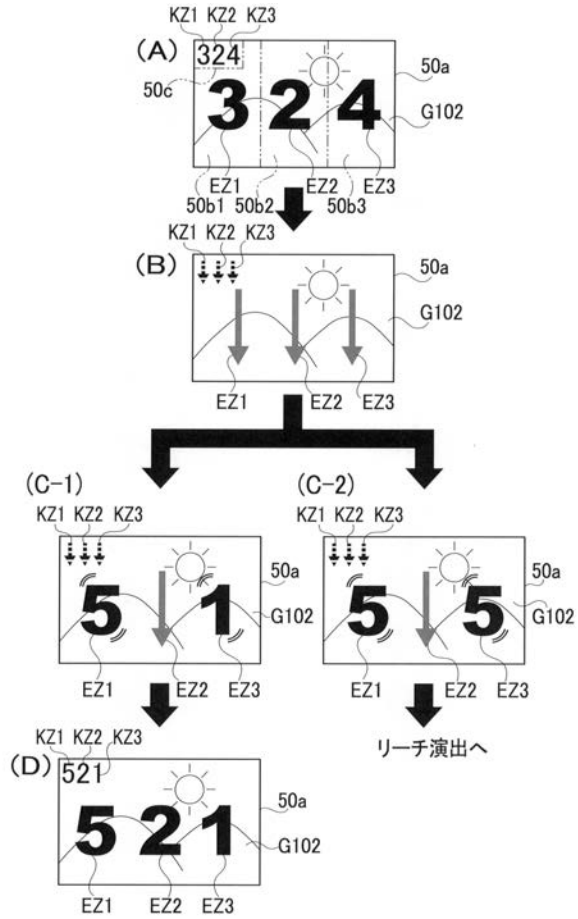
遊技状態

遊技状態	大当たり確率	電子チュー作動
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

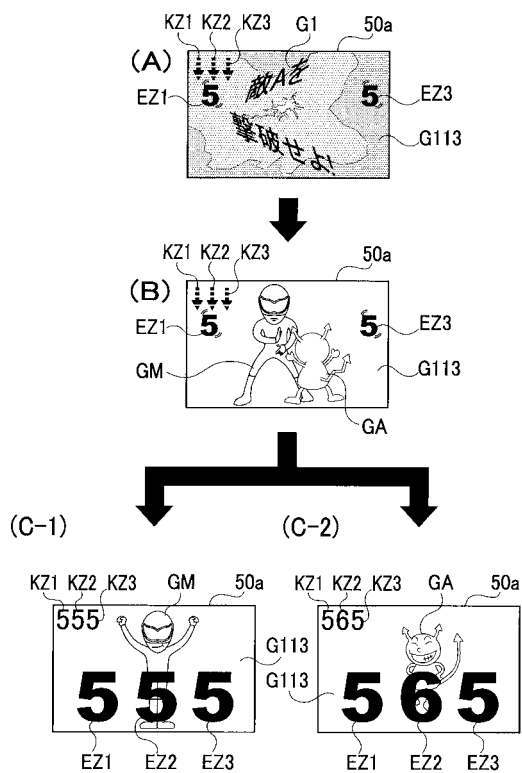
【図 1 6】



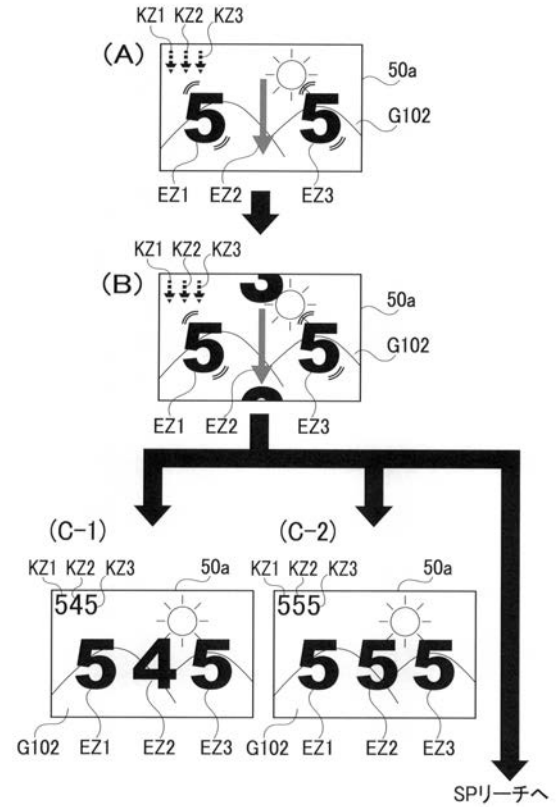
【図 17】



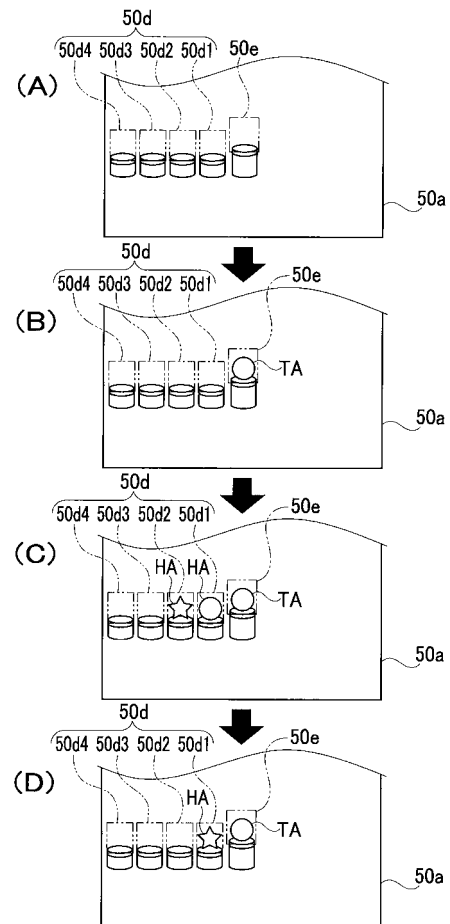
【図 19】



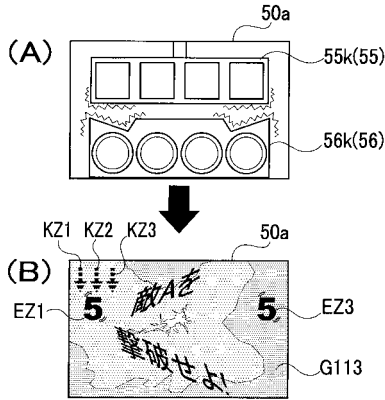
【図 18】



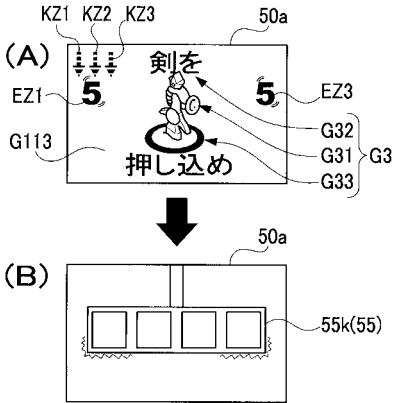
【図 20】



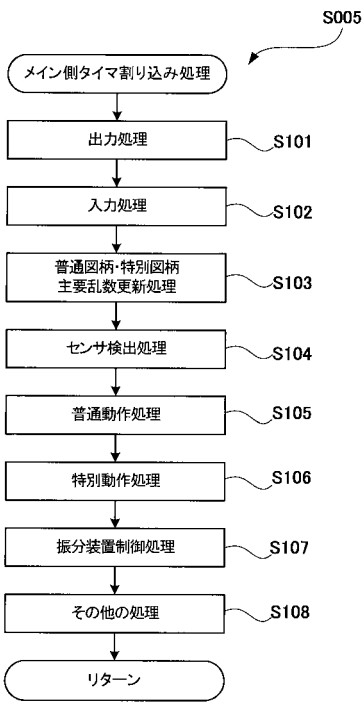
【図 2 1】



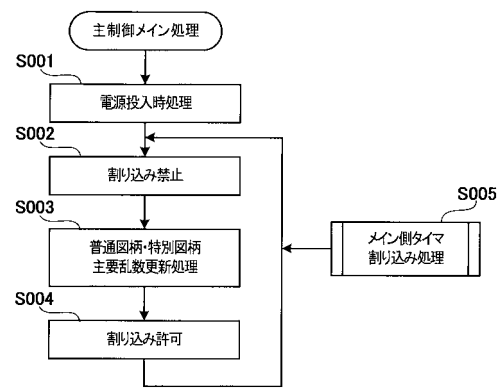
【図 2 2】



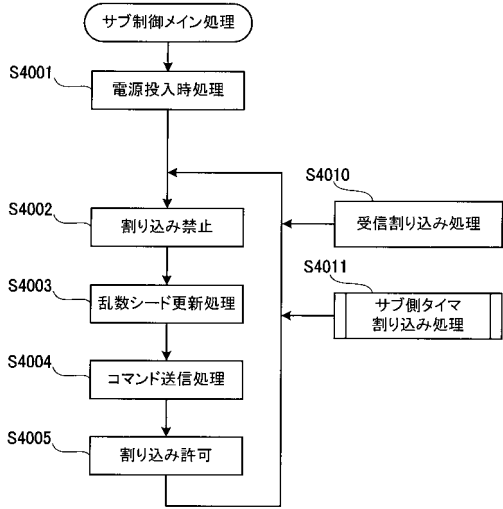
【図 2 4】



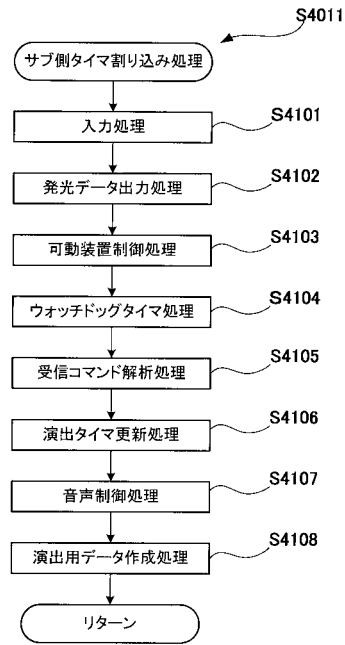
【図 2 3】



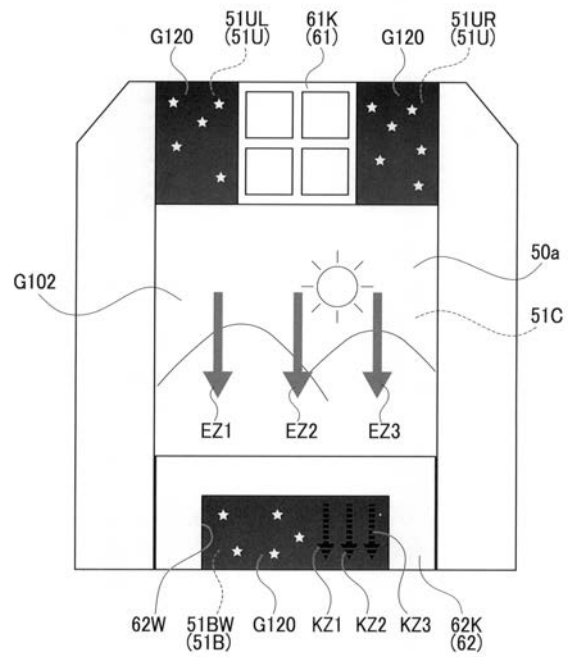
【図 2 5】



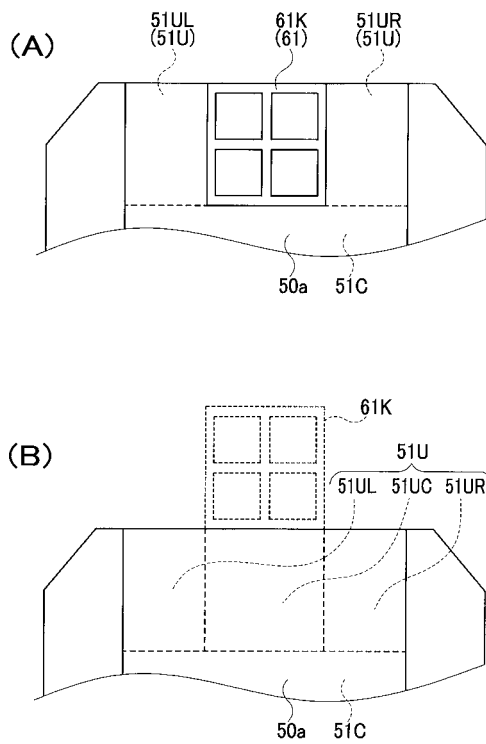
【図 26】



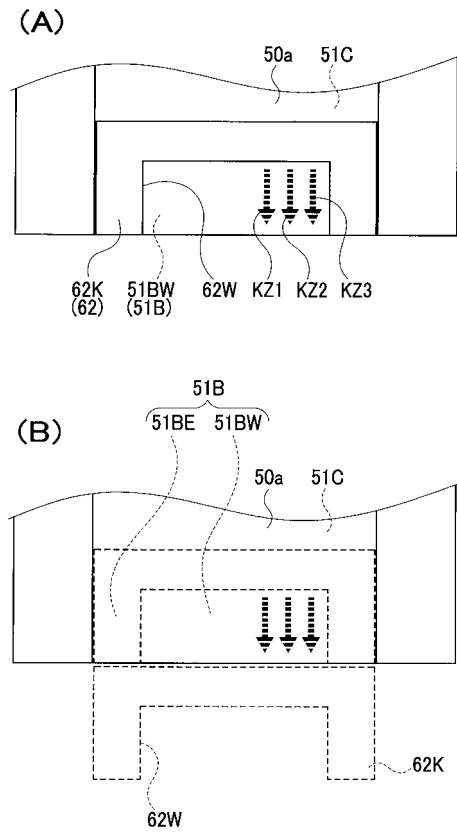
【図 27】



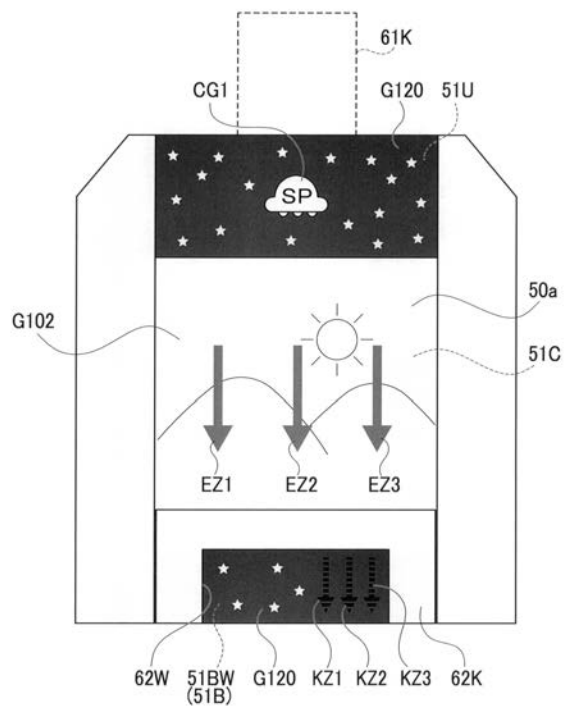
【図 28】



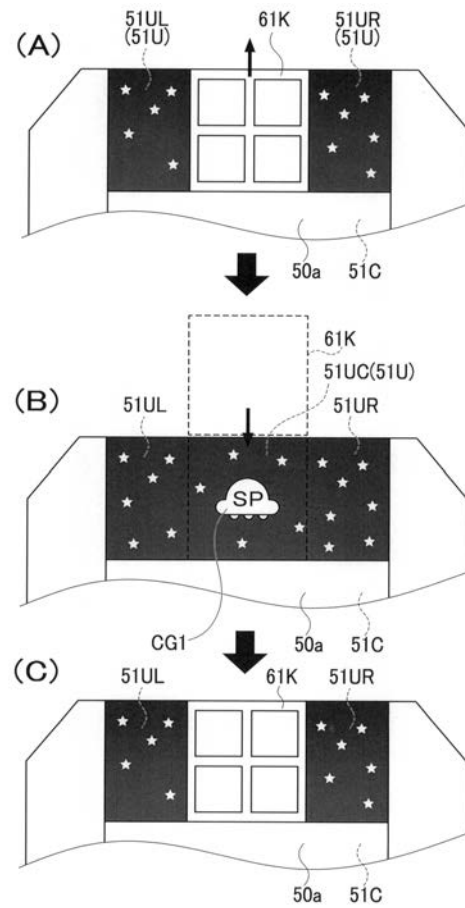
【図 29】



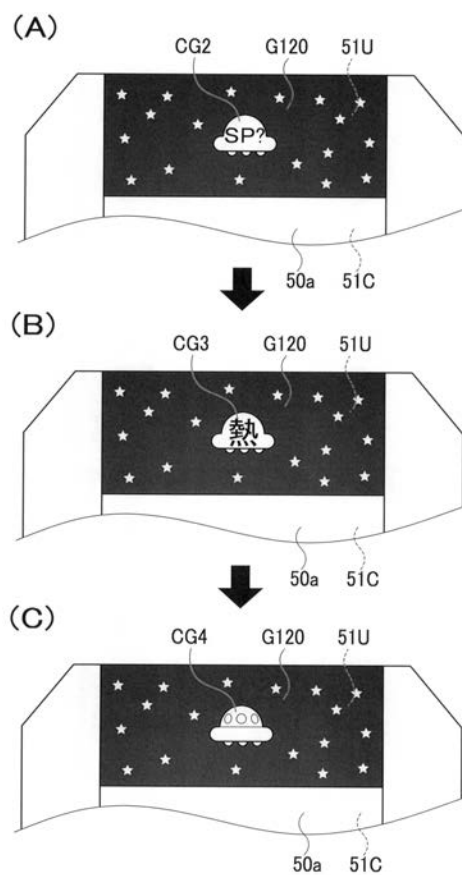
【図 3 0】



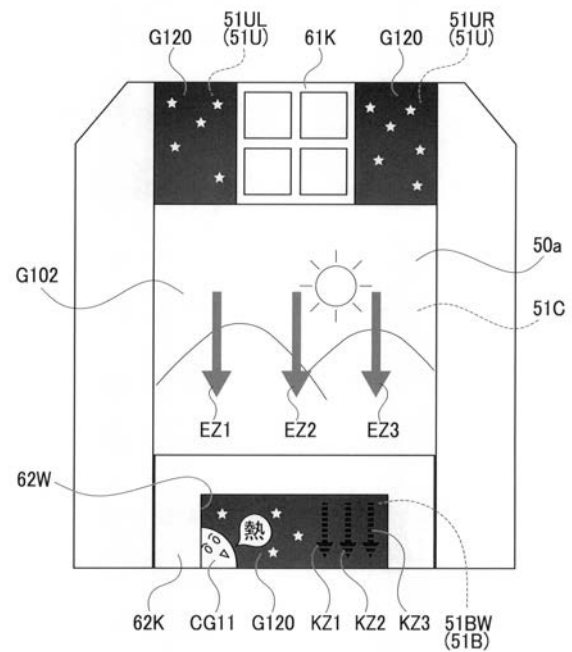
【図 3 1】



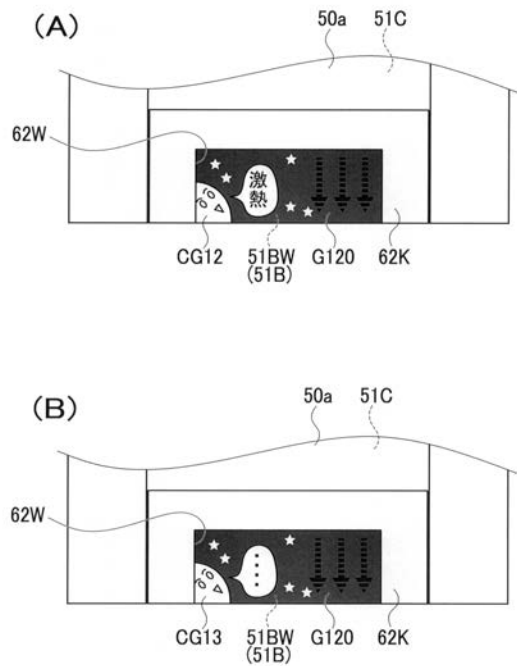
【図 3 2】



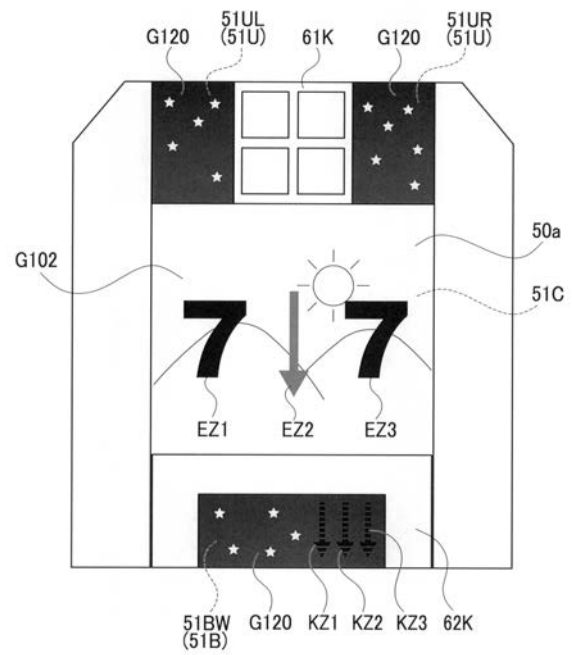
【図 3 3】



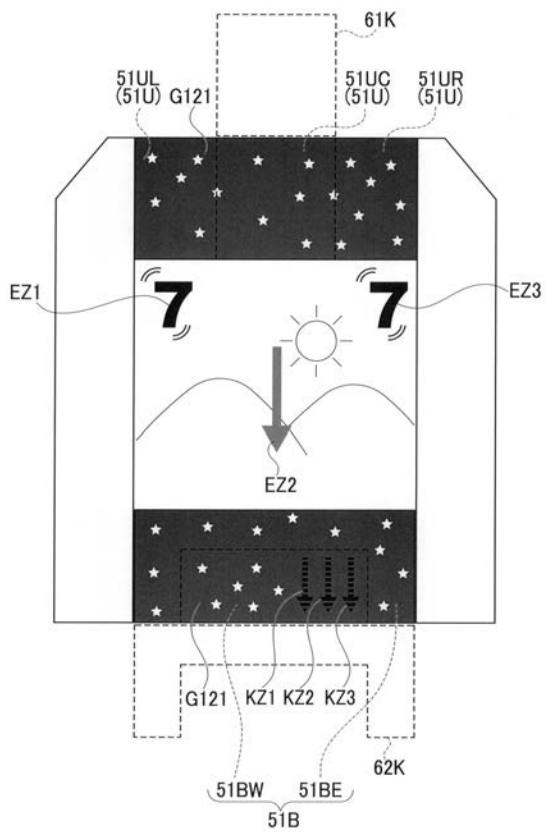
【図 3 4】



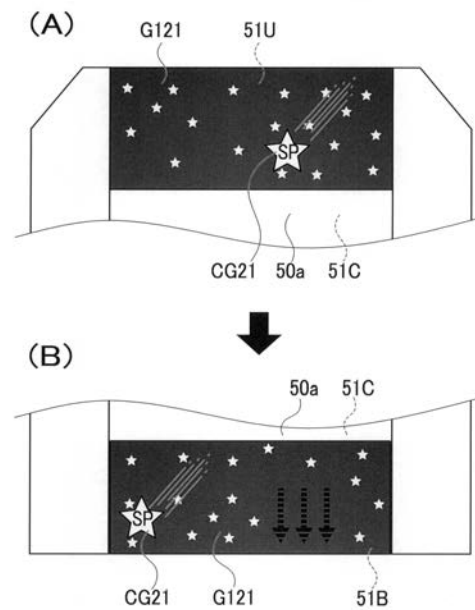
【図 3 5】



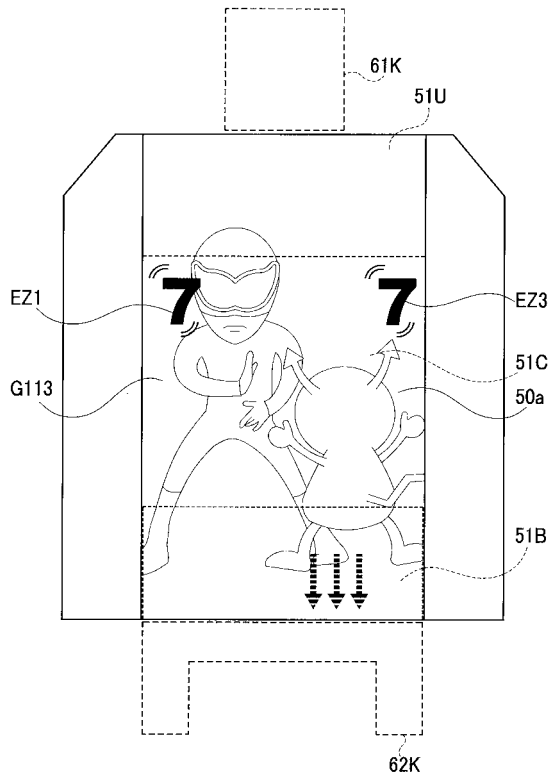
【図 3 6】



【図 3 7】



【 図 3 8 】



【 図 3 9 】

(A)シャッター演出実行選択テーブル

シャッター演出	振分率(%)
実行	10
非実行	90

(B)シャッター演出を実行する場合のキャラ画像種別選択テーブル

キャラ画像	撮分率(%)				
	「大当たり」		「ハズレ」		
	P01	P02 or P03	P04	P05 or P06	P07 or P08
CG1	50	0	50	0	0
CG2	5	10	6	12	1
CG3	40	80	4	8	9
CG4	5	10	40	80	90

(C)セリフ演出実行選択テーブル

セリフ演出	振分率(%)
実行	10
非実行	90

(D)セリフ演出を実行する場合のキャラ画像種別選択テーブル

キャラ画像	振分率(%)	
	「大当たり」	「ハズレ」
CG11	40	40
CG12	55	5
CG13	5	55

(E) SP示唆演出実行選択テーブル

SP示唆演出	振分率(%)		
	P01	P04	P01～P08のうちP01,P04以外
実行	60	10	0
非実行	40	90	100

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム(参考) 2C088 EB78
2C333 AA11 CA26 CA51 CA60 GA01