

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7376900号
(P7376900)

(45)発行日 令和5年11月9日(2023.11.9)

(24)登録日 令和5年10月31日(2023.10.31)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全64頁)

(21)出願番号	特願2017-250982(P2017-250982)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成29年12月27日(2017.12.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-115472(P2019-115472 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和1年7月18日(2019.7.18)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和2年12月11日(2020.12.11)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
審判番号	不服2022-19326(P2022-19326/J 1)	(72)発明者	佐々木 嘉一
審判請求日	令和4年11月30日(2022.11.30)		愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	西村 仁
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	井上 雄貴

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かの判定を行う判定手段と、
所定の表示手段を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を
備え、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、所定の特別演出を実行可能であり、

前記特別演出において、前記特別演出における第1のタイミングおよび第2のタイミ
ングの何れか一方または両方で、所定の予告演出を実行することがあり、

前記予告演出が実行される可能性があることを示唆する前兆演出を実行することがあ
り、

前記前兆演出では、前記第1のタイミングで前記予告演出が実行されること、および、
前記第1のタイミングで前記予告演出が実行されることもあれば実行されないこともある
こと、の何れかを示唆する第1前兆演出と、前記第2のタイミングで前記予告演出が実行
されること、および、前記第2のタイミングで前記予告演出が実行されることもあれば実
行されないこともあること、の何れかを示唆する第2前兆演出と、が同時に行われ、
前記第1のタイミングで実行される前記予告演出、および、前記第2のタイミングで実行
される前記予告演出、の何れにも、前記特別遊技状態になる可能性が高い特定演出を含む
第1予告演出と、前記特定演出を含まない第2予告演出と、があり、

前記第1前兆演出または前記第2前兆演出において前記予告演出が実行されることが示唆

10

20

されて前記予告演出が実行される場合には、前記第 1 前兆演出または前記第 2 前兆演出において前記予告演出が実行されることもあれば実行されないこともあることが示唆されて前記予告演出が実行される場合よりも、前記予告演出として前記第 1 予告演出が実行され易い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づいた判定を行い、判定の結果に基づいて、特別遊技（大当たり遊技）を行う。例えば、遊技球が始動口に入賞（入球）することによって判定を行い、特別遊技として、大入賞口の開放を伴うラウンド遊技を行う。大入賞口に遊技球を入賞させることで多数の賞球を得ることができる。判定の結果は、図柄表示手段において、図柄の変動表示を行ってから停止表示させ、図柄の停止態様によって遊技者に示される。

【 0 0 0 3 】

また、遊技機では、判定の結果に基づいて、液晶などの表示装置で、特別遊技（大当たり遊技）が行われる可能性が高いことを示唆する演出が行われる。例えば、下記特許文献 1 の遊技機では、キャラクタを用いたチャンスアップ演出等が行われる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【文献】特開 2 0 1 7 - 5 5 9 1 2 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

演出に関して改善の余地がある。改善した演出を搭載することにより、遊技の興趣向上を見込める。

【 0 0 0 6 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわち、その課題とするところは、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かの判定を行う判定手段と、所定の表示手段を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、所定の特別演出を実行可能であり、前記特別演出において、前記特別演出における第 1 のタイミングおよび第 2 のタイミングの何れか一方または両方で、所定の予告演出を実行することがあり、前記予告演出が実行される可能性があることを示唆する前兆演出を実行することがあり、前記前兆演出では、前記第 1 のタイミングで前記予告演出が実行される可能性があることを示唆する第 1 前兆演出と、前記第 2 のタイミングで前記予告演出が実行される可能性があることを示唆する第 2 前兆演出と、が同時に行われる、ことを特徴としている。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

10

20

30

40

50

【図 1】遊技機の斜視図である。

【図 2】遊技機の正面図である。

【図 3】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 4】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 5】表示器類の正面図である。

【図 6】(A)は盤後可動装置が待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B)は盤後下可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図、(C)は盤後上可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図、(D)は盤後下可動装置および盤後上可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図 7】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

10

【図 8】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 9】(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 10】(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 11】(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 12】特図 1 変動パターン判定テーブルの第 1 の具体例である。

【図 13】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 14】先読み判定テーブルである。

【図 15】大当たり遊技制御テーブルである。

20

【図 16】遊技状態の説明図である。

【図 17】客待ち演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 18】通常演出モード、確変演出モードおよび時短演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 19】大当たり演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 20】リーチ無しハズレの特図変動演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの具体例を示す説明図である。

【図 22】Nリーチからハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる場合と大当たりを示す演出図柄の停止表示が行われる場合の具体例を示す説明図である。

【図 23】可動体演出の具体例を示す説明図である。

30

【図 24】S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 25】S P リーチの具体例であり、図 24 の続きを示す説明図である。

【図 26】S P リーチの具体例であり、図 25 の続きを示す説明図である。

【図 27】S P リーチの具体例であり、図 26 の続きを示す説明図である。

【図 28】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 29】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 30】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 31】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 32】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 33】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

40

【図 34】特図 1 変動パターン判定テーブルの第 2 の具体例である。

【図 35】特図変動演出の演出フローを示す説明図である。

【図 36】試合前演出の具体例を示す説明図である。

【図 37】試合リーチの具体例を示す説明図である。

【図 38】試合リーチにおけるシェイク演出の具体例を示す説明図である。

【図 39】試合リーチにおけるチャンス示唆演出の具体例を示す説明図である。

【図 40】試合リーチにおけるチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 41】試合リーチにおけるシェイク演出とチャンスアップ演出とが連動する場合の具体例を示す説明図である。

【図 42】試合リーチにおけるボタン昇格演出の具体例を示す説明図である。

50

【図４３】（Ａ）はチャンスアップ演出選択テーブルであり、（Ｂ）は玉画像選択テーブルである。

【図４４】（Ａ）は当落ボタン演出選択テーブルであり、（Ｂ）はボタン昇格演出選択テーブルであり、（Ｃ）は昇格パターン内容の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

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

【００１１】

１．遊技機の構造

本発明の遊技機の実施形態であるパチンコ遊技機ＰＹ１について説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ１の構造について図１～図６を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向とする。

【００１２】

図１及び図２に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技機枠２を備えている。遊技機枠２は、後述する遊技盤ユニットＹＵが取り付けられる遊技盤取付枠２Ａと、遊技盤取付枠２Ａにヒンジ２Ｂを介して回転自在に支持される前枠２３ｍと、を備える。前枠２３ｍは遊技盤取付枠２Ａに対して開閉が可能である。前枠２３ｍには、透明板２３ｔが取り付けられている。前枠２３ｍが閉じられているとき、遊技盤取付枠２Ａに取り付けられた遊技盤１と透明板２３ｔとは対面する。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機ＰＹ１の前方にいる遊技者は、透明板２３ｔを通して、遊技盤１に形成された遊技領域６を視認することができる。透明板２３ｔは、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機ＰＹ１の前方から遊技領域６を視認可能であればよい。

【００１３】

前枠２３ｍの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル７２ｋが設けられている。ハンドル７２ｋが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置７２が発射ソレノイド７２ｓに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル７２ｋの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠２３ｍの前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体３６が設けられている。下部装飾体３６の上面には、ハンドル７２ｋに供給される遊技球を貯留するための上皿３４が形成されている。また、下部装飾体３６の正面の下部中央には、上皿３４に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿３５が設けられている。

【００１４】

下部装飾体３６の上面の上皿３４より前方側には、下方に押下操作可能な第１入力装置（以下「半球型ボタン」）４０が設けられている。また、前枠２３ｍの表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体３２において、下方に押下操作可能な第２入力装置（以下「剣型ボタン」）４１が設けられている。

【００１５】

また、前枠２３ｍの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体３１の底

10

20

30

40

50

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

【 0 0 1 6 】

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 7 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 3 ~ 図 6 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 8 】

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 9 】

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 2 0 】

遊技領域 6 における内側壁部 1 B の中央直下には、上方が開口した第 1 始動口 1 1 が形成された第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動口 1 1 の左下には、右側方が開口した第 2 始動口 1 2 が設けられている。第 2 始動口 1 2 の右脇には、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 が設けられている。

【 0 0 2 1 】

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 2 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は平面視で左斜め下方向に下降する略横長長方形の舌状片からなる。平面視で、電チュー開閉部材 1 2 k の上面左端が、第 2 始動口 1 2 の最下点の右隣に位置する。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）その先端（前方側側面）が遊技領域 6、すなわち遊技盤 1 の前面辺りに位置するよう、遊技盤 1 より後方に収納されている。電チュー開閉部材 1 2 k はその収納されている状態から前後方向に移動（進退）することができる。そして、特別状態になると、電チュー開閉部材 1 2 k が前方へ移動する。電チュー開閉部材 1 2 k が前方へ移動すると、電チュー開閉部材 1 2 k が第 2 始動口 1 2 への誘

10

20

30

40

50

導する経路となる。よって、電チュー開閉部材 1 2 k が遊技領域 6 より後方に収納された通常状態では、この誘導する経路がないので、第 2 始動口 1 2 へ遊技球を入球させることはほとんど不可能である。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が突出状態になることを第 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 が収納されている状態を第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。このように、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 が開閉する。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 3 】

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 4 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の左側には、2 つの一般入賞口 1 0 が設けられている。また、電チュー 1 2 D の右側には、1 つの一般入賞口 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 5 】

20

また、遊技盤 1 の開口部 1 A の右斜め下側に、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。

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の右側でゲート 1 3 の直下には、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 7 】

30

第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とをとる通常 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 は正面視略横長矩形形状の平板からなり、通常は第 1 大入賞口 1 4 を塞いでいる。通常 A T 開閉部材 1 4 k は下端を中心に、上端が前方へ倒れるように略 9 0 度回転することができる。通常 A T 開閉部材 1 4 k が回転すると、通常 A T 開閉部材 1 4 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、流下する遊技球を受け止めて第 1 大入賞口 1 4 の中に入球させる。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。

【 0 0 2 8 】

40

また、遊技領域 6 における第 1 大入賞装置 1 4 D の直下には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が遊技領域 6（遊技盤 1 の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導ステージ 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が、基本的には第 1 始動口 1 1 へ入賞することはできない。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 6 におけるゲート 1 3 や第 1 大入賞口 1 4 の右斜め上方、換言すると、上流側に、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 は正面視で羽根のような形状を呈している棒状体であ

50

り、通常は水平方向に対して略90度の姿勢で保持され、第2大入賞口15を塞いでいる。VAT開閉部材15kは下端を中心に、上端が左側へ倒れるように略70度回転し、開状態をとることができる。VAT開閉部材15kが開状態であるときだけ遊技球の第2大入賞口15への入球が可能となる。一方、VAT開閉部材15kが第2大入賞口15を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、VAT開閉部材15kの作動によって第2大入賞口15が開閉する。遊技球が第2大入賞口15へ入賞すると、所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0030】

ここで、図4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。

10

【0031】

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。

【0032】

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

20

【0033】

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4(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。

30

【0034】

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、後述する大当たり遊技の最後のラウンド遊技(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。

【0035】

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。

40

【0036】

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。

【0037】

また図3に示すように、遊技領域6の略最下部には、遊技領域6へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域6の外部へ排出する2つのアウト口19が設けられている。

50

【 0 0 3 8 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【 0 0 3 9 】

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。

【 0 0 4 0 】

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 4 1 】

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 5 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。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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 4 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D（L i g h t E m i t t i n g D i o d e）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

10

20

30

40

50

うように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「

」というように一番右にある L E D 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 L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させてもよい。

【 0 0 4 5 】

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

10

【 0 0 4 6 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 2 関係乱数」という。ここで、特図 1 関係乱数は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（例えば 4 個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

20

【 0 0 4 7 】

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

30

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

40

【 0 0 5 0 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 8 2 は、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「 」というよ

50

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

次に、図６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「盤前可動装置」）５５、第２盤可動装置（以下「盤後可動装置」）５６、および第３盤可動装置（以下「ロゴ役物装置」）５７が搭載されている。

【００５４】

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２枚で構成され、３Ｄ画像を表示可能な表示部５０ａを具備する。

【００５５】

盤前可動装置５５は、例えばさらにその中で上に配置される盤前上可動装置５５ＵＬ、５５ＵＲと、下に配される盤前下可動装置５５Ｄと、を備え、盤前上可動装置５５ＵＬは、移動可能に構成され、主に前面部分が立体的な装飾が施された盤前上左可動体５５ＵＬｋを具備する。盤前上可動装置５５ＵＲは、移動可能に構成され、主に前面部分が立体的な装飾が施された盤前上右可動体５５ＵＲｋを具備する。盤前下可動装置５５Ｄは、移動可能に構成され、主に前面部分に立体的な装飾が施された盤前下可動体５５Ｄｋを具備する。

【００５６】

盤後可動装置５６は、例えばさらにその中で上側に配置される盤後上可動装置５６Ｕと、下側に配される盤後下可動装置５６Ｄと、を備え、盤後上可動装置５６Ｕは、移動可能に構成され、平面的な装飾が施された盤後上可動体５６Ｕｋを具備する。盤後下可動装置５６Ｄは、移動可能に構成され、平面的な装飾が施された盤後下可動体５６Ｄｋを具備する。

【００５７】

ロゴ役物装置５７は、例えばパチンコ遊技機ＰＹ１の題材である主人公キャラクター「ロゴ」のロゴタイプ「Ｌ・Ｏ・Ｇ・Ｏ」が前面側に施されたロゴ可動体５７ｋを備え、ロゴ可動体５７ｋは、表示部５０ａに沿って平面的に上昇および下降が可能に構成される。

【００５８】

図６（Ａ）は、盤後上可動体５６Ｕｋおよび盤後下可動体５６Ｄｋが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤後上可動体５６Ｕｋおよび盤後下可動体５６Ｄｋは、前後方向に略直交する平面上、言い換えると、画像表示装置５０の表面に沿って上下方向に移動可能である（上昇および下降が可能である）。そして、盤後上可動装置５６Ｕおよび盤後下可動装置５６Ｄのそれぞれの駆動源が駆動すると、盤後下可動体５６Ｄｋは正面視でその上端が画像表示装置５０の高さ方向中央あたりに位置するように上向きに移動する（上昇する）（図６（Ｂ）参照）。一方、盤

10

20

30

40

50

後上可動体 56 Uk は正面視でその下端が画像表示装置 50 の高さ方向中央あたりに位置するように下向きに移動する（下降する）（図 6（C）参照）。その結果、正面視で画像表示装置 50 の高さ方向中央あたりで、盤後上可動体 56 Uk と盤後下可動体 56 Dk とが上下方向に接合して合体し、それぞれの表面に施された模様（デザイン）が全体で一つになり、パチンコ遊技機 PY1 の題材である主人公キャラクタの顔を表す（図 6（D）参照）。このとき、画像表示装置 50 の大部分は合体した盤後上可動体 56 Uk と盤後下可動体 56 Dk に覆われるので、画像表示装置 50 は視認困難となる。

【0059】

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。

【0060】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 7～図 8 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 7～図 8 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、半球型ボタン 40 や剣型ボタン 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, 57 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。

【0061】

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

【0062】

図 7 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 ROM（Read Only Memory）103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM（Random Access Memory）104、および遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU（Central Processing Unit）102 が含まれている。

【0063】

10

20

30

40

50

遊技用ROM 103には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ROM 103には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ROM 103は外付けであってもよい。また、遊技用RAM 104には、前述した特図保留記憶部105や普図保留記憶部106などが設けられている。

【0064】

また、主制御基板100には、データや信号の入出力を行うための遊技用I/O (Input/Output) ポート部118、および遊技用RAM 104に記憶されている情報を遊技用CPU 102にクリアさせるためのRAMクリアスイッチ119が実装されている。

10

【0065】

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

【0066】

主制御基板100に接続されている各種センサ類には、第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、一般入賞口センサ10a、ゲートセンサ13a、第1大入賞口センサ14a、第2大入賞口センサ15a、特定領域センサ16a、および、非特定領域センサ17aが含まれている。

20

【0067】

第1始動口センサ11aは、第1始動口11に入賞した遊技球を検知する。第2始動口センサ12aは、第2始動口12に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ10aは、一般入賞口10に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ13aは、ゲート13に設けられており、ゲート13を通過した遊技球を検知する。第1大入賞口センサ14aは、第1大入賞口14に入賞した遊技球を検知する。第2大入賞口センサ15aは、第2大入賞口15に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ16aは、特定領域16を通過(特定領域16に進入)した遊技球を検知する。非特定領域センサ17aは、非特定領域17を通過(非特定領域17に進入)した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板100に出力する。

30

【0068】

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

【0069】

また、主制御基板100に接続されている各種アクチュエーター類には、電チューソレノイド12s、第1大入賞口ソレノイド14s、第2大入賞口ソレノイド15sおよび振分ソレノイド16sが含まれている。電チューソレノイド12sは、電チュー12Dの電チュー開閉部材12kを駆動する。第1大入賞口ソレノイド14sは、第1大入賞装置14Dの通常AT開閉部材14kを駆動する。第2大入賞口ソレノイド15sは、第2大入賞装置15DのVAT開閉部材15kを駆動する。振分ソレノイド16sは、振分装置16Dの振分部材16kを駆動する。

40

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

50

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 7 3 】

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 の賞球モーター 7 3 m を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサ 7 3 a により検知されて、賞球センサ 7 3 a による検知信号が払出制御基板 1 7 0 に出力される。

10

【 0 0 7 4 】

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 7 2 a 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 7 2 a 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 7 2 b 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 7 2 b 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 7 2 s 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。

20

【 0 0 7 5 】

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。

30

【 0 0 7 6 】

図 8 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。

【 0 0 7 7 】

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、1 m s タイマ割り込み処理、および、1 0 m s タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

40

【 0 0 7 8 】

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

50

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 9 】

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。

10

【 0 0 8 0 】

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。

20

【 0 0 8 1 】

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 8 2 】

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。

30

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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。

40

【 0 0 8 5 】

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ー類、各種ランプ類が接続されている。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ー類に信号を出力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は

50

、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の点灯制御を行う。

【 0 0 8 6 】

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、半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a および剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a が含まれている。半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a は、半球型ボタン 4 0 が押下操作されたことを検出する。剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a は、剣型ボタン 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。

【 0 0 8 7 】

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。

10

【 0 0 8 8 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエーター類には、左枠可動体モーター 5 8 L m、右枠可動体モーター 5 8 R m、盤前上可動体モーター 5 5 U m、盤前下可動体モーター 5 5 D m、盤後上可動体モーター 5 6 U m、盤後下可動体モーター 5 6 D m、およびロゴ可動体モーター 5 7 m が含まれている。左枠可動体モーター 5 8 L m は、左枠可動装置 5 8 L を駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。右枠可動体モーター 5 8 R m は、右枠可動装置 5 8 R を駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。盤前上可動体モーター 5 5 U m は、盤前上可動体 5 5 U L k , 5 5 U R k を駆動して、それぞれ所定の動作を行わせることが可能である。盤前下可動体モーター 5 5 D m は、盤前下可動体 5 5 D k を駆動して、表示部 5 0 a 上をスライドさせることが可能である。盤後上可動体モーター 5 6 U m は、盤後上可動体 5 6 U k を駆動して、表示部 5 0 a 上をスライドさせることが可能である。盤後下可動体モーター 5 6 D m は、盤後下可動体 5 6 D k を駆動して、表示部 5 0 a 上をスライドさせることが可能である。ロゴ可動体モーター 5 7 m は、ロゴ可動体 5 7 k を駆動して、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、盤前上可動体 5 5 U L k , 5 5 U R k、盤前下可動体 5 5 D k、盤後上可動体 5 6 U k、および盤後下可動体 5 6 D k 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、盤前上可動体 5 5 U L k , 5 5 U R k、盤前下可動体 5 5 D k、盤後上可動体 5 6 U k、および盤後下可動体 5 6 D k の動作を制御する。また演出制御用マイコン 1 2 1 は、ロゴ可動体 5 7 k 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、ロゴ可動体 5 7 k の動作を制御する。

20

30

【 0 0 8 9 】

なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエーターの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 9 0 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種ランプ類には、枠ランプ 5 3 (左枠発光装置 5 3 L、右枠発光装置 5 3 R) および盤ランプ 5 4 (盤後上点発光装置 5 4 U a、盤後上面発光装置 5 4 U b、盤後下点発光装置 5 4 D a、盤後下面発光装置 5 4 D b) が含まれる。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 の発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 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。

40

【 0 0 9 1 】

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、枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 等の点灯制御、および、盤前可動装置 5 5、盤後可動装置 5 6、ロゴ役物装置 5 7 および枠可動装置 5 8 等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

50

類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 9 2 】

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 9 ~ 図 1 6 を用いて説明する。

【 0 0 9 3 】

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、発射された遊技球がゲート 1 3 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 8 2 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【 0 0 9 4 】

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 9（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。

【 0 0 9 5 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 1 0（A）に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 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。

【 0 0 9 6 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 1 0（B）に示すような普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0099】

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。

【0100】

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（非時短状態/時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機P Y 1は、遊技状態（非時短状態/時短状態）に基づいて、図10（C）に示すような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（非時短状態/時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。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。

20

【0101】

パチンコ遊技機P Y 1は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー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。

30

【0102】

3-2. 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機P Y 1は、発射された遊技球が第1始動口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。

40

【0103】

同様に、パチンコ遊技機P Y 1は、発射された遊技球が第2始動口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

50

図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 1 0 4 】

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

10

【 0 1 0 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 9（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、乱数を判定情報とすることもある。

20

【 0 1 0 6 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 1（A）に示すような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。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

【 0 1 0 7 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 1（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

【 0 1 0 8 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 1（B）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。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。

40

【 0 1 0 9 】

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

50

図柄種別判定テーブル)とがある。

【0110】

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

10

【0111】

例えば、図11(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Aが50%、大当たり図柄B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C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。

【0112】

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11(C)に示すようなリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

20

【0113】

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

【0114】

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11(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。

30

【0115】

3-2-4. 特図変動

特図変動パターン判定は、図12~図13に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル(特図変動パターン判定テーブル)を用いて、特図の可変表示の変動パターン(特図変動パターン)を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー(演出内容)などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー(演出内容)の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報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。

40

50

【 0 1 1 6 】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 1 変動パターン判定テーブル：図 1 2）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 3）とがある。

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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、がある。また、各リーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図 2 保留数（U 2）が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数（U 2）が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、がある。

【 0 1 2 0 】

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 2 1 】

また、各特図変動パターンには、図 1 2 ~ 図 1 3 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 2 2 】

なお、図 1 2 ~ 図 1 3 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」といい。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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 2 3 】

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

10

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、がある。なお、先読み判定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

【 0 1 2 6 】

3 - 3 . 大当たり遊技

【 0 1 2 7 】

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（O P 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（E D 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、O P や E D を設けなくすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

30

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

例えば、図 1 5 に示すように、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0

50

． 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサ 1 4 a , 1 5 a によって検出されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【 0 1 3 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 3 1 】

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

【 0 1 3 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 4（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 3 3 】

3 - 4 . 遊技状態

【 0 1 3 4 】

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 6 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 3 5 】

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、大当たりによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりによって所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりによって、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。

10

【0136】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1回の補助遊技における電チュー 12D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 12D の開放時間（例えば 0.08 秒）よりも長い開放時間（例えば 3.0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、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 12 ~ 図 13 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。

20

【0137】

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

【0138】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば $6600/65536$ ）よりも高い確率（例えば $59936/65536$ ）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

30

【0139】

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

40

【0140】

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、大当たりによって所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりによって、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【0141】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー 12D の開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者

50

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 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 7 ~ 図 2 8 を用いて説明する。

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに半球型ボタン 4 0 が操作されると、図 1 7 (B) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

【 0 1 4 6 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 1 8 (A) に示すように、表示部 5 0 a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G 1 0 2 ）が表示される第 1 通常演出モードと、図 1 8 (B) に示すように、表示部 5 0 a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G 1 0 3 ）が表示される第 2 通常演出モードと、図 1 8 (C) に示すように、表示部 5 0 a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G 1 0 4 ）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりで当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【 0 1 4 7 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 1 8 (D) に示すように、表示部 5 0 a にお

10

20

30

40

50

いて宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 0 5）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 4 8 】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図 1 8（E）に示すように、表示部 5 0 a において空を表す背景画像（時短用背景画像 G 1 0 6）が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、時短用背景画像 G 1 0 6 が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

4 - 2 . 特図変動演出

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

【 0 1 5 2 】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8、半球型ボタン 4 0、剣型ボタン 4 1 などの様々な演出装置を用いた演出を行うことが可能である。

【 0 1 5 3 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

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

10

20

30

40

50

領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

10

【 0 1 5 6 】

4 - 2 - 2 . 通常変動

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

【 0 1 5 7 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 2 0 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 2 0 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン (例えば、通常ハズレ変動) であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了 (特図の停止表示) に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目 (所謂「バラケ目」) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示が行われる。演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 2 0 (C) に示すように、左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図 2 0 (D) に示すように、右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図 2 0 (E) に示すように、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止する。そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が、図 2 0 (F) に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する (演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示が行われる)。仮停止していた演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の停止表示も行われる。

20

30

【 0 1 5 8 】

なお、図 2 0 の例では、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

40

【 0 1 5 9 】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン (例えば、Nハズレ変動) であると、前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部 5 0 a において、図 2 1 (A) に示すように、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図 2 1 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が開始される。そして、例えば図 2 1 (C) に示すように、数字「5」からなる左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図 2 1 (D) に示すように、同一の数字「5」からなる右演出図柄 E Z 3

50

が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる（リーチが発生または成立する）。演出図柄でリーチが成立しても、左小図柄 K Z 1、中演出図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

4 - 2 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動の後にリーチが成立すると Nリーチを行うことが可能である。Nリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図 2 2 (C - 1) に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図 2 2 (C - 1) において「4」）からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 2 2 (D - 1) に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 が、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の停止表示も行われる。

【 0 1 6 4 】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、N大当たり変動）であると、図 2 2 (C - 2) に示すように、例えば、リーチを構成する数字と同一の数字からなる中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止し、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 2 2 (D - 2) に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、ゾロ目などの大当たりに特有な当たり目で左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が大当たりに特有な当たり目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 が、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 と同一の大当たりに特有な当たり目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の停止表示も行われる。

【 0 1 6 5 】

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。

【 0 1 6 6 】

4 - 2 - 4 . S Pリーチ

10

20

30

40

50

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、特図抽選の抽選結果が「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。

【 0 1 6 7 】

N リーチの後に、例えば、図 2 4 (A) に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチ専用の背景画像 (S P リーチ用背景画像 G 1 1 3) が表示され、敵キャラクタ A が出現し、図 2 4 (B) に示すように、主人公キャラクタと敵キャラクタ A が対峙しているシーンが表示される。そして、図 2 4 (C) に示すように、表示部 5 0 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像 (S P リーチ開始タイトル画像) G 1 が表示される。S P リーチ開始タイトル画像 G 1 は、S P リーチのタイトルを表すタイトル画像 G 1 1 「図 2 4 (C) において「敵 A を撃破せよ！」」と、タイトル画像 G 1 1 を引き立てるエフェクト画像 G 1 2 とで構成される。

10

【 0 1 6 8 】

そして、S P リーチにおけるバトルがさらに進み、図 2 5 (A) に示すように、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 にて、特別状態に変身した主人公キャラクタの横顔のアップが表示され、図 2 5 (B) に示すように、敵キャラクタ A の横顔のアップが表示されると、図 2 5 (C) に示すように、両者の剣が差し違えようとし、主人公キャラクタと敵キャラクタ A とのバトルに決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、バトルで主人公キャラクタが勝利するか敗北するかの分岐点 (勝敗分岐点) を構成する。そして、この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン (例えば、S P 大当たり変動) であると、図 2 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a に、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態の主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカ 5 2 から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 は大当たりを示す態様で仮停止表示している。このように、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態に変身した主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを報知する演出 (大当たり報知演出) を構成する。その後、図 2 7 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 および小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の停止表示が行われる。

20

【 0 1 6 9 】

一方、勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン (例えば、S P ハズレ変動) であると、大当たり報知演出が行われることなく、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 にて、主人公キャラクタがバトルに敗北する映像が流れるハズレ報知演出が行われる。そして、例えば図 2 2 (C - 1) に示すように、ハズレ目で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の仮停止表示が行われ、図 2 2 (D - 1) に示すように、そのままハズレ目で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 および小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の停止表示が行われる。

30

【 0 1 7 0 】

なお、S P リーチの演出内容は、キャラクタ同士がバトルする内容に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 7 1 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性 (大当たり期待度) について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、特図抽選の抽選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、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 1 0 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とした場合、S P リーチの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとして S P リーチ A と S P リーチ B とを実行可能にし、S P リーチ A の実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 2 0 % とした場合、S P リーチ B の実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、特図抽選の

40

50

抽選結果が「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、特図抽選の抽選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。

【0172】

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

10

【0173】

また、保留アイコン表示領域50dの近傍に、図28(A)に示すように、1つの表示領域からなる当該アイコン表示領域50eを設けることが可能である。当該アイコン表示領域50eは、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコンHAと同じまたは異なる当該アイコンTAを表示することが可能である。

【0174】

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。

20

【0175】

4-3-1. 保留演出

パチンコ遊技機PY1は、遊技球が第1始動口11または第2始動口12に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、特図1保留または特図2保留の数を遊技者に報知することが可能である。

【0176】

例えば、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、図28(B)に示すように、当該アイコン表示領域50eに当該アイコンTAが表示される。そして、特図変動演出中に更に2個の遊技球が第1始動口11に入賞すると、図28(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が『2』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図28(D)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1に表示されていた保留アイコンHAが、当該アイコン表示領域50eに移動して当該アイコンTAとして表示され、保留アイコン表示領域50dの第2表示領域50d2に表示されていた保留アイコンHAが、第1表示領域50d1に移動して表示され、特図1保留数が『1』であることが遊技者に報知される。

30

40

【0177】

4-4. 予告演出

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55, 56, 57, 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。

【0178】

4-4-1. 可動体演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、可動装置55, 56, 57, 58を用いた

50

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, 57, 58 を作動させる演出であり、その後に行われる演出（例えば S P リーチ）への発展などを事前に示唆することが可能である。

【0179】

例えば、特図変動パターン判定の結果が S P 大当たり変動または S P ハズレ変動であった場合、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 23 (A) に示すように、まず盤前可動装置 55 が作動して、盤前上左可動体 55 U L k、盤前上右可動体 55 U R k および盤前下可動体 55 D k が合体して、表示部 50 a に表示されている通常状態の主人公キャラクタを覆う。そして、図 23 (B) に示すように、盤後可動装置 56 が作動して、盤後上可動体 56 U k および盤後下可動体 56 D k が合体して、表示部 50 a に表示されている通常状態の主人公キャラクタと、合体して一体化している盤前上左可動体 55 U L k、盤前上右可動体 55 U R k および盤前下可動体 55 D k との間に入り込み、通常状態の主人公キャラクタを覆う。そして、図 23 (C) に示すように、一旦、盤前上左可動体 55 U L k、盤前上右可動体 55 U R k および盤前下可動体 55 D k が通常の待機状態（初期位置）に戻る。このとき、表示部 50 a の全域では、消灯しているように黒い画像が表示（ブラックアウト）され、S P リーチに発展することが示唆される。

10

【0180】

その後、図 23 (D) に示すように、再び、盤前可動装置 55 が作動して、盤前上左可動体 55 U L k、盤前上右可動体 55 U R k および盤前下可動体 55 D k が合体し、合体して一体化している盤後上可動体 56 U k および盤後下可動体 56 D k を覆い、図 23 (E) ~ 図 23 (F) に示すように、盤前可動装置 55 と盤後可動装置 56 とが通常の待機状態（初期位置）に戻って S P リーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。

20

【0181】

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。また、演出が発展しない場合（例えば N リーチハズレ変動の場合）に、所謂ガセ演出として、可動体演出を行うようにすることも可能である。

【0182】

4 - 4 - 2 . 操作演出

30

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、半球型ボタン 40 や剣型ボタン 41 を用いた操作促進演出および半球型ボタン 40 や剣型ボタン 41 の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が半球型ボタン 40 や剣型ボタン 41 を操作する演出であり、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することを示唆することが可能である。

【0183】

例えば、図 25 (C) に示すように、S P リーチにおいて、剣型ボタン 41 の押下操作が有効な期間（剣型ボタン操作有効期間）が発生し、この剣型ボタン操作有効期間の発生に伴って、図 26 (A) に示すように、剣型ボタン 41 の操作を促す演出（剣型ボタン操作促進演出）が行われる。剣型ボタン操作促進演出において、表示部 50 a に、剣型ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。剣型ボタン操作促進画像 G 3 は、剣型ボタン 41 を表す画像（剣型ボタン画像）G 3 1 と、剣型ボタン 41 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）G 3 2 と、剣型ボタン 41 の操作に係る操作有効期間（剣型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。図 26 (B) は、剣型ボタン操作有効期間が発生して、剣型ボタン操作有効時間の 1 / 3 の時間が経過した様子を表している。

40

【0184】

その後、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合には、剣型ボタン操作有効期

50

間において剣型ボタン 4 1 が押下操作された後、または、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなった後、特図の可変表示が終了する前に、図 2 6 (C) に示すように、盤前可動装置 5 5 が作動して、盤前上左可動体 5 5 U L k、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体し、盤後可動装置 5 6 が作動して、盤後上可動体 5 6 U k、盤後下可動体 5 6 D k が合体して一体化する操作結果演出（大当たり示唆演出）が行われる。一方、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が押下操作されても、または、剣型ボタン 4 1 が押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、特図の可変表示が終了する前に、盤前可動装置 5 5 および盤後可動装置 5 6 が作動しない操作結果演出（ハズレ示唆演出）が行われる。

10

【 0 1 8 5 】

なお、操作結果演出については、盤前可動装置 5 5 や盤後可動装置 5 6 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合と同じ操作結果演出を行うようにすることも可能である。

【 0 1 8 6 】

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ことが可能である。

20

【 0 1 8 7 】

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 8 (A) 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。

【 0 1 8 8 】

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。

【 0 1 8 9 】

30

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 9 ~ 図 3 0 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 9 0 】

[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 9 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。

40

【 0 1 9 1 】

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 9 (A) および図 9 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

50

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

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。

20

【 0 1 9 5 】

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 9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。即ち、図 9（A）および図 9（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。

30

【 0 1 9 6 】

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。

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

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

40

【 0 1 9 9 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1は、次に遊技用C P U 1 0 2に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS 0 0 2～S 0 0 4の処理を繰り返し実行し（図 2 9参照）、割り込みパルスが入力されると（約4 m s e c後）、再びメイン側タイ

50

マ割り込み処理（S005）を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S005）の出力処理（S101）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S005）にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【0200】

[2-1. センサ検出処理]

センサ検出処理（S104）では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第2始動口センサ処理、第1始動口センサ処理、第1大入賞口センサ処理、第2大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

10

【0201】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ10aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0202】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ13aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106に普通図柄乱数が所定数（例えば4個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

20

【0203】

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図2関係乱数を取得し、取得した特図2関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105bは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）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（図14参照）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

【0204】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図1関係乱数を取得し、取得した特図1関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105aは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）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（図14参照）とを用いて第1先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第1先読み判定の結果を表す第1始動入賞コマンドを含む第1始動口センサ用コマンドを生成する。

40

【0205】

第1大入賞口センサ処理では、第1大入賞口センサ14aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第1大入賞口センサ用コマンドを生成する。

50

【 0 2 0 6 】

第 2 大入賞口センサ処理では、第 2 大入賞口センサ 1 5 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 7 】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ 1 6 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 8 】

[2 - 2 . 普通動作処理]

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

【 0 2 0 9 】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 8 2 に開始させる。

【 0 2 1 0 】

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。

【 0 2 1 1 】

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

【 0 2 1 2 】

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。

【 0 2 1 3 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

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

【 0 2 1 4 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

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

【 0 2 1 5 】

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

10

20

30

40

50

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（図 1 1（A）参照）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（図 1 1（B）参照）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。

【0216】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 105b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブル（図 1 3 参照）と、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 81b に特図 2 の可変表示を開始させる。

【0217】

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

【0218】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブル（図 1 1（A）参照）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（図 1 1（B）参照）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。

【0219】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブル（図 1 2 参照）と、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81a に特図 1 の可変表示を開始させる。

【0220】

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

10

20

30

40

50

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 2 2 1 】

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。

【 0 2 2 2 】

[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 2 2 3 】

[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 2 2 4 】

[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（図 1 5 参照）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 2 5 】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

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

【 0 2 2 6 】

10

20

30

40

50

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

【 0 2 2 7 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 3 1 ~ 図 3 3 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

【 0 2 2 8 】

[1 . サブ制御メイン処理]

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

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S 4 0 0 4)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する (画像による種々の演出を実行する)。また、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり (音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 を発光させたり (発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 を作動させたり (動作による種々の可動体演出を実行したり) する。

【 0 2 3 1 】

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

【 0 2 3 2 】

受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) は、主制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は主制御基板 1 0 0 の出力処理 (S 1 0 1) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S 4 0 1 1、S 4 0 1 2) に優先して実行される。

【 0 2 3 3 】

[2 . 1 m s タイマ割り込み処理]

1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) では、図 3 2 に示すように、入力処理 (S 4 1 0 1)、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2

10

20

30

40

50

）、可動装置制御処理（S 4 1 0 3）、ウォッチドッグタイマ処理（S 4 1 0 4）を順次行う。

【 0 2 3 4 】

入力処理では、半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a や剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 1 5 1 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

10

【 0 2 3 5 】

[3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理]

1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 2）は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 2）では、図 3 3 に示すように、受信コマンド解析処理（S 4 2 0 1）、演出タイマ更新処理（S 4 2 0 2）、音声制御処理（S 4 2 0 3）、演出用データ作成処理（S 4 2 0 4）を順次行う。

20

【 0 2 3 6 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理（S 4 0 1 0）によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ 5 2 からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路 1 6 1 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【 0 2 3 7 】

< パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部 >

以下、前述のパチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が決定可能な特図 1 変動パターンについて説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 3 4 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルを用いて、特図 1 変動パターンを決定可能である。

30

【 0 2 3 8 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、非時短状態を設定しているときの特図 1 変動パターン判定処理において、特図 1 判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果および特図変動パターン乱数に基づいて、特図 1 変動パターンを決定する。図 3 4 に示すように、特図 1 変動パターンとして、「T H P 0 0 1」～「T H P 0 0 9」の 9 種類の特図 1 変動パターンを決定することが可能である。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。

40

【 0 2 3 9 】

大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合は、特図 1 変動パターンとして、「T H P 0 0 1」～「T H P 0 0 3」の 3 種類を決定することが可能である。3 種類の特図 1 変動パターンのうち「T H P 0 0 1」が、他の特図 1 変動パターンよりも決定され易くなっている。

【 0 2 4 0 】

大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であった場合は、特図 1 変動パターンとして、「T H P 0 0 4」～「T H P 0 0 6」の 3 種類を決

50

定することが可能である。３種類の特図１変動パターンのうち、「ＴＨＰ００６」が最も決定され易くなっている。

【０２４１】

大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」であった場合は、特図１変動パターンとして、「ＴＨＰ００７」～「ＴＨＰ００９」の３種類を決定することが可能である。３種類の特図１変動パターンのうち何れに決定するかは、特図１保留数によって割り振られている。特図１保留数が０～２個の場合には、特図変動時間が比較的長い１３０００ｍｓの「ＴＨＰ００７」が決定され易く、特図１保留数が３～４個の場合には、特図変動時間が比較的短い４０００ｍｓの「ＴＨＰ００９」が決定され易くなっている。

10

【０２４２】

次に、図３５～図４４を用いて、遊技制御用マイコン１０１が決定した特図１変動パターンに応じて、演出制御用マイコン１２１が実行可能な特図変動演出について説明する。最初に、演出制御用マイコン１２１が特図変動演出において実行可能な主要な演出について説明する。

【０２４３】

A．通常変動

特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出である。特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【０２４４】

20

B．リーチ

「通常変動」の後に、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同一の図柄で仮停止表示される演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性がある演出として機能する。また、その後に「キャラクターリーチ」や「試合リーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

【０２４５】

C．Nリーチ

「リーチ」が成立した後に行われることがある演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

30

【０２４６】

D．キャラクターリーチ

「Nリーチ」の後に行われることがある演出であり、選手の種類に応じた演出が行われるリーチ演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「Nリーチ」で終了する場合よりも、「Nリーチ」後に「キャラクターリーチ」に発展した場合の方が、大当たり遊技が行われ易いため、「Nリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【０２４７】

40

E．試合前演出

「Nリーチ」の後に行われることがある演出であり、サッカーの試合が行われる前の様子を示す前兆演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性がある演出として機能する。また、その後に「試合リーチ」が行われるため、「試合リーチ」が行われることを示唆する演出としても機能する。

【０２４８】

F．試合リーチ

「試合前演出」の後に行われる演出であり、サッカーの試合が行われている様子を示すリーチ演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」で

50

あった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「Nリーチ」後に「キャラクターリーチ」に発展した場合よりも、「Nリーチ」後に「試合リーチ」に発展した場合の方が、大当たり遊技が行われ易いため、「キャラクターリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【0249】

G．当落ボタン演出

「試合リーチ」において行われる演出であり、半球型ボタン40の操作に応じて、主人公選手がゴールを決めるか否かを示唆する演出である。大当たり遊技が行われることまたはハズレであることが示唆されるため、大当たり遊技が行われるか否かを示唆する演出として機能する。

10

【0250】

H．ストック演出

「試合前演出」において行われることがある演出である。その後の「試合リーチ」において「チャンス示唆演出」または「ボタン昇格演出」が行われることがあるため、「チャンス示唆演出」または「当落ボタン演出」が行われることを示唆する演出として機能する。

【0251】

I．チャンスアップ演出

「試合リーチ」において行われることがある演出であり、主人公選手がゴールを決める可能性を示唆する演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

20

【0252】

J．チャンス示唆演出

「試合リーチ」において行われることがある演出であり、「チャンスアップ演出」が行われる可能性を示唆する演出として機能する。

【0253】

K．ボタン昇格演出

「試合リーチ」において行われることがある演出である。その後に「当落ボタン演出」が行われるため、「当落ボタン演出」が行われることを示唆する演出として機能する。

30

【0254】

次に、主要な特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動演出において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出と、スピーカ52を用いた音演出と、を実行可能である。

【0255】

特図1変動パターンが「試合大当たり変動」,「試合ハズレ変動」の特図変動演出では、図35(A)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「試合前演出」「試合リーチ」で構成される演出フローが実行される。「試合前演出」では「ストック演出」が行われることがあり、「試合リーチ」では「チャンス示唆演出」,「ボタン昇格演出」,「シェイク演出」,「チャンスアップ演出」が行われることがある。

40

【0256】

特図1変動パターンが「キャラ大当たり変動」,「キャラハズレ変動」の特図変動演出では、図35(B)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「キャラクターリーチ」で構成される演出フローが実行される。この特図変動演出では、「ストック演出」,「チャンス示唆演出」,「ボタン昇格演出」,「シェイク演出」,「チャンスアップ演出」は行われない。

【0257】

特図1変動パターンが「N大当たり変動」,「Nハズレ変動」の特図変動演出では、図35(C)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成される演出フ

50

ローが実行される。この特図変動演出では、「ストック演出」，「チャンス示唆演出」，「ボタン昇格演出」，「シェイク演出」，「チャンスアップ演出」は行われない。

【0258】

次に、特図変動演出において実行される「試合前演出」について説明する。演出制御用マイコン121は、「試合前演出」において「ストック演出」を実行可能である。「ストック演出」には、チャンス示唆画像G4をストックするストックA（図36（B）参照）と、ボタン示唆画像G5をストックするストックB（図36（D）参照）と、がある。ストックAの「ストック演出」は、「チャンス示唆演出」が行われることを事前に予告する演出であり、ストックBの「ストック演出」は、「ボタン昇格演出」が行われることを事前に予告する演出である。なお、詳細は後述するが、チャンス示唆画像G4およびボタン示唆画像G5は、「試合リーチ」が開始されることに応じて、表示態様が変化する画像である。

10

【0259】

図36（A）～図36（E）は、「試合前演出」の流れを示す図である。「試合前演出」では、図36（A）に示すように、表示部50aに試合前背景画像G115が表示され、チャンス示唆画像G4およびボタン示唆画像G5の何れかが表示されることを示唆する煽り演出が行われる。ここでは、煽り演出として、チャンス示唆画像G4とボタン示唆画像G5とが変動表示される。その後、ストックAの「ストック演出」が行われる場合は、図36（B）に示すように、表示部50aの中央にチャンス示唆画像G4が表示された後、図36（C）に示すように、チャンス示唆画像G4が表示部50aの左下部に表示され、「試合リーチ」で「チャンス示唆演出」が行われることが示唆される。一方、ストックBの「ストック演出」が行われる場合は、図36（D）に示すように、表示部50aの中央にボタン示唆画像G5が表示された後、図36（E）に示すように、ボタン示唆画像G5が表示部50aの右下部に表示され、「試合リーチ」で「ボタン昇格演出」が行われることが示唆される。

20

【0260】

次に、特図変動演出において実行される「試合リーチ」について説明する。演出制御用マイコン121は、「試合リーチ」において「当落ボタン演出」を実行可能である。

【0261】

「当落ボタン演出」では、半球型ボタン40の操作を促す操作画像G201が表示される。操作画像G201には、ボタンA～Cの3種類があり、ボタンAの「当落ボタン演出」では、通常ボタン画像G201aが表示され（図37（B1）参照）、ボタンBの「当落ボタン演出」では、3Dボタン画像G201bが表示され（図37（B2）参照）、ボタンCの「当落ボタン演出」では、金ボタン画像G201cが表示される（図37（B3）参照）。「当落ボタン演出」において、半球型ボタン40が操作されると、大当たりまたはハズレが示唆される。通常ボタン画像G201aは、半球型ボタン40を模した画像であり、3Dボタン画像G201bは、サッカーボールを模した画像であり、金ボタン画像G201cは、半球型ボタン40を模した金色の画像である。

30

【0262】

演出制御用マイコン121は、図44（A）に示す当落ボタン演出選択テーブルを用いて、ボタンA～Cの何れで「当落ボタン演出」を実行するのかが選択する。なお、「当落ボタン演出」の演出内容や選択割合については、適宜に変更することが可能である。

40

【0263】

図37（A）～図37（D）は、「試合リーチ」の流れを示す図である。「試合リーチ」では、図37（A）に示すように、表示部50aに試合リーチ背景画像G116が表示されるとともに、試合リーチ背景画像G116上に、試合の状況を説明する実況テロップ画像G200が表示される。この実況テロップ画像G200は、通常では文字画像を囲う枠画像が白色で表示さる。また、スピーカ52からは、実況テロップ画像G200として表示される文字画像に応じた音声出力される。「試合リーチ」には、タイミングT1～T4の4つの分岐点があり（図35（A）参照）、各分岐点では、試合展開が変化し、主

50

人公選手が属するチームが優勢である場面または劣勢である場面に展開する。そして、4つの分岐点を過ぎると「当落ボタン演出」が行われる。

【0264】

「当落ボタン演出」では、図37(B1)～図37(B3)に示すように、表示部50aに主人公選手がシュートを打とうとするシーンが表示されるとともに、操作画像G201として、通常ボタン画像G201a、3Dボタン画像G201bおよび金ボタン画像G201cの何れかが表示される。その後、半球型ボタン40が操作されることに応じて、または、半球型ボタン40が操作されることなく、所定の有効時間(例えば4秒)が経過することに応じて、特図1変動パターンが「試合大当たり変動」であった場合には、図37(C)に示すように、表示部50aにゴールシーンの表示とともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する態様(所謂ゾロ目)で停止表示し、特図1変動パターンが「試合ハズレ変動」であった場合には、図37(D)に示すように、表示部50aに未ゴールシーンの表示とともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する態様(所謂バラ目)で停止表示する。

10

【0265】

ここで、通常ボタン画像G201a, 3Dボタン画像G201b, 金ボタン画像G201cの役割について説明する。

【0266】

通常ボタン画像G201aは、その後にゴールシーンが表示されることがあるため、通常ボタン画像G201aが表示される「当落ボタン演出」は、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、3Dボタン画像G201bは、通常ボタン画像G201aよりも、その後にゴールシーンが表示され易いため、3Dボタン画像G201bが表示される「当落ボタン演出」は、通常ボタン画像G201aが表示される「当落ボタン演出」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、金ボタン画像G201cは、通常ボタン画像G201aまたは3Dボタン画像G201bよりも、その後にゴールシーンが表示され易いため、通常ボタン画像G201aまたは3Dボタン画像G201bが表示される「当落ボタン演出」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。つまり、通常ボタン画像G201a<3Dボタン画像G201b<金ボタン画像G201cの順で、大当たり期待度が高くなっている。

20

30

【0267】

また、演出制御用マイコン121は、「試合リーチ」におけるタイミングT1～T4の直前に、「シェイク演出」を実行可能である。演出制御用マイコン121は、図43(A)に示すチャンスアップ演出選択テーブルを用いて、「シェイク演出」を実行するか否かを選択する。なお、選択割合については、適宜に変更することが可能である。

【0268】

図38(A)～図38(C)は、「シェイク演出」が行われる様子を示す図である。図38(A)に示すように、表示部50aに試合リーチ背景画像G116と実況テロップ画像G200とが表示されている状態でタイミングT1～T4に到達する直前になると、図38(B)に示すように、試合リーチ背景画像G116と実況テロップ画像G200とが一時的に(例えば2秒)縮小する。試合リーチ背景画像G116の縮小によって空いたスペースには黒色の画像が表示される。その後、図38(C)に示すように、試合リーチ背景画像G116と実況テロップ画像G200とが拡大して元の状態に戻る。このとき、試合リーチ背景画像G116の拡大に伴って、「チャンスアップ演出」が行われることがある。このように、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とを連動させることによって、「試合リーチ」の演出効果を高めている。なお、「シェイク演出」は、タイミングT1～T4の一部または全部で行われる場合や、タイミングT1～T4の全部で行われない場合もある。

40

【0269】

また、演出制御用マイコン121は、「試合前演出」でストックAの「ストック演出」

50

を実行した場合に、「試合リーチ」において「チャンス示唆演出」を実行可能である。「チャンス示唆演出」では、玉画像 G 4 a ~ G 4 d によって、「チャンスアップ演出」が行われる可能性が示唆される。

【 0 2 7 0 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 4 3 (B) に示す玉画像選択テーブルを用いて、「チャンス示唆演出」で表示する玉画像 G 4 a ~ G 4 d の種類を選択する。選択に際しては、チャンスアップ演出選択テーブル (図 4 3 (A) 参照) で選択された演出が参照される。なお、玉画像の表示態様、玉画像の種類および選択割合については、適宜に変更することが可能である。

【 0 2 7 1 】

玉画像 G 4 a ~ G 4 d には、表示サイズが互いに異なる大玉画像と小玉画像とがある。また、玉画像 G 4 a ~ G 4 d には、タイミング T 1 ~ T 4 に対応付けて、「 1 」 ~ 「 4 」の数字が付されている。

【 0 2 7 2 】

図 3 9 (A) ~ 図 3 9 (F) は、「チャンス示唆演出」が行われる様子を示す図である。図 3 9 (A) に示すように、表示部 5 0 a の左下部にチャンス示唆画像 G 4 が表示されているときに「試合リーチ」が開始されると、図 3 9 (B) に示すように、チャンス示唆画像 G 4 が 4 つの玉画像 G 4 a ~ G 4 d に変化する。その後、タイミング T 1 に到達する直前になると、図 3 9 (C) に示すように、玉画像 G 4 a (ここでは大玉画像) が表示部 5 0 a の左中央に移動する。このとき、玉画像 G 4 a の移動に伴って、チャンス A の「チャンスアップ演出」が行われることがある。玉画像 G 4 a は、所定時間 (例えば 2 秒) の経過後に消去される。その後、タイミング T 2 に到達する直前になると、図 3 9 (D) に示すように、玉画像 G 4 b (ここでは小玉画像) が表示部 5 0 a の左中央に移動する。このとき、玉画像 G 4 b の移動に伴って、チャンス B の「チャンスアップ演出」が行われることがある。玉画像 G 4 b は、所定時間 (例えば 2 秒) の経過後に消去される。その後、タイミング T 3 に到達する直前になると、図 3 9 (E) に示すように、玉画像 G 4 c (ここでは大玉画像) が表示部 5 0 a の左中央に移動する。このとき、玉画像 G 4 c の移動に伴って、チャンス C の「チャンスアップ演出」が行われることがある。玉画像 G 4 c は、所定時間 (例えば 2 秒) の経過後に消去される。その後、タイミング T 4 に到達する直前になると、図 3 9 (F) に示すように、玉画像 G 4 d (ここでは小玉画像) が表示部 5 0 a の左中央に移動する。このとき、玉画像 G 4 d の移動に伴って、チャンス D の「チャンスアップ演出」が行われることがある。玉画像 G 4 d は、所定時間 (例えば 2 秒) の経過後に消去される。このように、玉画像 G 4 a ~ G 4 d と「チャンスアップ演出」とを連動させることによって、「試合リーチ」の演出効果を高めている。

【 0 2 7 3 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、「試合リーチ」におけるタイミング T 1 ~ T 4 で、「チャンスアップ演出」を実行可能である。「チャンスアップ演出」には、チャンス A ~ D の 4 種類の演出がある。チャンス A の「チャンスアップ演出」は、タイミング T 1 で行われることがあり、チャンス B の「チャンスアップ演出」は、タイミング T 2 で行われることがあり、チャンス C の「チャンスアップ演出」は、タイミング T 3 で行われることがあり、チャンス D の「チャンスアップ演出」は、タイミング T 4 で行われることがあり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 4 3 (A) に示すチャンスアップ演出選択テーブルを用いて、チャンス A ~ D の「チャンスアップ演出」を実行するか否かを選択する。なお、「チャンスアップ演出」の演出内容、選択割合および実行タイミングについては、適宜に変更することが可能である。

【 0 2 7 4 】

チャンス A の「チャンスアップ演出」では、図 4 0 (A) に示すように、試合リーチ背景画像 G 1 1 6 上にアイコン画像 G 6 が表示される。チャンス B の「チャンスアップ演出」では、図 4 0 (B) に示すように、実況テロップ画像 G 2 0 0 の枠画像が赤色に変化する。チャンス C の「チャンスアップ演出」では、図 4 0 (C) に示すように、ロゴ可動体

10

20

30

40

50

57kが上昇する。チャンスDの「チャンスアップ演出」では、図40(D)に示すように、試合リーチ背景画像G116上にカットイン画像G8が表示される。このように、タイミングT1～T4の複数のタイミングで、演出内容の異なる「チャンスアップ演出」を行うことによって、「試合リーチ」の演出効果を高めている。なお、「チャンスアップ演出」は、チャンスA～Dの一部だけ行われる場合や、チャンスA～Dの何れも行われない場合もある。

【0275】

図41(A)～図41(H)は、「シェイク演出」とチャンスA～Dの「チャンスアップ演出」とが連動して行われる様子を示す図である。図41(A)に示すように、タイミングT1に到達する直前で「シェイク演出」が行われると、試合リーチ背景画像G116と実況テロップ画像G200との拡大に伴って、図41(B)に示すように、チャンスAの「チャンスアップ演出」が行われる。また、図41(C)に示すように、タイミングT2に到達する直前で「シェイク演出」が行われると、試合リーチ背景画像G116と実況テロップ画像G200との拡大に伴って、図41(D)に示すように、チャンスBの「チャンスアップ演出」が行われる。また、図41(E)に示すように、タイミングT3に到達する直前で「シェイク演出」が行われると、試合リーチ背景画像G116と実況テロップ画像G200との拡大に伴って、図41(F)に示すように、チャンスCの「チャンスアップ演出」が行われる。また、図41(G)に示すように、タイミングT4に到達する直前で「シェイク演出」が行われると、試合リーチ背景画像G116と実況テロップ画像G200との拡大に伴って、図41(H)に示すように、チャンスDの「チャンスアップ演出」が行われる。

【0276】

ここで、「シェイク演出」の役割と、「チャンス示唆演出」で表示される玉画像G4a～G4dの役割と、大玉画像、小玉画像の役割と、について説明する。

【0277】

「シェイク演出」は、その後に「チャンスアップ演出」が行われることがあるため、「チャンスアップ演出」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「シェイク演出」は、実行されなかった場合よりも実行された場合の方が、その後に「チャンスアップ演出」が行われ易いため、「チャンスアップ演出」が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「シェイク演出」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。また、「シェイク演出」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合よりも「ハズレ」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【0278】

玉画像G4aは、表示部50aの左中央に移動した後にチャンスAの「チャンスアップ演出」が行われることがあるため、チャンスAの「チャンスアップ演出」が行われる可能性があることを示唆する画像として機能する。また、玉画像G4bは、表示部50aの左中央に移動した後にチャンスBの「チャンスアップ演出」が行われることがあるため、チャンスBの「チャンスアップ演出」が行われる可能性があることを示唆する画像として機能する。また、玉画像G4cは、表示部50aの左中央に移動した後にチャンスCの「チャンスアップ演出」が行われることがあるため、チャンスCの「チャンスアップ演出」が行われる可能性があることを示唆する画像として機能する。また、玉画像G4dは、表示部50aの左中央に移動した後にチャンスDの「チャンスアップ演出」が行われることがあるため、チャンスDの「チャンスアップ演出」が行われる可能性があることを示唆する画像として機能する。

【0279】

また、大玉画像としての玉画像G4a～G4dは、小玉画像としての玉画像G4a～G4dよりもチャンスA～Dの「チャンスアップ演出」が行われ易いため、小玉画像としての玉画像G4a～G4dよりも「チャンスアップ演出」が行われる可能性が高いことを示

10

20

30

40

50

唆する画像として機能する。また、大玉画像としての玉画像 G 4 a ~ G 4 d は、小玉画像としての玉画像 G 4 a ~ G 4 d よりも「シェイク演出」が行われ易いため、小玉画像としての玉画像 G 4 a ~ G 4 d よりも「シェイク演出」が行われる可能性が高いことを示唆する画像としても機能する。

【 0 2 8 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、「試合リーチ」において「ボタン昇格演出」を実行可能である。「ボタン昇格演出」では、「当落ボタン演出」で表示される操作画像 G 2 0 1 の種類が示唆される。

【 0 2 8 1 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、「試合前演出」でストック B の「ストック演出」を実行した場合に、「試合リーチ」において「ボタン昇格演出」を実行可能である。「ボタン昇格演出」には、昇格パターン A ~ F の 6 種類のパターンがある。演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 4 4 (B) に示すボタン昇格演出選択テーブルを用いて、昇格パターン A ~ F の何れのパターンで「ボタン昇格演出」を実行するかを選択する。選択に際しては、当落ボタン演出選択テーブル (図 4 4 (A) 参照) で選択された演出が参照される。なお、昇格パターンの種類や選択割合については、適宜に変更することが可能である。

【 0 2 8 2 】

「ボタン昇格演出」では、最終的に、通常ボタン示唆画像 G 5 a、3 D ボタン示唆画像 G 5 b および金ボタン示唆画像 G 5 c の何れかの画像が表示される。通常ボタン示唆画像 G 5 a は、通常ボタン画像 G 2 0 1 a と類似する画像であり、最終的に通常ボタン示唆画像 G 5 a が表示された場合には、「当落ボタン演出」で通常ボタン画像 G 2 0 1 a が表示される。3 D ボタン示唆画像 G 5 b は、3 D ボタン画像 G 2 0 1 b と類似する画像であり、最終的に 3 D ボタン示唆画像 G 5 b が表示された場合には、「当落ボタン演出」で 3 D ボタン画像 G 2 0 1 b が表示される。金ボタン示唆画像 G 5 c は、金ボタン画像 G 2 0 1 c と類似する画像であり、最終的に金ボタン示唆画像 G 5 c が表示された場合には、「当落ボタン演出」で金ボタン画像 G 2 0 1 c が表示される。

【 0 2 8 3 】

図 4 4 (C) は、「ボタン昇格演出」における昇格パターン内容を示す図である。「試合リーチ」の開始に応じて、ボタン示唆画像 G 5 が通常ボタン示唆画像 G 5 a に変化した後、タイミング T 3 とタイミング T 4 とで、更に表示態様が変化することがある。昇格パターン A は、通常ボタン示唆画像 G 5 a のまま表示態様が変化しないパターンである。昇格パターン B は、通常ボタン示唆画像 G 5 a 通常ボタン示唆画像 G 5 a 3 D ボタン示唆画像 G 5 b の順で表示態様が変化するパターンである。昇格パターン C は、通常ボタン示唆画像 G 5 a 通常ボタン示唆画像 G 5 a 金ボタン示唆画像 G 5 c の順で表示態様が変化するパターンである。昇格パターン D は、通常ボタン示唆画像 G 5 a 3 D ボタン示唆画像 G 5 b 3 D ボタン示唆画像 G 5 b の順で表示態様が変化するパターンである。昇格パターン E は、通常ボタン示唆画像 G 5 a 3 D ボタン示唆画像 G 5 b 金ボタン示唆画像 G 5 c の順で表示態様が変化するパターンである。昇格パターン F は、通常ボタン示唆画像 G 5 a 金ボタン示唆画像 G 5 c 金ボタン示唆画像 G 5 c の順で表示態様が変化するパターンである。なお、表示態様が変化するタイミングについては、適宜に変更することが可能である。

【 0 2 8 4 】

図 4 2 (A) ~ 図 4 2 (F) は、「ボタン昇格演出」が行われる様子を示す図である。ここでは、昇格パターン E の「ボタン昇格演出」を例に説明する。図 4 2 (A) に示すように、表示部 5 0 a の右下部にボタン示唆画像 G 5 が表示されているときに、「試合リーチ」が開始されると、図 4 2 (B) に示すように、ボタン示唆画像 G 5 が通常ボタン示唆画像 G 5 a に変化する。その後、タイミング T 3 に到達する直前になると、図 4 2 (C) に示すように、シャッター画像 G 2 0 2 が閉鎖する動きをして通常ボタン示唆画像 G 5 a が視認不能になる。シャッター画像 G 2 0 2 は、所定時間 (例えば 2 秒) の経過後に開放する動きをする。このとき、図 4 2 (D) に示すように、通常ボタン示唆画像 G 5 a が 3

10

20

30

40

50

Dボタン示唆画像G5bに変化する。その後、タイミングT4に到達する直前になると、図42(E)に示すように、シャッター画像G202が閉鎖する動きをして3Dボタン示唆画像G5bが視認不能になる。シャッター画像G202は、所定時間(例えば2秒)の経過後に開放する動きをする。このとき、図42(F)に示すように、3Dボタン示唆画像G5bが金ボタン示唆画像G5cに変化する。このように、ボタン示唆画像G5の表示態様を変化させることによって、「試合リーチ」の演出効果を高めている。なお、シャッター画像G202が閉鎖してから開放する動きは、表示態様が変わらない場合にも行うことが可能である。

【0285】

ここで、昇格パターンA～Fの「ボタン昇格演出」の役割について説明する。最終的に通常ボタン示唆画像G5aとなる昇格パターンAの「ボタン昇格演出」は、その後の「当落ボタン演出」で通常ボタン画像G201aが表示されるため、「当落ボタン演出」で通常ボタン画像G201aが表示されることを示唆する演出(大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出)として機能する。また、最終的に3Dボタン示唆画像G5bとなる昇格パターンBおよび昇格パターンDの「ボタン昇格演出」は、その後の「当落ボタン演出」で3Dボタン画像G201bが表示されるため、「当落ボタン演出」で3Dボタン画像G201bが表示されることを示唆する演出(昇格パターンAの「ボタン昇格演出」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出)として機能する。また、最終的に金ボタン示唆画像G5cとなる昇格パターンC、昇格パターンEおよび昇格パターンFの「ボタン昇格演出」は、その後の「当落ボタン演出」で金ボタン画像G201cが表示されるため、「当落ボタン演出」で金ボタン画像G201cが表示されることを示唆する演出(昇格パターンA、昇格パターンBまたは昇格パターンDの「ボタン昇格演出」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出)として機能する。

【0286】

また、シャッター画像G202が閉鎖する動きをする演出は、シャッター画像G202が開放する動きをした後に、表示態様が変わることがあるため、表示態様の变化を煽る演出として機能する。

【0287】

次に、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」との関係について説明する。演出制御用マイコン121は、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とを連動させて実行するときと、「シェイク演出」だけを実行するときと、「チャンスアップ演出」だけを実行するときと、がある。前述したように、「シェイク演出」は大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出であるため、「シェイク演出」が行われた時点で、大当たり遊技に対する期待が高まるようになっている。更に、「シェイク演出」と連動して「チャンスアップ演出」が行われた場合には、「シェイク演出」だけが行われた場合よりも大当たり遊技が行われ易いため、「シェイク演出」に対する注目が高まるようになっている。

【0288】

次に、「チャンス示唆演出」と「シェイク演出」および「チャンスアップ演出」との関係について説明する。演出制御用マイコン121は、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とを連動させて実行する場合、「チャンス示唆演出」における玉画像G4a～G4dを大玉画像で表示するときと小玉画像で表示するときとがある。前述したように、大玉画像としての玉画像G4a～G4dは、「シェイク演出」または「チャンスアップ演出」が行われる可能性が高いことを示唆する画像であるため、大玉画像としての玉画像G4a～G4dが表示された時点で、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とが連動することに対する期待が高まるようになっている。

【0289】

次に、「試合リーチ」と「ボタン昇格演出」との関係について説明する。演出制御用マイコン121は、「試合リーチ」におけるタイミングT3、T4で、「ボタン昇格演出」における画像(通常ボタン示唆画像G5a、3Dボタン示唆画像G5b、金ボタン示唆画

10

20

30

40

50

像 G 5 c) の表示態様を変化させることがある。前述したように、「試合リーチ」はタイミング T 3 , T 4 で試合展開が変化するため、試合展開が変化するタイミングで、「ボタン昇格演出」に対する注目が高まるようになっている。ここでは、優勢である場面に展開した場合に、劣勢である場面に展開した場合よりも表示態様の変化され易いこととするが、劣勢である場面に展開した場合の方が、表示態様の変化され易いようにすることも可能である。

【 0 2 9 0 】

< 実施形態の効果 >

以下、実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の効果について説明する。

【 0 2 9 1 】

(1) 「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とが連動して行われることがあるので、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。また、「シェイク演出」における試合リーチ背景画像 G 1 1 6 の拡大する動きに合わせて、試合リーチ背景画像 G 1 1 6 上で「チャンスアップ演出」が行われることがあるので、一体的な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 2 9 2 】

(2) 「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とが連動して行われるときと、「シェイク演出」だけが行われるときとで、大当たり遊技が行われる確率が互いに異なるので、「シェイク演出」に注目させることが可能である。

【 0 2 9 3 】

(3) 「当落ボタン演出」の演出内容 (3 D ボタン画像 G 2 0 1 b や金ボタン画像 G 2 0 1 c の表示) が、「ボタン昇格演出」で示唆されることがあるので、「ボタン昇格演出」に注目させることが可能である。また、「ボタン昇格演出」で通常ボタン示唆画像 G 5 a が 3 D ボタン示唆画像 G 5 b や金ボタン示唆画像 G 5 c に変化することがあるので、最後まで「ボタン昇格演出」に注目させることが可能である。

【 0 2 9 4 】

(4) 「試合リーチ」の試合展開が優勢場面に展開した場合、「ボタン昇格演出」におけるボタン示唆画像 G 5 が、3 D ボタン示唆画像 G 5 b や金ボタン示唆画像 G 5 c に変化し易いので、表示態様の変化を分かり易くすることが可能である。

【 0 2 9 5 】

(5) 「ボタン昇格演出」において、シャッター画像 G 2 0 2 によって通常ボタン示唆画像 G 5 a や 3 D ボタン示唆画像 G 5 b が視認不能となるので、表示態様の変化に対する期待感を煽ることが可能である。

【 0 2 9 6 】

(6) 「試合リーチ」において、「チャンスアップ演出」がタイミング T 1 ~ T 4 の複数のタイミングで行われることがあるので、「試合リーチ」に注目させることが可能である。また、それぞれの「チャンスアップ演出」に対する実行可能性が、「チャンス示唆演出」で示唆されるので、最後まで「試合リーチ」に注目させることが可能である。

【 0 2 9 7 】

(7) 「チャンス示唆演出」の演出内容によって、「チャンスアップ演出」が行われる確率が異なるので、「チャンス示唆演出」に注目させることが可能である。また、「チャンス示唆演出」の演出内容によって、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とが連動して行われる確率が異なるので、「チャンス示唆演出」に注目させることが可能である。

【 0 2 9 8 】

< 実施形態の変更例 >

以下、実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。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、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 2 9 9 】

10

20

30

40

50

実施形態では、「シェイク演出」において、試合リーチ背景画像 G 1 1 6 が縮小してから拡大する動作が行われるようにしているが、動作はこれに限られない。例えば、試合リーチ背景画像 G 1 1 6 を回転さたりスライドさせたりしても良い。

【0300】

また、実施形態では、試合リーチ背景画像 G 1 1 6 の拡大に伴って「チャンスアップ演出」が行われるようにしているが、試合リーチ背景画像 G 1 1 6 の縮小に伴って「チャンスアップ演出」が行われるようにしても良い。

【0301】

また、実施形態では、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とが連動して行われた場合、「シェイク演出」のみが行われた場合よりも大当たり遊技が行われ易くしているが、「シェイク演出」のみが行われた場合の方が、大当たり遊技が行われ易くしても良い。

10

【0302】

また、実施形態では、「ボタン昇格演出」において、「試合リーチ」の試合展開の変化を契機に、表示態様が変化するようにしているが、契機はこれに限られない。例えば、「シェイク演出」と連動して表示態様が変化するようにしても良い。

【0303】

また、実施形態では、「ボタン昇格演出」において、最初に通常ボタン示唆画像 G 5 a が表示されるようにしているが、最初から 3 D ボタン示唆画像 G 5 b や金ボタン示唆画像 G 5 c が表示されるようにしても良い。

【0304】

20

また、実施形態では、「チャンス示唆演出」において、玉画像 G 4 a ~ G 4 d が同時に表示されるようにしているが、1 つずつ順番に表示されるようにしても良い。

【0305】

また、実施形態では、玉画像 G 4 a ~ G 4 d として、大玉画像が表示された場合には、小玉画像が表示された場合よりも「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とが連動して行われ易くしているが、小玉画像が表示された場合の方が、「シェイク演出」と「チャンスアップ演出」とが連動して行われ易くしても良い。

【0306】

また、実施形態では、特図変動パターンに基づいて、「シェイク演出」，「チャンスアップ演出」，「チャンス示唆演出」，「ボタン昇格演出」が実行されるようにしているが、始動入賞コマンドやオープニングコマンドに基づいて実行されるようにしても良い。

30

【0307】

また、実施形態では、「チャンス示唆演出」と「ボタン昇格演出」とが択一的に実行されるようにしているが、両演出が並行して実行されるようにしても良い。この場合、「ストック演出」において、チャンス示唆画像 G 4 とボタン示唆画像 G 5 とがストックされるようにしても良い。

【0308】

<その他の変更例>

以下、本発明の遊技機について、実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 のその他の変更例について説明する。

40

【0309】

また、実施形態では、特図可変表示に略同調して小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 の可変表示が行われるが、小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 のように 3 つの図柄で構成させるのではなく、2 つなど 3 つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図 1 と特図 2 とで分けた 2 つの図柄を設けても良い。また、特図 1 と特図 2 とで共通の 1 つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で表示し、サブ制御基板 1 2 0 にその制御を行わせても良い。また、遊技盤 1 の遊技領域 6 以外の領域において、図柄を表示する L E D 装置を設けても良い。この場合、その L E D 装置の制御を主制御基板 1 0 0 またはサブ制御基板 1 2 0 に行わせても良い。

【0310】

50

また、実施形態では、特図 2 判定処理が優先的に行われるが、特図 1 判定処理が優先的に行われるように構成しても良い。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とについて、保留記憶部に記憶された順番で特図判定処理が行われるようにしても良い。

【 0 3 1 1 】

また、実施形態では、特図 1 の可変表示と特図 2 の可変表示とが並行して行われませんが、特図 1 の可変表示と特図 2 の可変表示とが並行して行われるように構成しても良い。

【 0 3 1 2 】

また、実施形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を主制御基板 1 0 0 が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御をサブ制御基板 1 2 0 が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板 1 4 0 を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

10

【 0 3 1 3 】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

【 0 3 1 4 】

< 実施形態に開示されている発明 >

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明 A、発明 B および発明 C が開示されている。発明 A、発明 B および発明 C の説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明 A は、以下の発明 A 1 ~ A 4 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ~ B 5 の総称であり、発明 C は、以下の発明 C 1 ~ C 3 の総称である。

20

【 0 3 1 5 】

発明 A 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、時短状態）にするか否かの判定を行う判定手段と、

所定の表示手段（画像表示装置 5 0）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、

前記演出実行手段は、

30

所定の背景画像（試合リーチ背景画像 G 1 1 6）を前記表示手段に表示可能であり、

前記判定の結果に基づいて、前記背景画像を所定の動作態様（縮小、拡大）で動作させる動作演出（シェイク演出）を実行することがあり、

前記動作演出の実行に際して、前記背景画像上で所定の示唆演出（チャンスアップ演出）を実行することがある、

ことを特徴とする。

【 0 3 1 6 】

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記動作演出は、前記背景画像を縮小させてから拡大させる演出であり、

40

前記演出実行手段は、前記示唆演出を実行する場合、前記背景画像が拡大する際に前記背景画像上で前記示唆演出を実行する、

ことを特徴とする。

【 0 3 1 7 】

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 1 または発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記動作演出の実行に際して、前記示唆演出を実行するときと実行しないときと、があり、

前記動作演出の実行に際して、前記示唆演出が実行されたときと実行されなかったときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、

50

ことを特徴とする。

【 0 3 1 8 】

発明 A 4 に係る遊技機は、

発明 A 1 から発明 A 3 の何れかに係る遊技機であって、

前記示唆演出は、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出である、
ことを特徴とする。

【 0 3 1 9 】

発明 B 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、時短状態）にするか否かの判定を行う判定手段と、

遊技者が操作可能な操作手段（半球型ボタン 4 0）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、前記操作手段への操作を促す操作演出（当落ボタン演出）を実行可能であり、

前記操作演出を実行する前に、前記操作演出が行われることを示唆する操作示唆演出（ボタン昇格演出）を実行することがあり、

前記操作演出には、第 1 操作演出（3 D ボタン画像 G 2 0 1 b、金ボタン画像 G 2 0 1 c）と第 2 操作演出（通常ボタン画像 G 2 0 1 a）とがあり、

前記操作示唆演出には、前記第 1 操作演出を示唆する特定操作示唆演出（3 D ボタン示唆画像 G 5 b、金ボタン示唆画像 G 5 c）がある、

ことを特徴とする。

【 0 3 2 0 】

発明 B 2 に係る遊技機は、

発明 B 1 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記操作演出において前記操作手段が操作されることに応じて、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第 1 操作結果演出（ゴールシーン）を実行するときと、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第 2 操作結果演出（未ゴールシーン）を実行するときと、があり、

前記第 2 操作演出において前記操作手段が操作された場合よりも、前記第 1 操作演出において前記操作手段が操作された場合の方が、前記第 1 操作結果演出が実行され易い、
ことを特徴とする。

【 0 3 2 1 】

発明 B 3 に係る遊技機は、

発明 B 1 または発明 B 2 に係る遊技機であって、

前記操作示唆演出には、前記第 2 操作演出を示唆する非特定操作示唆演出（通常ボタン示唆画像 G 5 a）があり、

前記演出実行手段は、前記非特定操作示唆演出を実行しているときに、前記非特定操作示唆演出から前記特定操作示唆演出に変更することがある、

ことを特徴とする。

【 0 3 2 2 】

発明 B 4 に係る遊技機は、

発明 B 3 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作示唆演出と並行して、所定の場面演出が展開する特別演出（試合リーチ）を実行可能であり、

前記特別演出において、第 1 の場面演出から、第 2 の場面演出（優勢場面）に展開させるときと第 3 の場面演出（劣勢場面）に展開させるときとがあり、

前記特別演出において前記第 1 の場面演出から前記第 3 の場面演出に展開したときよりも前記第 2 の場面演出に展開したときの方が、前記非特定操作示唆演出から前記特定操作

10

20

30

40

50

示唆演出に変更され易い、
ことを特徴とする。

【 0 3 2 3 】

発明 B 5 に係る遊技機は、
発明 B 4 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記操作示唆演出を実行する際に、前記非特定操作示唆演出から前記特定操作示唆演出に変更される可能性があることを示唆する煽り演出（シャッター画像 G 2 0 2 ）を実行することがある、
ことを特徴とする。

【 0 3 2 4 】

発明 C 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、時短状態）にするか否かの判定を行う判定手段と、

所定の表示手段（画像表示装置 5 0 ）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、所定の特別演出（試合リーチ）を実行可能であり、

前記特別演出において、前記特別演出における第 1 のタイミング（タイミング T 1 ~ T 4 の何れか）および第 2 のタイミング（タイミング T 1 ~ T 4 の何れか）の何れか一方または両方で、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する予告演出（シェイク演出、チャンスアップ演出）を実行することがあり、

前記予告演出が実行される可能性があることを示唆する前兆演出（チャンス示唆演出）を実行することがあり、

前記前兆演出には、前記第 1 のタイミングで前記予告演出が実行される可能性があることを示唆する第 1 前兆演出（玉画像 G 4 a ~ G 4 d の何れか）と、前記第 2 のタイミングで前記予告演出が実行される可能性があることを示唆する第 2 前兆演出（玉画像 G 4 a ~ G 4 d の何れか）と、が含まれる、

ことを特徴とする。

【 0 3 2 5 】

発明 C 2 に係る遊技機は、

発明 C 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 前兆演出および前記第 2 前兆演出の少なくとも一方には、前記予告演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する高演出（大玉画像）と、前記予告演出が実行される可能性が相対的に低いことを示唆する低演出（小玉画像）と、がある、

ことを特徴とする。

【 0 3 2 6 】

発明 C 3 に係る遊技機は、

発明 C 1 に係る遊技機であって、

前記予告演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第 1 予告演出（シェイク演出とチャンスアップ演出とが連動）と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第 2 予告演出（シェイク演出のみ、チャンスアップ演出のみ）と、があり、

前記第 1 前兆演出および前記第 2 前兆演出の少なくとも一方には、第 1 演出（大玉画像）と第 2 演出（小玉画像）とがあり、

前記前兆演出として前記第 1 演出が実行されて前記予告演出が実行されたときと、前記前兆演出として前記第 2 演出が実行されて前記予告演出が実行されたときとで、前記予告演出として前記第 1 予告演出が実行される確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【 符号の説明 】

【 0 3 2 7 】

10

20

30

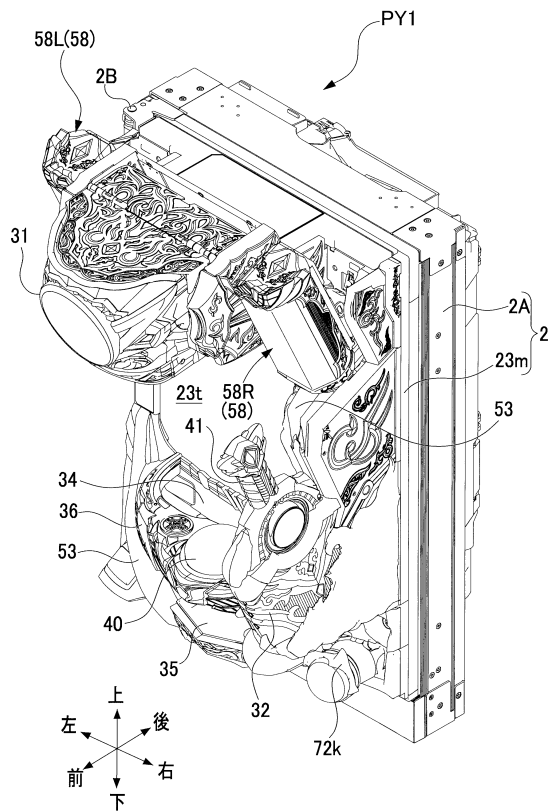
40

50

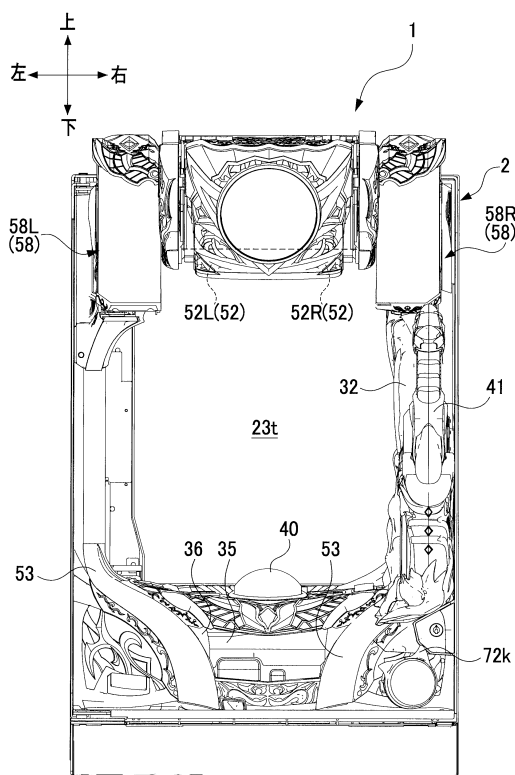
P Y 1 ...パチンコ遊技機
1 ...遊技盤
5 0 ...画像表示装置
5 7 k ...ロゴ可動体
1 0 1 ...遊技制御用マイコン
1 2 1 ...演出制御用マイコン

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

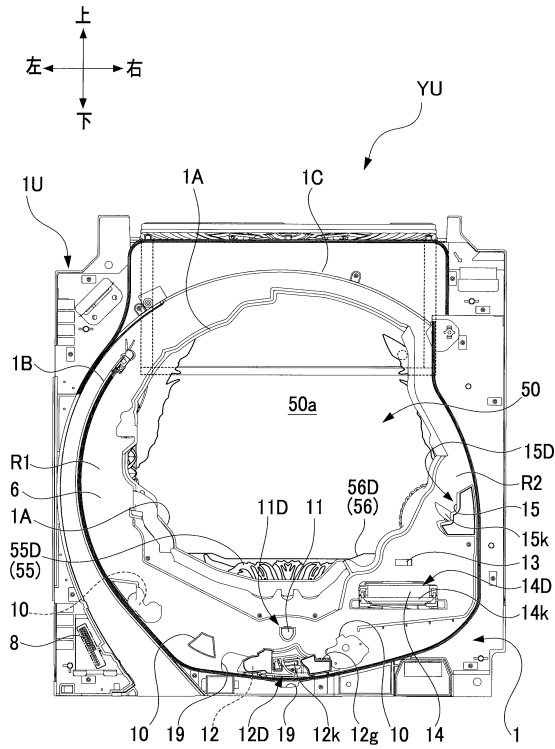
20

30

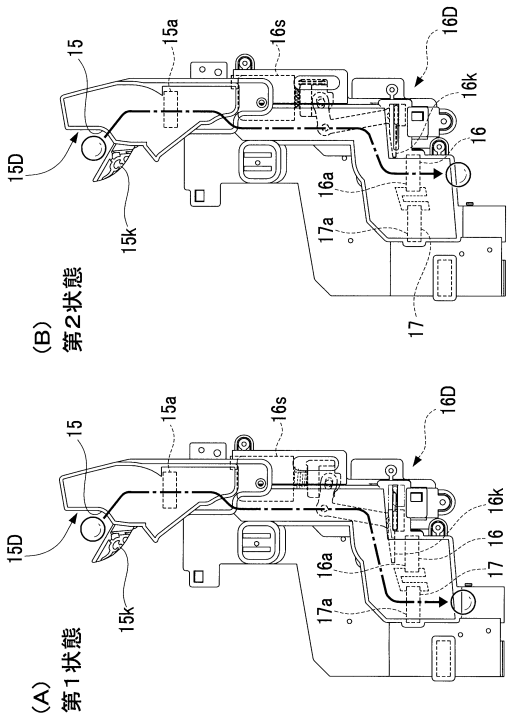
40

50

【図 3】



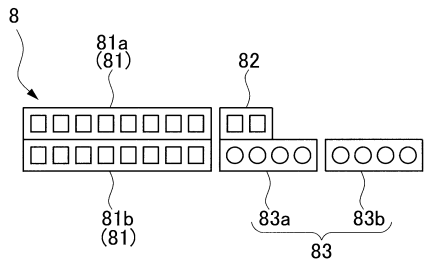
【図 4】



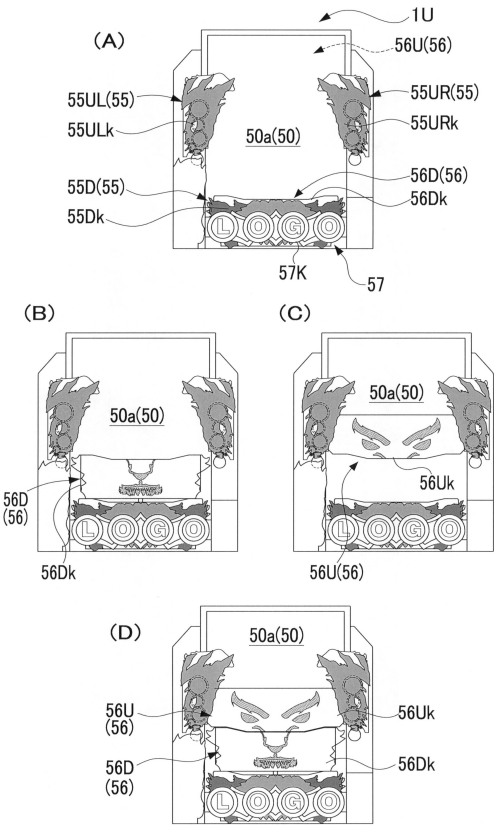
10

20

【図 5】



【図 6】

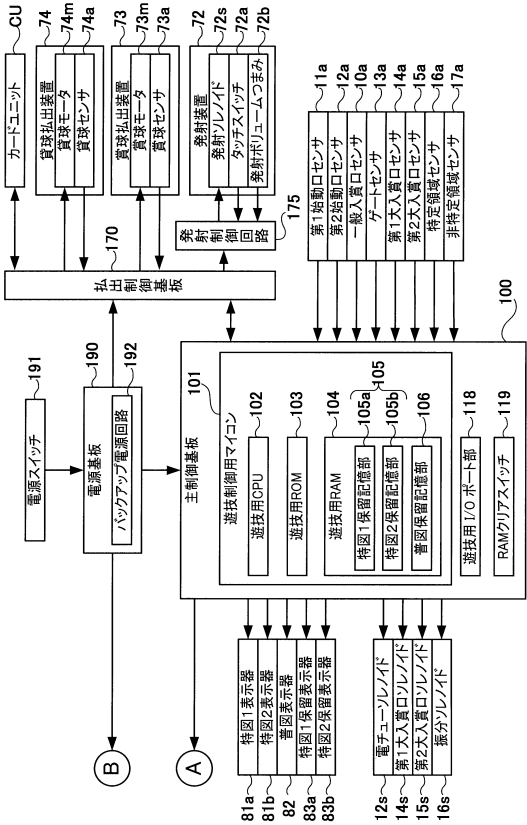


30

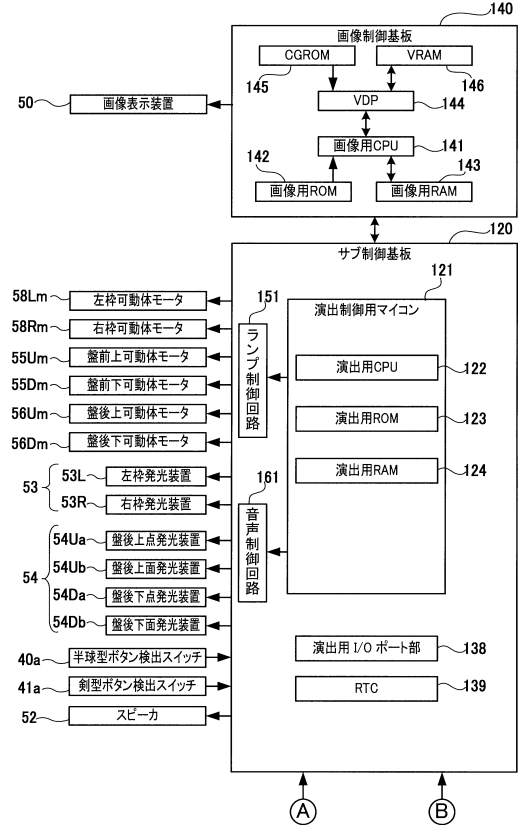
40

50

【図 7】



【図 8】



【図 9】

(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 10】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

10

20

30

40

50

【図 1 1】

(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A
	5～9	大当たり図柄B
特図2	0～9	大当たり図柄C

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 1 3】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2非番数(U2)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P51	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P52	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
		リーチ有り	—	P54	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P55	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	0～2	P56	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
				P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P61	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P64	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 2】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1非番数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
		リーチ有り	—	P04	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	0～2	P06	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
				P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P11	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 4】

先読み判定テーブル

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

【図 1 5】

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

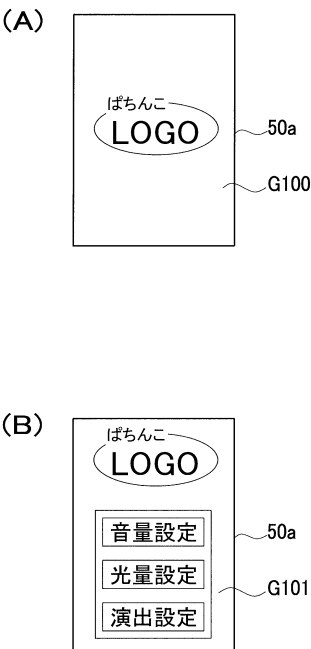
【図 1 6】

遊技状態	大当たり確率	電チューー作動
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

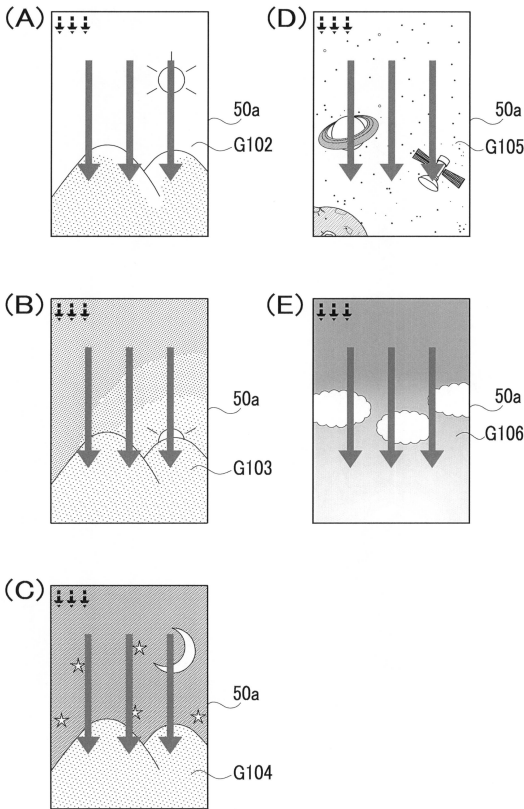
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

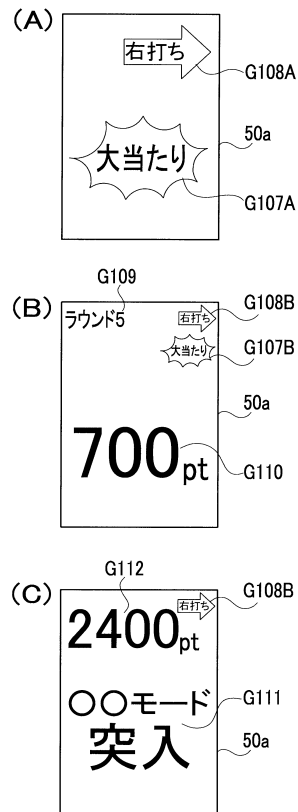


30

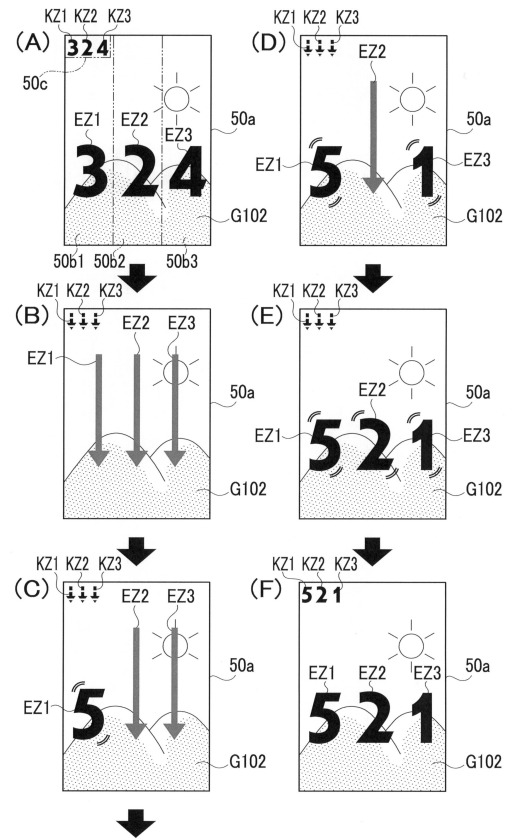
40

50

【図 19】



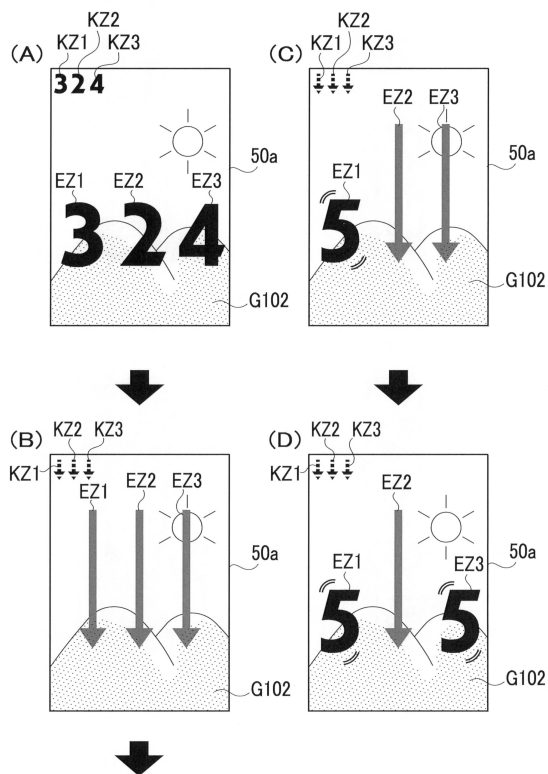
【図 20】



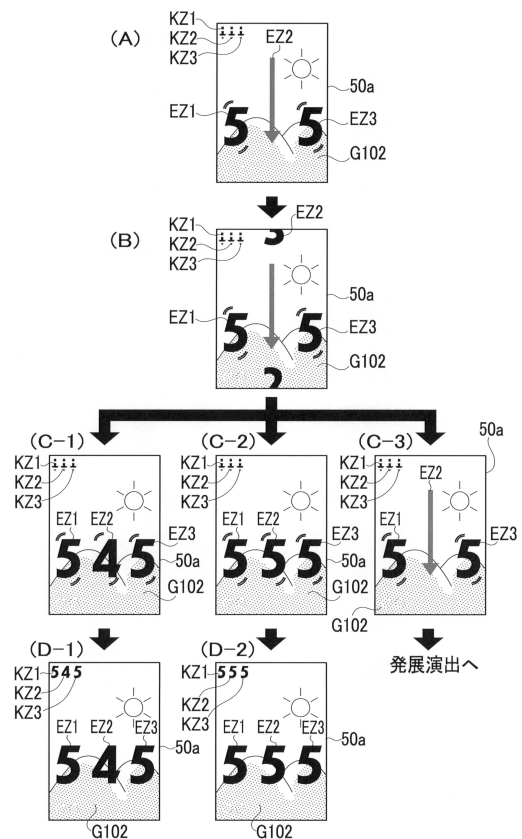
10

20

【図 21】



【図 22】

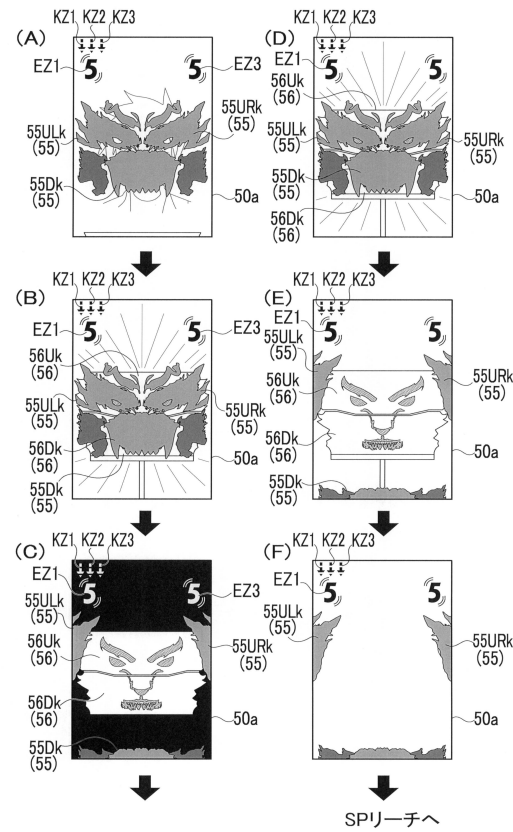


30

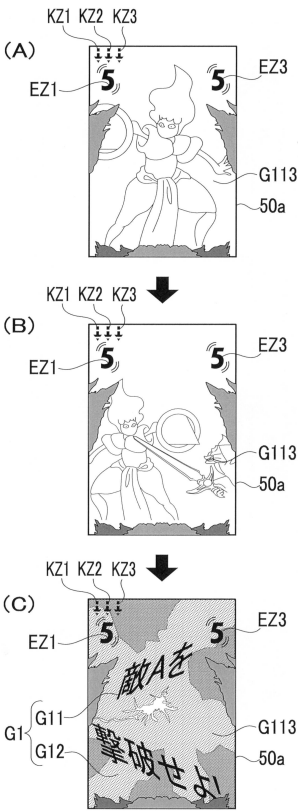
40

50

【図 2 3】



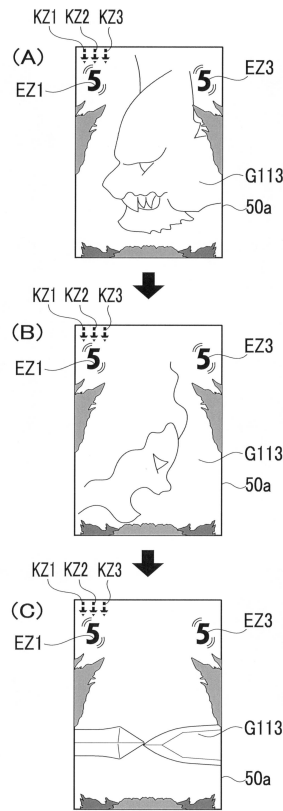
【図 2 4】



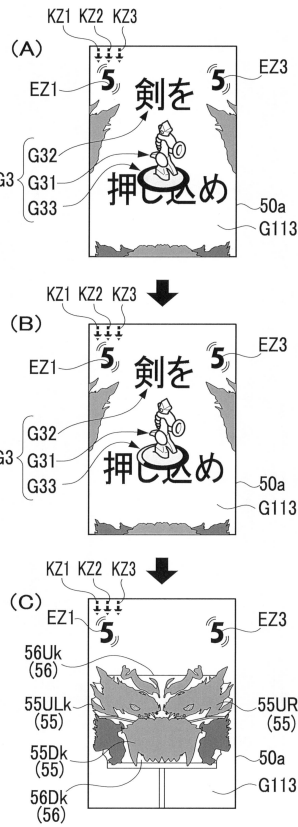
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

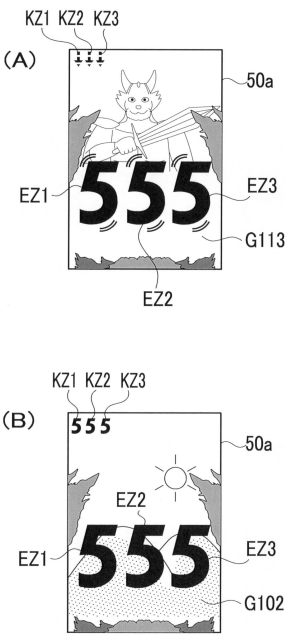


30

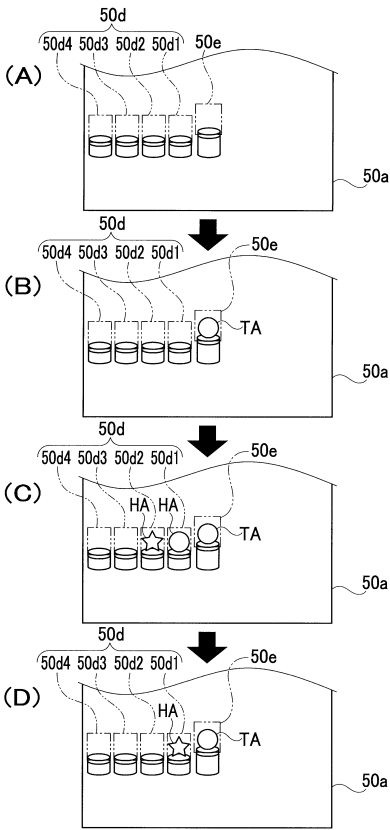
40

50

【図 2 7】



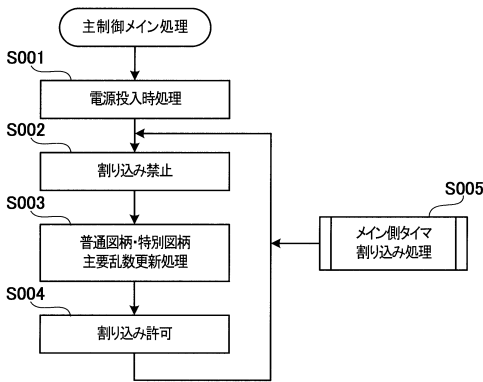
【図 2 8】



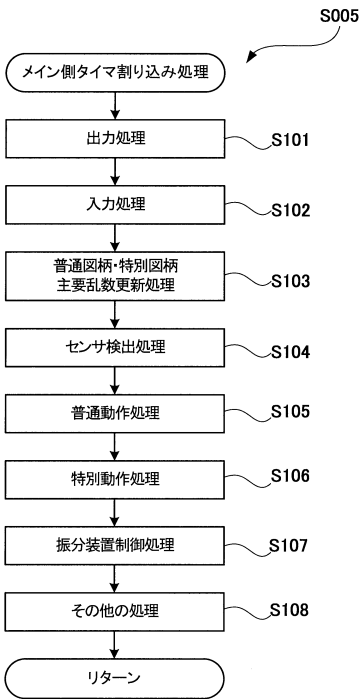
10

20

【図 2 9】



【図 3 0】

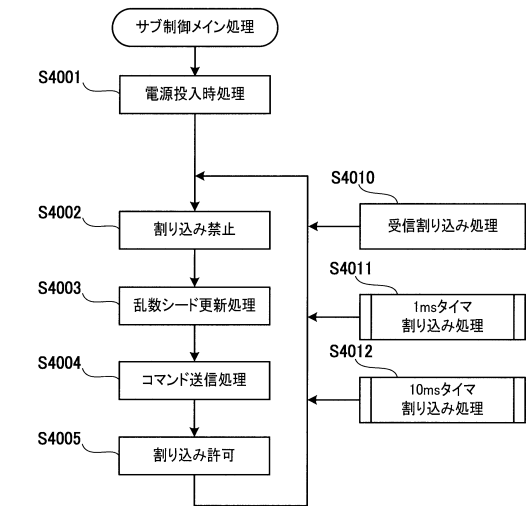


30

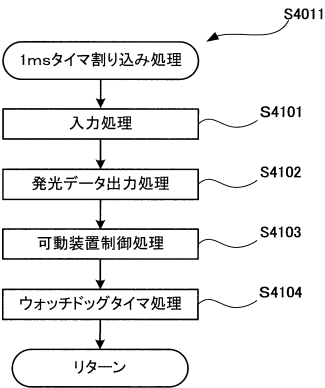
40

50

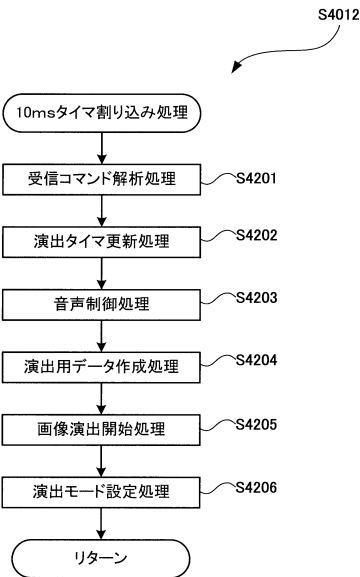
【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】

特図1変動パターン判定テーブル								
遊技 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (U1)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動 パターンの名称	
非時短 状態	大当たり	—	—	50	THP001	100000	試合大当たり変動	
				30	THP002	60000	キャラ大当たり変動	
				20	THP003	30000	N大当たり変動	
				10	THP004	100000	試合ハズレ変動	
				20	THP005	60000	キャラハズレ変動	
				70	THP006	30000	Nハズレ変動	
	ハズレ	リーチ有り	0~2	80	THP007	13000	通常Aハズレ変動	
				15	THP008	8000	通常Bハズレ変動	
				5	THP009	4000	通常Cハズレ変動	
		リーチ無し		5	THP007	13000	通常Aハズレ変動	
				10	THP008	8000	通常Bハズレ変動	
				85	THP009	4000	通常Cハズレ変動	

10

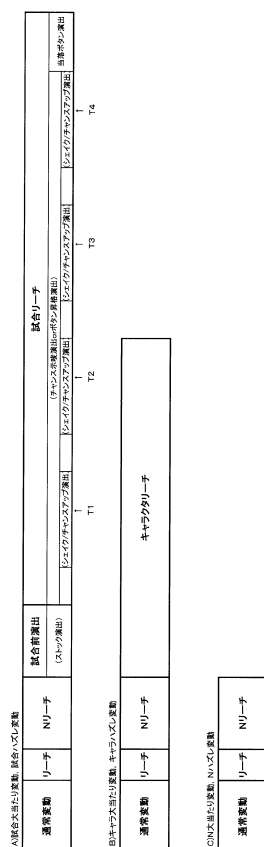
20

30

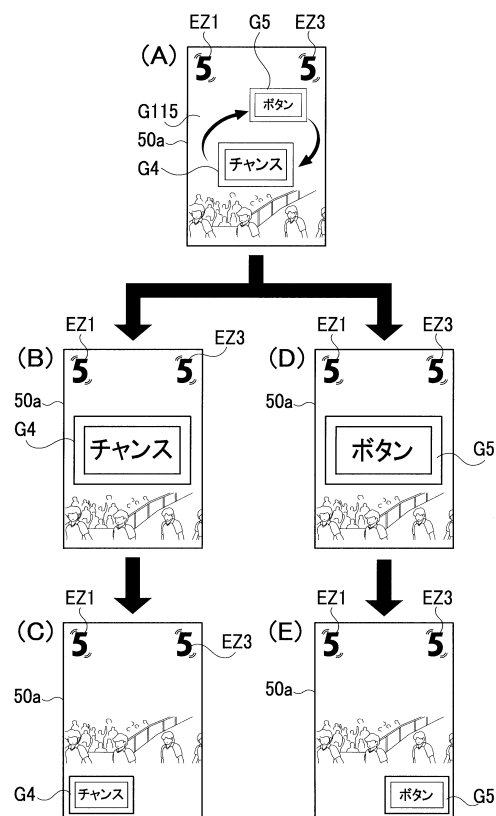
40

50

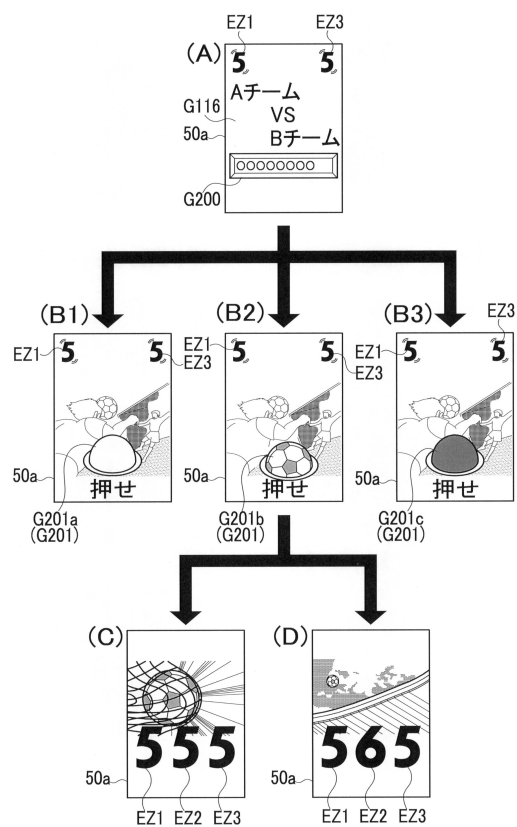
【 図 3 5 】



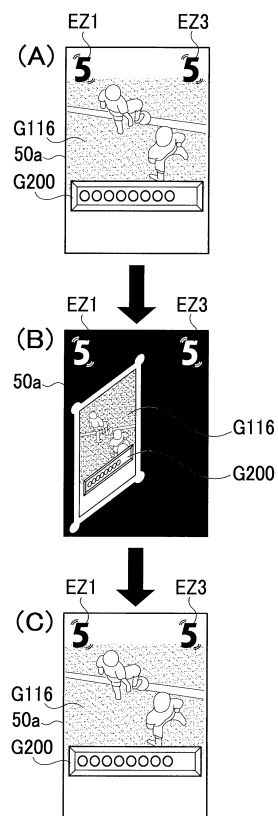
【 図 3 6 】



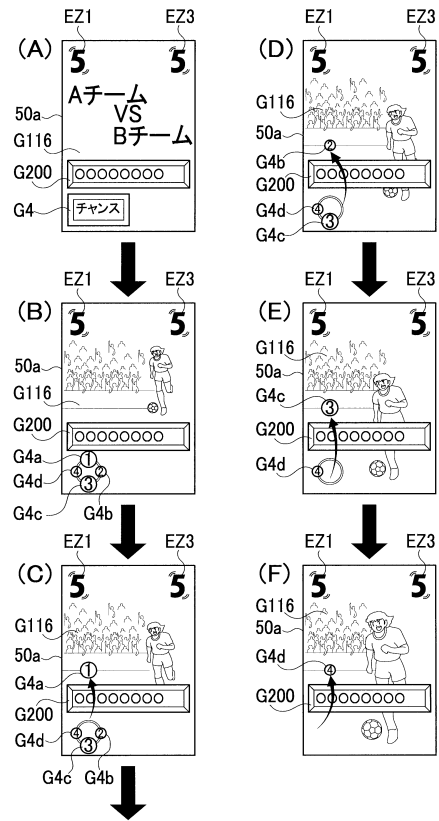
【 図 3 7 】



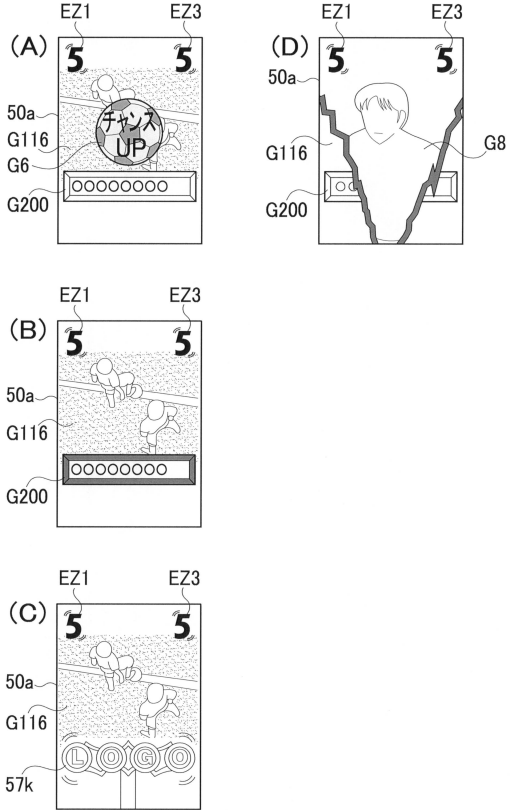
【 図 3 8 】



【図 3 9】



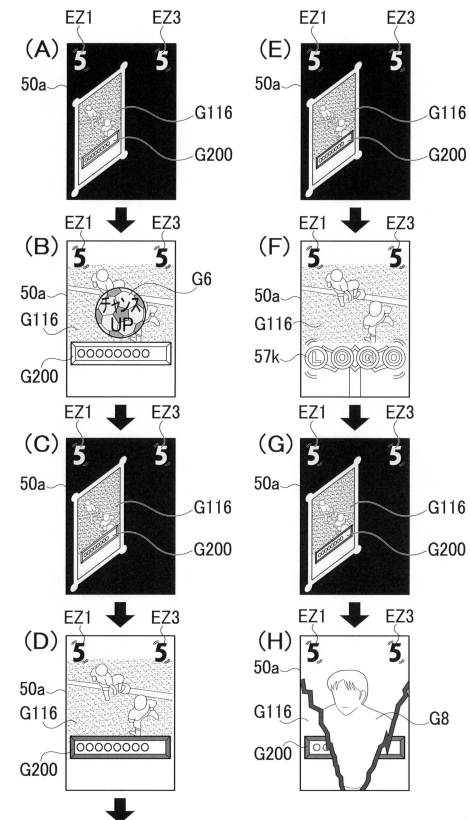
【図 4 0】



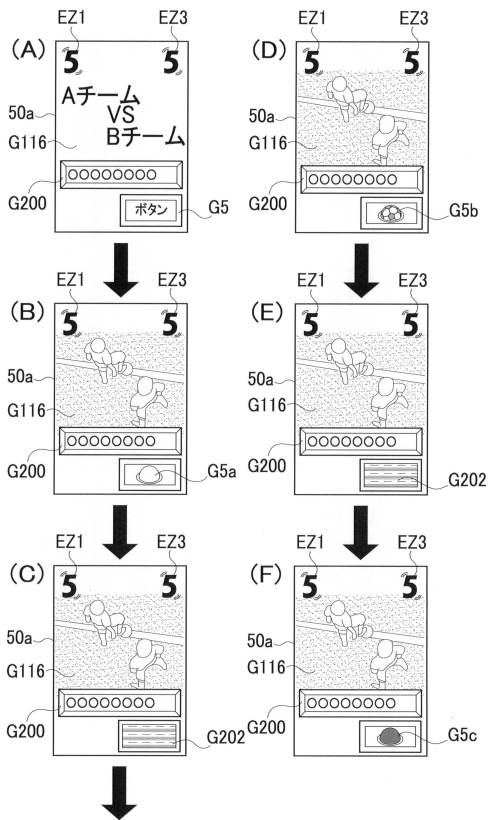
10

20

【図 4 1】



【図 4 2】



30

40

50

【 4 3 】

(A)ボタンスイング演出選択テーブル

特設変動パターン (THP001 「試合大当たり変動」 THP004 「試合ハズレ変動」)	チャンネルA		チャンネルB		チャンネルC		チャンネルD		チャンネルE		チャンネルF	
	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し
50%	50%	30%	20%	50%	30%	20%	50%	30%	20%	50%	30%	20%
60%	60%	5%	10%	60%	5%	10%	60%	5%	10%	60%	5%	10%

(B)玉面像選択テーブル

チャンネルA 演出演出	玉面像A		玉面像B		玉面像C		玉面像D		玉面像E		玉面像F	
	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し	昇格行	①シイタケあり	②シイタケ無し
チャンネルA	昇格行	—	100%	昇格行	—	—	昇格行	—	—	昇格行	—	—
	①シイタケあり	80%	20%		—	—		—	—		—	—
	②シイタケ無し	60%	40%		—	—		—	—		—	—
チャンネルB	昇格行	—	—	昇格行	—	100%	昇格行	—	—	昇格行	—	—
	①シイタケあり	—	—		80%	20%		—	—		—	—
	②シイタケ無し	—	—		60%	40%		—	—		—	—
チャンネルC	昇格行	—	—	昇格行	—	—	昇格行	—	100%	昇格行	—	—
	①シイタケあり	—	—		—	—		80%	20%		—	—
	②シイタケ無し	—	—		—	—		60%	40%		—	—
チャンネルD	昇格行	—	—	昇格行	—	—	昇格行	—	—	昇格行	100%	—
	①シイタケあり	—	—		—	—		—	—		80%	20%
	②シイタケ無し	—	—		—	—		—	—		60%	40%

(A) 当落ボタン演出選択テーブル

特設変動パターン (THP001 「試合大当たり変動」 THP004 「試合ハズレ変動」)	ボタンA	ボタンB	ボタンC
	20%	30%	50%
70%	20%	20%	10%

【 4 4 】

(B)ボタン昇格演出選択テーブル

当落ボタン演出	昇格パターンA	昇格パターンB	昇格パターンC	昇格パターンD	昇格パターンE	昇格パターンF
ボタンA	100%	—	—	—	—	—
ボタンB	—	50%	—	50%	—	—
ボタンC	—	—	30%	—	40%	30%

(C)昇格パターン内容

昇格パターン	変化したタイミング		
	開始時	T3	T4
昇格パターンA	通常ボタン示唆画像	通常ボタン示唆画像	通常ボタン示唆画像
昇格パターンB	通常ボタン示唆画像	通常ボタン示唆画像	3Dボタン示唆画像
昇格パターンC	通常ボタン示唆画像	通常ボタン示唆画像	金ボタン示唆画像
昇格パターンD	通常ボタン示唆画像	3Dボタン示唆画像	3Dボタン示唆画像
昇格パターンE	通常ボタン示唆画像	3Dボタン示唆画像	金ボタン示唆画像
昇格パターンF	通常ボタン示唆画像	金ボタン示唆画像	金ボタン示唆画像

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 木村 裕一
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 平 勇輝
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
合議体
審判長 小林 俊久
審判官 北川 創
審判官 藤澤 和浩
(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 2 0 2 7 7 8 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 7 0 3 9 1 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02