

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7281163号
(P7281163)

(45)発行日 令和5年5月25日(2023.5.25)

(24)登録日 令和5年5月17日(2023.5.17)

(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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 3 (全67頁)

(21)出願番号	特願2018-224580(P2018-224580)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年11月30日(2018.11.30)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2020-81699(P2020-81699A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(43)公開日	令和2年6月4日(2020.6.4)		13号
審査請求日	令和3年11月29日(2021.11.29)	(74)代理人	110000291
			弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	續木 清貴
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(72)発明者	伊東 秀城
			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	相坂 昌範

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】

所定の音を出力可能な音出力手段、および、表示部に所定の演出画像を表示可能な表示手段を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

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、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示部に表示する視野範囲を、前記視野範囲よりも広い特定画像内にて可変可能な態様の特定演出を実行可能であり、

前記特定演出では、前記特定画像の所定の位置に、所定のモチーフを表現する特定表示を表示可能であるとともに、前記音出力手段により、前記特定表示に対応する特定音を出力可能であり、
前記特定演出の後には、当該特定演出にて前記視野範囲内に表示された前記特定表示に係るモチーフが出現する後続演出を実行可能であり、

前記特定演出として、

前記特定表示として、第1モチーフを表現する第1特定表示、前記第1モチーフとは異なる第2モチーフを表現する第2特定表示をそれぞれ異なる位置に表示可能であり、前記第1特定表示、前記第2特定表示のそれぞれについて対応する前記特定音を出力可能な第1特定演出と、

前記特定表示として、前記第 1 特定表示を表示可能である一方、前記第 2 特定表示を表示せず、前記第 1 特定表示に対応する前記特定音を出力可能な第 2 特定演出と、を実行可能であり、

前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とは、前記特別遊技状態になる可能性が異なることを示唆可能であり、

前記第 1 特定演出の後には、前記後続演出として、前記第 1 モチーフ、前記第 2 モチーフが出現する第 1 後続演出を実行可能であり、

前記第 2 特定演出の後には、前記後続演出として、前記第 1 モチーフが出現する一方、前記第 2 モチーフが出現しない第 2 後続演出を実行可能であり、

前記第 2 特定演出の後には、前記後続演出として、前記第 1 モチーフが出現せずに、前記第 2 モチーフが出現するものを実行しないことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 後続演出として、出現する前記第 1 モチーフと前記第 2 モチーフとがともに関連する内容のものを実行可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

遊技者による操作入力が可能な操作手段を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出では、前記操作手段の操作入力に基づいて、前記視野範囲を可変可能であることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より遊技機では、始動条件の成立に基づいて判定を行い、判定の結果に基づいて遊技者に有利な特別遊技等が行われていることがある。また、判定の結果は、遊技機に搭載された液晶ディスプレイ等の画像表示装置で種々の演出を交えて表現されていることがある。例えば下記特許文献 1 には、可変表示装置に、勇者キャラクタとモンスターキャラクタとの戦闘シーンを表示し、相手の生命力グラフを無くした方が勝ちとなる演出を表示する遊技機が記載されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2006 - 95333 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機において行われる演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。

40

【0005】

本発明の課題は、演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する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】

【0006】

本発明の遊技機は、

所定の音を出力可能な音出力手段、および、表示部に所定の演出画像を表示可能な表示手段を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

50

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、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示部に表示する視野範囲を、前記視野範囲よりも広い特定画像内にて可変可能な態様の特定演出を実行可能であり、

前記特定演出では、前記特定画像の所定の位置に、所定のモチーフを表現する特定表示を表示可能であるとともに、前記音出力手段により、前記特定表示に対応する特定音を出力可能であり、

前記特定演出の後には、当該特定演出にて前記視野範囲内に表示された前記特定表示に係るモチーフが出現する後続演出を実行可能であり、

10

前記特定演出として、

前記特定表示として、第1モチーフを表現する第1特定表示、前記第1モチーフとは異なる第2モチーフを表現する第2特定表示をそれぞれ異なる位置に表示可能であり、前記第1特定表示、前記第2特定表示のそれぞれについて対応する前記特定音を出力可能な第1特定演出と、

前記特定表示として、前記第1特定表示を表示可能である一方、前記第2特定表示を表示せず、前記第1特定表示に対応する前記特定音を出力可能な第2特定演出と、を実行可能であり、

前記第1特定演出と前記第2特定演出とは、前記特別遊技状態になる可能性が異なることを示唆可能であり、

20

前記第1特定演出の後には、前記後続演出として、前記第1モチーフ、前記第2モチーフが出現する第1後続演出を実行可能であり、

前記第2特定演出の後には、前記後続演出として、前記第1モチーフが出現する一方、前記第2モチーフが出現しない第2後続演出を実行可能であり、

前記第2特定演出の後には、前記後続演出として、前記第1モチーフが出現せずに、前記第2モチーフが出現するものを実行しないことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機が提供される。

【図面の簡単な説明】

30

【0008】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】セレクトボタンを示す図である。

【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)は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B)は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図7】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

40

【図8】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図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の一例であり、(B)は普図変動パターン判定テーブルの一例であり、(C)は補助遊技制御テーブルの一例である。

【図11】(A)は大当たり判定テーブルの一例であり、(B)は大当たり図柄種別判定テーブルの一例であり、(C)はリーチ判定テーブルの一例である。

【図12】特図1変動パターン判定テーブルの一例である。

【図13】特図2変動パターン判定テーブルの一例である。

【図14】先読み判定テーブルの一例である。

【図15】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

50

【図 1 6】遊技状態の説明図である。

【図 1 7】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 1 8】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 1 9】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 2 0】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 2 1】特図変動演出の S P リーチの探索演出の具体例を示す説明図である。

【図 2 2】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 2 3】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 2 4】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 2 5】主制御メイン処理のフローチャートである。

10

【図 2 6】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 2 7】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 2 8】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 2 9】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 0】スイッチ処理のフローチャートである。

【図 3 1】探索テーブル処理のフローチャートである。

【図 3 2】(A) セレクトボタンの一例であり、(B) はサブ探索テーブルの一例であり、(C) は探索背景画像の一例である。

【図 3 3】パチンコ遊技機の特徴部に係る特図変動演出の演出フローを示す説明図である。

【図 3 4】探索演出の種類と探索演出の各演出フローを示す説明図である。

20

【図 3 5】3 人探索演出の開始時の具体例を示す図である。

【図 3 6】3 人探索演出にて第 1 味方キャラクタが発見されるとききの視野範囲の具体例を示す図である。

【図 3 7】3 人探索演出にて第 2 味方キャラクタが発見されるとききの視野範囲の具体例を示す図である。

【図 3 8】3 人探索演出にて第 3 味方キャラクタが発見されるとききの視野範囲の具体例を示す図である。

【図 3 9】第 1 味方キャラクタの発見演出の具体例を示す図である。

【図 4 0】第 2 味方キャラクタの発見演出の具体例を示す図である。

【図 4 1】第 3 味方キャラクタの発見演出の具体例を示す図である。

30

【図 4 2】3 人探索演出後に行われ得るバトル演出の具体例を示す説明図である。

【図 4 3】2 人探索演出の開始時の具体例を示す図である。

【図 4 4】2 人探索演出後に行われ得るバトル演出の具体例を示す説明図である。

【図 4 5】視野範囲が中央付近にある場合の、分割領域ごとの各音データのボリュームの具体例を示す説明図である。

【図 4 6】視野範囲が右端付近にある場合の、分割領域ごとの各音データのボリュームの具体例を示す説明図である。

【図 4 7】視野範囲が左端付近にある場合の、分割領域ごとの各音データのボリューム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】

40

【 0 0 0 9 】

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。

【 0 0 1 0 】

1 . 遊技機の構造

50

第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 ～ 図 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 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

【 0 0 1 1 】

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

【 0 0 1 2 】

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

【 0 0 1 3 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、下方に押下操作可能な第 1 入力装置（以下「通常ボタン」）4 0 が設けられている。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、下方に押下操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。さらに、下部装飾体 3 6 の上面には、通常ボタン 4 0 の横の箇所に、セレクトボタン 4 2 が設けられている。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

図 2 は、セレクトボタン 4 2 を示す図である。本形態のセレクトボタン 4 2 は、4 方向（上下左右）の選択を可能とする十字キーである。すなわち、セレクトボタン 4 2 は、上ボタン 4 3、下ボタン 4 4、左ボタン 4 5、右ボタン 4 6 を備えている。

【 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 】

10

20

30

40

50

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。

10

【 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。なお、第 1 始動口 1 1 や第 2 始動口 1 2 といった始動口を入球口と称し、第 1 大入賞口 1 4 や第 2 大入賞口 1 5 といった大入賞口を特別入賞口あるいは特定の入賞口と称し、ゲート 1 3 を通過口あるいは通過領域と称することができるものとする。

20

【 0 0 2 0 】

遊技領域 6 の中央付近には、開口部 1 A の周縁を装飾するセンター枠（センター装飾体）6 1 が設けられている。センター枠 6 1 には、後述する第 1 始動口 1 1 へ遊技球を誘導可能なステージや、ステージへ遊技球を誘導可能なワープが設けられている。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

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（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 3 】

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

40

【 0 0 2 4 】

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（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。

50

【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口（普通入賞口）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（本形態では 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。遊技球のゲート 1 3 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー 1 2 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 1 2 D の開放を伴う遊技である。

10

【 0 0 2 7 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成された第 1 大入賞装置 1 4 D（以下、「通常 A T 1 4 D」ともいう）が設けられている。第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備える。通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動により第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することは不可能である。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 1 4 へ入賞すると、所定個数（本形態では 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 2 8 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D（以下、「V A T 1 5 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であるときだけ遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が可能となる。一方、V A T 開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数（本形態では 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 9 】

ここで、図 4 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 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 1 5 a が設けられている。

【 0 0 3 0 】

第 2 大入賞口センサ 1 5 a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した遊技球は、振分装置 1 6 D によって、特定領域 1 6 か非特定領域 1 7 かに振り分けられる。振分装置 1 6 D は、略矩形状の平板からなる振分部材 1 6 k と、振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s とを備えている。振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

40

【 0 0 3 1 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 4（A）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

50

【 0 0 3 2 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過（進入）を許容する第 2 状態（通過許容状態：図 4（B）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態）にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

【 0 0 3 3 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば 1 6 R）においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。なお、振分部材 1 6 k の作動態様は適宜変更可能である。

10

【 0 0 3 4 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

【 0 0 3 5 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第 1 大入賞装置 1 4 D のような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を 2 つ設ける構成とすることが可能である。

20

【 0 0 3 6 】

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 1 9 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 A（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 B（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 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6 B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。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。

30

【 0 0 3 8 】

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、一般入賞口 1 0 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、一般入賞口 1 0、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。

40

【 0 0 3 9 】

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。

50

【 0 0 4 0 】

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 1 】

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（識別図柄の一例）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 2 】

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 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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（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

10

20

30

40

50

１保留の数（特図１保留数）および特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２保留の数（特図２保留数）には上限（例えば４個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図１保留と特図２保留を総称して「特図保留」といい、特図１保留数と特図２保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部１０６に記憶される。普図保留記憶部１０６に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（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。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類８に加えてもよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器８３と同様の構成のものを採用することが可能である。

【００５２】

次に、図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

10

20

30

40

50

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

【００５３】

画像表示装置５０は、例えば２０インチの３Ｄ液晶ディスプレイで構成され、３Ｄ画像を表示可能な表示部５０ａを具備する。なお、画像表示装置５０は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、ＥＬ（electroluminescence）ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。また、セレクトボタン４２の上ボタン４３、下ボタン４４、左ボタン４５、右ボタン４６の示す向きはそれぞれ、画像表示装置５０の表示部５０ａの上下左右に対応している。つまり、例えば、表示部５０ａにセレクトボタン４２によって操作可能な演出画像が表示される際には、その演出画像における上下左右への操作入力を、セレクトボタン４２の各ボタンにより行うことができる。

10

【００５４】

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

【００５５】

図６（Ａ）は、盤上可動体５５ｋおよび盤下可動体５６ｋが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置５５の駆動源が駆動すると、盤上可動体５５ｋは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置５６の駆動源が駆動すると、盤下可動体５６ｋは上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置５０は下降した盤上可動体５５ｋまたは上昇した盤下可動体５６ｋに覆われ、画像表示装置５０は視認困難となる。

20

【００５６】

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

【００５７】

２．遊技機の電氣的構成

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、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）１２０、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板１７０等を、遊技盤１の画像表示装置５０よりさらに背面側に備えている。主制御基板１００を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板１２０を、後述する画像制御基板１４０、ランプ制御回路１５１、および音声制御回路１６１とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板１２０を備え、演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、および、可動装置５５、５６、５８等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

30

40

【００５８】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、電源基板１９０を備えている。電源基板１９０は、主制御基板１００、サブ制御基板１２０、及び払出制御基板１７０に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板１９０には、バックアップ電源回路１９２が設けられている。バックアップ電源回路１９２は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対して電力を供給する。従って、主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４やサブ制御基板１２０の演

50

出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N / O F F 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 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 1 0 0 に設けたり、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

【 0 0 5 9 】

図 7 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」） 1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 4、および遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 1 0 2 が含まれている。

10

【 0 0 6 0 】

遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。

20

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

また、主制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やアクチュエータ類が接続されている。そのため、主制御基板 1 0 0 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 1 0 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

30

【 0 0 6 3 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類には、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、一般入賞口センサ 1 0 a、ゲートセンサ 1 3 a、第 1 大入賞口センサ 1 4 a、第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域センサ 1 7 a が含まれている。

【 0 0 6 4 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 毎に設けられている。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 に設けられており、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 1 4 a は、第 1 大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する。第 2 大入賞口センサ 1 5 a は、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ 1 6 a は、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ 1 7 a は、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 1 0 0 に出力する。

40

【 0 0 6 5 】

なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範

50

囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 6 6 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 1 2 s、第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s、第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s および振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s は、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s は、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する。振分ソレノイド 1 6 s は、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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 0 】

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 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。

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

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。

【 0 0 7 3 】

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

10

20

30

40

50

1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121が実装されている。演出制御用マイコン121には、主制御基板100による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、および演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122が含まれている。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP（Video Display Processor）144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【0078】

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

【0079】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

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 1 】

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。

10

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

20

サブ制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a、特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a、セレクトボタン検出スイッチ 4 2 a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 4 0 a は、通常ボタン 4 0 が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a は、特殊ボタン 4 1 が押下操作されたことを検出する。セレクトボタン検出スイッチ 4 2 a は、セレクトボタン 4 2（上ボタン 4 3、下ボタン 4 4、左ボタン 4 5、右ボタン 4 6）の各検出スイッチ群のことである。つまり、セレクトボタン検出スイッチ 4 2 a には、セレクトボタン 4 2 の上ボタン 4 3、下ボタン 4 4、左ボタン 4 5、右ボタン 4 6 がそれぞれ押下操作されたことを検出する上ボタン検出スイッチ 4 3 a、下ボタン検出スイッチ 4 4 a、左ボタン検出スイッチ 4 5 a、右ボタン検出スイッチ 4 6 a が含まれている。各検出スイッチ 4 0 a、4 1 a、4 2 a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 1 2 0 に出力する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【 0 0 8 4 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置 5 5 を駆動する盤上駆動モータ 5 5 m、盤下可動装置 5 6 を駆動する盤下駆動モータ 5 6 m、枠可動装置 5 8 を駆動する枠駆動モータ 5 8 m 等が含まれている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 1 5 1 を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【 0 0 8 5 】

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、盤ランプ 5 4 等が含まれている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、各ランプを発光させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 8 6 】

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

50

P Uに、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にR O Mを実装して、そのR O Mに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 7 】

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。なお、図 9 ~ 図 1 6 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

【 0 0 8 8 】

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、遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図始動条件の成立」という。

【 0 0 8 9 】

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である。乱数を判定情報とも言う。乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 0 9 0 】

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に従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 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従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

【 0 0 9 1 】

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に従って、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変

10

20

30

40

50

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 2 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられている。すなわち、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。なお、普図変動パターン判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

【 0 0 9 3 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

【 0 0 9 4 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

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

【 0 0 9 5 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。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 1 0 (C) に示すような補助遊技制御テーブルに従って補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【 0 0 9 6 】

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 1 2 D の開放時間を異ならせている。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0 . 0 8 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが容易な時間（例えば 3 . 0 0 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間が同じであってもよい。

【 0 0 9 7 】

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 1 1 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 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。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 0 9 8 】

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 1 2 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 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 2 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。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 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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。乱数を判定情報とも言う。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

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従って判定することにより、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 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。

【 0 1 0 3 】

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に従って大当たり図柄の種別（大当たり図柄

10

20

30

40

50

種別)を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素が対応付けられている。

【0104】

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

10

【0105】

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

20

【0106】

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。

【0107】

3-2-3. リーチ判定

30

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に従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【0108】

リーチ判定テーブルは、遊技状態(非時短状態/時短状態)に関連付けられている。すなわち、リーチ判定テーブルには、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル(非時短用リーチ判定テーブル)と時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル(時短用リーチ判定テーブル)とがある。なお、リーチ判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

【0109】

40

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

50

こともある。

【 0 1 1 0 】

3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、図 1 2 ~ 図 1 3 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報が含まれている。特図変動パターンに含ませる識別情報は、適宜に変更することが可能である。また、特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

10

【 0 1 1 1 】

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 ）に関連付けられている。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 1 変動パターン判定テーブル：図 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。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2 ）に応じて分けなくてもよい。

20

【 0 1 1 2 】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）にも関連付けられている。すなわち、特図 1 変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図 2 変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）とがある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

30

【 0 1 1 3 】

また、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果およびリーチ判定結果にも関連付けられている。すなわち、非時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、大当たり判定結果やリーチ判定結果に応じて分けなくてもよい。

40

【 0 1 1 4 】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。例えば、特図 1 保留数（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。なお、特

50

図変動パターン判定テーブルを、特図保留数に応じて分けなくてもよい。

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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が関連付けられている。なお、特図変動パターンに特図変動演出の演出フローを関連付けなくてもよい。

【 0 1 1 7 】

また、図 1 2 ~ 図 1 3 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P 大当たり変動」と言い、L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L 大当たり変動」と言い、N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N 大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である 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」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる 3 種類の変動（通常 A ハズレ変動、通常 B ハズレ変動、通常 C ハズレ変動）がある。また、S P 大当たりと S P ハズレ変動とを総称する場合、S P 変動と言う。

【 0 1 1 8 】

また、リーチ後にすぐに特図変動演出が終わる大当たりに係る特図変動パターンを「リーチ即大当たり変動」という。一方、リーチ後にすぐに特図変動演出が終わるハズレに係る特図変動パターンのことを「即ハズレ変動」という。

【 0 1 1 9 】

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に従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に（具体的には例えば始動口への入賞時に）行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 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。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に応じて分けなくてもよい。

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

10

20

30

40

50

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

【0122】

3-3. 大当たり遊技

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

【0123】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第1大入賞口14、第2大入賞口15）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後、図15に示すような大当たり遊技制御テーブルに従って大当たり遊技を制御する。

【0124】

図15に示すように、大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎（例えば大当たり遊技A～C毎）に大当たり遊技構成要素が格納されている。各大当たり遊技では、1Rから15Rまでは、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16R（最終ラウンド）では、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口センサ14a, 15aによって検出されると、大入賞口14, 15の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【0125】

なお、図15に示す大当たり遊技Aは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄A（図11（B）参照）である場合に実行され、大当たり遊技Bは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Bである場合に実行され、大当たり遊技Cは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Cである場合に実行される構成とすることが可能である。

【0126】

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

【0127】

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

動態様のことを「特定領域 16 の開閉態様」ともいう。また、特定領域 16 が開状態にあることを「V 開放」ともいい、特定領域 16 が閉状態にあることを「V 閉鎖」ともいう。

【0128】

振分部材 16 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 16 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 15 の開放が開始してから 15 秒間、振分ソレノイド 16 s が通電され、振分部材 16 k が第 2 状態（図 4（B））に制御される。よって、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0.1 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 16 k の一定の作動態様（特定領域 16 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 15 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 16 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。

10

【0129】

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

20

【0130】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 16 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「低確率低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確率高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確率低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確率高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 12 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

30

【0131】

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遊技状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

40

50

【 0 1 3 2 】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー１２Ｄの開放時間（例えば０．０８秒）よりも長い開放時間（例えば３．０秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図１２～図１３参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のベースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

10

【 0 1 3 3 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０秒）よりも短い普図変動時間（５秒）が決定される（図１０（Ｂ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

【 0 1 3 4 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くなっている。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば６６００／６５５３６）よりも高い確率（例えば５９９３６／６５５３６）で当たりと判定される（図１０（Ａ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

20

【 0 1 3 5 】

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。すなわち、時短状態は、電チュー１２Ｄによる入球がサポートされる入球サポート状態である。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

30

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

40

【 0 1 3 8 】

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

50

ものとする。

【 0 1 3 9 】

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 4 を用いて説明する。

【 0 1 4 0 】

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。

10

【 0 1 4 1 】

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 1) 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通常ボタン 4 0 が操作されると、図 1 7 (A 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 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。

20

【 0 1 4 2 】

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 7 (B 1) 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 7 (B 2) 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 7 (B 3) 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、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 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。

30

【 0 1 4 3 】

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 7 (B 4) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 0 5 ）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 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。

40

【 0 1 4 4 】

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

50

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17(B 5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0145】

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17(C 1)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図17(C 2)に示すように、表示部50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図17(C 3)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【0146】

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。

【0147】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出(単に「変動演出」とも言う)について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果(大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果)などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、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。

【0148】

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

【0149】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図18(A)に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

【0150】

また、図18(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端(左上隅)の一區画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1、KZ2、KZ3を変動表示する領域である。

【0151】

10

20

30

40

50

なお、図 18 (A) において、左演出図柄領域 50b1、中演出図柄領域 50b2、右演出図柄領域 50b3、および小図柄領域 50c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 50b1、中演出図柄領域 50b2、右演出図柄領域 50b3、および小図柄領域 50c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

【0152】

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。

【0153】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 18 (A) に示すように、表示部 50a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 18 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 18 (C 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 18 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 18 (C 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【0154】

4-2-3. Nリーチ

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

【0155】

Nリーチでは、図 19 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10秒）維持され、図 19 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 19 (C 1) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 19 (C 2) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0156】

また、ハズレを示唆する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・3・1」や「5・8・6」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・1・2」や「5・4・5」等）は、演出制御用マ

10

20

30

40

50

アイコン 1 2 1 によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・2・2」や「7・7・7」等）は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用アイコン 1 2 1 によって選択される。

【0157】

4 - 2 - 4 . S P リーチ

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

【0158】

S P リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 2 0 (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、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。その後、図 2 0 (B) に示すように、S P リーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図 2 0 (C 1) に示すように、表示部 5 0 a に、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクタ（味方キャラクタ）がバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 2 0 (C 2) に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0159】

また、本形態の S P リーチでは、バトル演出の前に探索演出が行われる。図 2 1 は、探索演出を示す図である。探索演出では、図 2 1 に示すように、背景画像として探索背景画像 G T が表示される。探索背景画像 G T は、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 のひとつである。さらに、探索演出では、味方キャラクタである第 1 味方キャラ C M 1 と、敵キャラクタである敵キャラ C T とを表示可能である。

【0160】

図 2 1 には、表示部 5 0 a に表示される範囲である視野範囲 S H を示している。視野範囲 S H は、探索背景画像 G T よりも面積の小さなものである。このため、探索演出では、探索背景画像 G T のすべての範囲が同時に表示部 5 0 a に表示されるのではなく、視野範囲 S H の範囲内だけが表示されるようになっている。そして、探索演出では、セレクトボタン 4 2 の上ボタン 4 3、下ボタン 4 4、左ボタン 4 5、右ボタン 4 6 により、探索背景画像 G T の範囲内で、視野範囲 S H を上下左右に移動させることができる。これにより、探索演出では、遊技者が、セレクトボタン 4 2 により、第 1 味方キャラ C M 1 等を発見するための探索操作を行うことが可能となっている。これにより、本形態の S P リーチでは、探索演出で発見した味方キャラクタが参加するバトル演出が実行されるという新たな興趣が提供されている。

【0161】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 1 0 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とし、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には

10

20

30

40

50

100%とすれば、S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リーチとしてSリーチAとSリーチBとを実行可能にし、SリーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%として、SリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、SリーチBの大当たり期待度を、SリーチAの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【0162】

10

4-2-5. Lリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にLリーチを行うことが可能である。Lリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、Sリーチよりは低いNリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Lリーチのリーチ演出の実行時間は、Sリーチのリーチ演出の演出時間よりも短い(図12および図13)。よって、Lリーチのリーチ演出では、例えば、Sリーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部50aに表示される。なお、Lリーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、Lリーチのリーチ演出の後にSリーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

【0163】

20

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22(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。

【0164】

30

また、保留アイコン表示領域50dの近傍に、図22(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。

【0165】

なお、保留アイコン表示領域50dを構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域50dを、特図1保留数および特図2保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。また、保留アイコン表示領域50dを設けるが当該アイコン表示領域50eを設けない構成としたり、両者を設けない構成としたりすることも可能である。

40

【0166】

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。

【0167】

保留演出では、特図1保留数が『0』のときに遊技球が第1始動口11に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図22(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22(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dの

50

第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 2 2 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『 1 』であることが遊技者に報知される。

【 0 1 6 8 】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 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 8、入力装置（通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1）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。

【 0 1 6 9 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 5 5、5 6、5 8 を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置 5 5、5 6、5 8 を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 7 0 】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 3 (A) に示すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 3 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k 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。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 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。

【 0 1 7 1 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

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

【 0 1 7 2 】

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

10

20

30

40

50

出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 7 3 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

【 0 1 7 4 】

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

10

【 0 1 7 5 】

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 5 ~ 図 2 6 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。

20

【 0 1 7 6 】

[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 5 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 0 0 1) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

【 0 1 7 7 】

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。

30

【 0 1 7 8 】

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。

40

【 0 1 7 9 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

50

次に、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）について説明する。図 2 6 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 8 0 】

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。

【 0 1 8 1 】

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 5 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。

【 0 1 8 2 】

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 8 3 】

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）。なお、振分装置 1 6 D を作動させるのは、第 2 大入賞装置 1 5 D を用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置 1 6 D を、電源投入から常に一定動作で作動させてもよい。

【 0 1 8 4 】

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。

【 0 1 8 5 】

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 5 参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s e c 後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の出力処理（S 1 0 1）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【 0 1 8 6 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

センサ検出処理（S 1 0 4）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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 7 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 8 8 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。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 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 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。

【 0 1 8 9 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。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 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「 4 」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブル（図 1 4 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 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）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。

【 0 1 9 0 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。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 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「 4 」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブル（図 1 4 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 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）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。

【 0 1 9 1 】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。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。

【 0 1 9 2 】

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 1 9 3 】

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 1 9 4 】

[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。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 5 】

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 1 9 6 】

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。

10

【 0 1 9 7 】

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 1 9 8 】

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。

20

【 0 1 9 9 】

[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 0 0 】

[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。

30

【 0 2 0 1 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの当たり図柄種別乱数と、特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

40

【 0 2 0 2 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2

50

関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターン判定テーブルとを用いて、特図 2 変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 2 変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 2 変動パターンが判定される。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

10

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

20

【 0 2 0 5 】

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

30

【 0 2 0 6 】

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

40

50

【 0 2 0 7 】

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 0 8 】

[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。

10

【 0 2 0 9 】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

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

20

【 0 2 1 0 】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

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

30

【 0 2 1 1 】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

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

40

【 0 2 1 2 】

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 1 3 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

50

次に、図 27～図 31 に基づいて演出制御用マイコン 121 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 121 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 RAM 124 に設けられている。

【0214】

[1. サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 120 に備えられた演出制御用マイコン 121 は、パチンコ遊技機 PY1 が電源投入されると、図 27 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 ROM 123 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う (S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用 CPU 122 の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

10

【0215】

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

【0216】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 140 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 140 は、受信したコマンドに従って、表示部 50a に画像を表示する (画像による種々の演出を実行する)。なお、サブ制御基板 120 は、画像制御基板 140 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声を出力させたり (音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路 151 を介して枠ランプ 53、および盤ランプ 54 を発光させたり (発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置 55, 56, 58 を作動させたり (動作による種々の可動体演出を実行したり) する。このようにして、各種の演出 (特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など) が実現される。

20

30

【0217】

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

【0218】

受信割り込み処理 (S4010) は、主制御基板 100 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 121 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S4010) では、演出制御用マイコン 121 は主制御基板 100 の出力処理 (S101) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 RAM 124 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S4011、S4012) に優先して実行される。

40

【0219】

[2. 1ms タイマ割り込み処理]

1ms タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に 1ms 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1ms タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 28 に示すように、入力処理 (S4101)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、ウォッチドッグタイマ処理 (S4104) を順次行う。

【0220】

50

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 40 a、特殊ボタン検出スイッチ 41 a、セレクトボタン検出スイッチ 42 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作の検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）を作成する。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 53、および盤ランプ 54 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 151 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 121 は、発光データに従って枠ランプ 53、および盤ランプ 54 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 55、56、58 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 121 は、駆動データに従って、可動装置 55、56、58 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

10

【0221】

[3. 10ms タイマ割り込み処理]

10ms タイマ割り込み処理（S4012）は、サブ制御基板 120 に 10ms 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理（S4012）では、図 29 に示すように、受信コマンド解析処理（S4201）、演出タイマ更新処理（S4202）、音声制御処理（S4203）、演出用データ作成処理（S4204）、スイッチ状態取得処理（S4205）、スイッチ処理（S4206）を順次行う。

20

【0222】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理（S4010）によって演出用 RAM 124 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ 52 からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路 161 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。スイッチ状態取得処理（S4205）では、1ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして RAM 94 に格納する。この RAM 94 に格納されたスイッチデータに基づいて、次のスイッチ処理（S4206）が行われる。

30

【0223】

[4. スイッチ処理]

スイッチ処理（S4206）では、図 30 に示すように、まず、演出制御用マイコン 121 は、特殊ボタン検出スイッチ 41 a が ON であるか否かを判定する（S4301）。より詳細には、上述したスイッチ状態取得処理（S4205）で RAM 94 に格納されたスイッチデータに特殊ボタン検出スイッチ 41 a の検出信号に基づくスイッチデータがあるかどうかを判定する。特殊ボタン検出スイッチ 41 a が ON であれば（S4301 で YES）、次に、操作演出に係る特殊ボタン 41 の操作有効期間内であるか否かを判定する（S4302）。そして、特殊ボタン 41 の操作有効期間内であれば（S4302 で YES）、盤上可動装置 55 を動作させる駆動データを RAM 94 の所定の出力バッファにセットして（S4303）、ステップ S4304 に進む。一方、ステップ S4301 又は S4302 のいずれかで NO と判定されれば、ステップ S4304 に進む。

40

【0224】

ステップ S4304 では、セレクトボタン検出スイッチ 42 a が ON であるか否かを判定する。つまり、上述したスイッチ状態取得処理（S4205）で RAM 94 に格納されたスイッチデータにセレクトボタン検出スイッチ 42 a（上ボタン検出スイッチ 43 a、下ボタン検出スイッチ 44 a、左ボタン検出スイッチ 45 a、右ボタン検出スイッチ 46

50

a)の検出信号に基づくスイッチデータがあるかどうかを判定する。セレクトボタン検出スイッチ42aがONであれば(S4304でYES)、次に、探索演出に係るセレクトボタン42の操作有効期間内であるか否かを判定する(S4305)。そして、セレクトボタン42の操作有効期間内であれば(S4305でYES)、セレクトボタン操作コマンドをRAM94の所定の出力バッファにセットし(S4306)、後述する探索テーブル処理を行い(S4307)、本処理を終える。なお、RAM94にセットされたセレクトボタン操作コマンドは、次のコマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140へと送信される。また、画像制御基板140は、探索演出において、受信したセレクトボタン操作コマンドに基づいて、視野範囲SHの移動を行う。一方、ステップS4304又はS4305のいずれかでNOと判定されれば、本処理を終える。

10

【0225】

[4.探索テーブル処理]

探索テーブル処理(S4307)では、図31に示すように、まず、演出制御用マイコン121は、サブ探索テーブルSTT(図32(B))の動作を行う(S4401)。サブ探索テーブルSTTは、演出制御用マイコン121の演出用ROM123に格納されている。サブ探索テーブルSTTは、探索演出に係る探索背景画像GT(図32(C))に対応した座標平面(X軸およびY軸)である。また、サブ探索テーブルSTTには、視野エリアSHAが配置されている。視野エリアSHAは、サブ探索テーブルSTT内を移動できるものであり、探索演出時に表示部50aに表示される視野範囲SHに対応したものである。そして、演出制御用マイコン121は、探索演出に係る操作有効期間内にセレクトボタン42(図32(A))の操作がなされたときには、視野エリアSHAを、セレクトボタン42の操作に基づいてサブ探索テーブルSTT内を移動させる。よって、演出制御用マイコン121はサブ探索テーブルSTTを動作させる処理(S4401)により、探索演出にて探索背景画像GT内を視野範囲SHが移動したときにも、その位置を把握可能となっている。

20

【0226】

また、図31に示すように、演出制御用マイコン121は、サブ探索テーブルSTTの動作(S4401)に続いて、視野エリアSHAが味方キャラ発見エリア内であるか否かを判定する(S4402)。サブ探索テーブルSTTには、図32(B)にハッチングを施して示すように、味方キャラ発見エリアのひとつである第1味方キャラ発見エリアCMAが配置されている。第1味方キャラ発見エリアCMAは、探索演出時に表示される第1味方キャラCM1に対応したものである。すなわち、第1味方キャラ発見エリアCMAは、その内側に視野エリアSHAが存在する場合に、視野エリアSHAと対応して移動している視野範囲SH内に第1味方キャラCM1が表示される範囲に定められている。そして、本形態の演出制御用マイコン121は、視野エリアSHAのすべてが第1味方キャラ発見エリアCMAに重なったときに、視野エリアSHAが第1味方キャラ発見エリアCMA内であると判定し(S4402でYES)、発見表示コマンドをRAM94の所定の出力バッファにセットして(S4403)、本処理を終える。一方、本形態の演出制御用マイコン121は、視野エリアSHAに一部でも第1味方キャラ発見エリアCMAに重なっていない部分があるときには、視野エリアSHAが第1味方キャラ発見エリアCMA内ではないと判定し(S4402でNO)、発見表示コマンドのセット(S4403)を行うことなく本処理を終える。なお、例えば、視野範囲SHが第1味方キャラCM1の表示される位置に移動しても、第1味方キャラCM1が表示されない期間(第1味方キャラCM1が発見できない期間)がある場合には、第1味方キャラCM1の表示、非表示に合わせて、第1味方キャラ発見エリアCMAの設定、非設定を行うこととすればよい。また、第1味方キャラCM1以外の味方キャラクタが登場する場合には、その味方キャラクタごとについて味方キャラ発見エリアを設けておけばよい。

30

40

【0227】

RAM94にセットされた発見表示コマンドは、次のコマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140へと送信される。また、発見表示コマンドは、探索演出にて味

50

方キャラクタを発見したことに基づいて、表示部 50a に発見表示を表示させるためのコマンドである。この発見表示については、後に詳述する。

【0228】

ここで、演出制御用マイコン 121 が遊技制御用マイコン 101 からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 121 が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド）とする。演出制御用マイコン 121 は、受信コマンド解析処理（S4201）において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン（サブ変動パターン）を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが SP 変動（SP 大当たり変動や SP ハズレ変動）である場合、SP リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理（コマンド送信処理（S4004）、発光データ出力処理（S4102）、可動装置制御処理（S4103）、音声制御処理（S4203）、スイッチ処理（S4206）など）が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

【0229】

7. パチンコ遊技機 PY1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 PY1 の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機 PY1 の特徴の 1 つは、セレクトボタン 42 の操作によって視野範囲 SH を変更可能な探索演出にある。

【0230】

図 33 ~ 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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

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。

【0234】

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

10

20

30

40

50

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。

【0235】

E．発展演出

「Nリーチ」の後に行われることがある演出であり、キャラクタのバトル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「バトルリーチ」が行われるため、「バトルリーチ」が行われることを示唆する演出としても機能する。

10

【0236】

F．バトルリーチ

「発展演出」の後に行われる演出であり、キャラクタのバトル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「バトルリーチ」に発展した場合の方が、大当たり遊技が行われ易いため、「バトルリーチ」は、「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。

【0237】

20

G．バトル演出

「バトルリーチ」において行われる演出であり、キャラクタがバトルを行う演出である。また、バトル演出のバトルの勝敗により、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。

【0238】

H．探索演出

「バトルリーチ」において行われる演出であり、バトルを行うキャラクタを発見するための探索を行うことが可能な演出である。また、その後に「バトル演出」が行われることがあるため、「バトル演出」が行われることを示唆する演出として機能する。また、探索演出で発見されたキャラクタにより、大当たり遊技が行われる可能性が異なるため、大当たり遊技が行われるか否か（大当たり遊技が行われる期待度）を示唆する演出としても機能する。

30

【0239】

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。

【0240】

特図1変動パターンが「SP大当たり変動」,「SPハズレ変動」の特図変動演出では、図33(A)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「発展演出」「バトルリーチ」で構成される演出フローが実行される。「発展演出」では「可動体演出」が行われることがあり、「バトルリーチ」では「探索演出」,「バトル演出」が行われることがある。

40

【0241】

特図1変動パターンが「L大当たり変動」,「Lハズレ変動」の特図変動演出では、図33(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、「可動体演出」,「探索演出」,「バトル演出」は行われない。

【0242】

50

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 3 3 (C) に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成される演出フローが実行される。この特図変動演出では、「可動体演出」,「探索演出」,「バトル演出」は行われない。

【0 2 4 3】

次に、バトルリーチにおいて実行される「探索演出」について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、「探索演出」として、図 3 4 に示すように、「3 人出現探索演出」,「2 人出現探索演出」,「1 人出現探索演出」のいずれかを実行可能である。まず、「3 人出現探索演出」では、図 3 4 (A) に示すように、探索演出中に、「第 1 味方キャラクタ」,「第 2 味方キャラクタ」,「第 3 味方キャラクタ」の 3 つが出現する。また、「第 1 味方キャラクタ」は、探索演出の期間中、出現している（表示されている）のに対し、「第 2 味方キャラクタ」,「第 3 味方キャラクタ」は、出現していない（非表示となっている）期間がある。具体的に、「第 2 味方キャラクタ」,「第 3 味方キャラクタ」は、探索演出が開始された初期にはともに出現しておらず、その後、探索演出中に「第 2 味方キャラクタ」,「第 3 味方キャラクタ」の順に出現するようになっていく。すなわち、「第 2 味方キャラクタ」,「第 3 味方キャラクタ」については、探索演出の間、発見することができない期間が存在するようになっていく。

【0 2 4 4】

「2 人出現探索演出」では、図 3 4 (B) に示すように、探索演出中に、「第 1 味方キャラクタ」,「第 2 味方キャラクタ」の 2 つが出現する。また、「第 1 味方キャラクタ」は、探索演出の期間中、出現しているのに対し、「第 2 味方キャラクタ」は、探索演出が開始された初期には出現しておらず、その後、探索演出中に出現するようになっていく。「1 人出現探索演出」では、図 3 4 (C) に示すように、探索演出中に、「第 1 味方キャラクタ」のみが出現する。また、「第 1 味方キャラクタ」は、探索演出の期間中、出現している。

【0 2 4 5】

そして、探索演出では、発見できる味方キャラクタの数が多いほど、その後に大当たり遊技が行われ易くなっている。つまり、「1 人出現探索演出」が行われた場合よりも、「2 人出現探索演出」が行われた場合の方が、大当たり遊技が行われ易いため、「2 人出現探索演出」は、「1 人出現探索演出」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、「2 人出現探索演出」が行われた場合よりも、「3 人出現探索演出」が行われた場合の方が、大当たり遊技が行われ易いため、「3 人出現探索演出」は、「2 人出現探索演出」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。さらには、「第 2 味方キャラクタ」の登場は、「第 1 味方キャラクタ」の登場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。加えて、「第 3 味方キャラクタ」の登場は、「第 2 味方キャラクタ」の登場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。

【0 2 4 6】

次に、「バトルリーチ」が行われる様子について説明する。まず、「3 人出現探索演出」が行われる場合の「バトルリーチ」について図 3 5 ~ 図 4 2 により説明する。図 3 5 に示すように、本形態の「3 人出現探索演出」の開始時には、視野範囲 S H の位置は、探索背景画像 G T のうちの中央付近に設定されている。また、探索背景画像 G T の中央付近には、敵キャラ C T が配置されている。このため、「3 人出現探索演出」の開始時において、表示部 5 0 a には、敵キャラ C T のみが表示されている。

【0 2 4 7】

一方、それぞれ第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、第 3 味方キャラクタの画像である第 1 味方キャラ C M 1、第 2 味方キャラ C M 2、第 3 味方キャラ C M 3 の配置は、図 3 5 に示すように、探索背景画像 G T の外縁に近い位置となっている。また、前述したように、「3 人出現探索演出」の開始時において、第 2 味方キャラ C M 2、第 3 味方キャラ C M 3 は、実際には出現していない。このため、「3 人出現探索演出」の開始時におい

て、表示部 50a には、第 1 味方キャラ C M 1、第 2 味方キャラ C M 2、第 3 味方キャラ C M 3 が表示されないようになっている。

【 0 2 4 8 】

図 3 6 には、セレクトボタン 4 2 が操作され、視野範囲 S H が第 1 味方キャラ C M 1 を発見できる位置まで移動されたときを示している。またその後、セレクトボタン 4 2 の操作により、図 3 7、図 3 8 にそれぞれ示すように、視野範囲 S H を、第 2 味方キャラ C M 2、第 3 味方キャラ C M 3 を発見できる位置まで移動することができる。そして、第 2 味方キャラ C M 2 が出現している期間に、視野範囲 S H が図 3 7 に示す位置に移動されたときには、第 2 味方キャラ C M 2 を発見することができる。また、第 3 味方キャラ C M 3 が出現している期間に、視野範囲 S H が図 3 8 に示す位置に移動されたときには、第 3 味方キャラ C M 3 を発見することができる。

10

【 0 2 4 9 】

ここで、前述したように、本形態の演出制御用マイコン 1 2 1 は、探索演出において、サブ探索テーブル S T T により、視野範囲 S H の位置を把握可能であるとともに、視野範囲 S H 内に第 1 味方キャラ C M 1 が表示されたことを把握可能である。また、視野範囲 S H 内に第 1 味方キャラ C M 1 が表示されたときには、画像制御基板 1 4 0 に、表示部 5 0 a にて発見表示が表示される発見演出を行わせる。

【 0 2 5 0 】

図 3 9 は、探索演出にて第 1 味方キャラ C M 1 の発見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、視野範囲 S H が移動し、表示部 5 0 a に第 1 味方キャラ C M 1 が表示されたときには、その後、図 3 9 (B) に示すように、発見演出として、スコープ画像 G S が表示される。スコープ画像 G S は、第 1 味方キャラ C M 1 に重ねた配置で表示される。このスコープ画像 G S により、第 1 味方キャラ C M 1 が発見されたことを、遊技者に適切に知らせることが可能となっている。さらに、スコープ画像 G S を表示した後、図 3 9 (C) に示すように、発見演出として、第 1 味方キャラ登場画像 G C 1 が表示される。第 1 味方キャラ登場画像 G C 1 は、第 1 味方キャラクタの画像が表示部 5 0 a の最も前面に挿入されるように、いわゆるカットイン画像として表示される。この第 1 味方キャラ登場画像 G C 1 により、第 1 味方キャラ C M 1 が発見されたことを、遊技者により適切に知らせることが可能となっている。

20

【 0 2 5 1 】

この発見演出は、第 2 味方キャラクタ、第 3 味方キャラクタについても同様である。すなわち、視野範囲 S H が移動し、表示部 5 0 a に第 2 味方キャラ C M 2 が表示された (図 4 0 (A)) ときには、その後に発見演出として、スコープ画像 G S が表示され (図 4 0 (B))、第 2 味方キャラ登場画像 G C 2 が表示される (図 4 0 (C))。また、視野範囲 S H が移動し、表示部 5 0 a に第 3 味方キャラ C M 3 が表示された (図 4 1 (A)) ときには、その後に発見演出として、スコープ画像 G S が表示され (図 4 1 (B))、第 3 味方キャラ登場画像 G C 3 が表示される (図 4 1 (C))。

30

【 0 2 5 2 】

そして、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、第 3 味方キャラクタのすべてが発見され、3 つ目の発見演出が行われた後、「バトル演出」が開始される。「バトル演出」では、まず、図 4 2 (A) に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチが開始されたことを表す態様のリーチ画像が表示される。「3 人出現探索演出」の後の「バトル演出」におけるリーチ画像では、探索演出で発見される第 1 味方キャラ C M 1、第 2 味方キャラ C M 2、第 3 味方キャラ C M 3 が表示される。さらに、3 つの味方キャラクタが登場する「バトル演出」では、3 セットの数字の組み合わせについてリーチ態様となる。いわゆる 3 ラインのリーチ画像が示される。その後、図 4 2 (B) に示すように、第 1 味方キャラ C M 1、第 2 味方キャラ C M 2、第 3 味方キャラ C M 3 が敵キャラ C T とバトルを行う「バトル演出」が行われる。そして、「S P 大当たり変動」の場合には、図 4 2 (C) に示すように、表示部 5 0 a に、勝利した味方キャラクタにより大当たりを示唆する演出が行われるとともに、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様 (所謂ゾロ目

40

50

）で停止表示する。一方、「SPハズレ変動」の場合には、図42(D)に示すように、勝利した敵キャラクタによりハズレを示唆する演出が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。なお、本形態では、「3人出現探索演出」に定められた所定期間において、第1味方キャラクタ、第2味方キャラクタ、第3味方キャラクタがすべて発見できなかったとしても、上記のように、3つの味方キャラクタがいずれも登場する「バトル演出」が実行される。

【0253】

次に、「2人出現探索演出」が行われる場合の「バトルリーチ」について図43～図44により説明する。図43に示すように、本形態では、「2人出現探索演出」の開始時においても、視野範囲SHの位置は、探索背景画像GTのうちの中央付近に設定されている。このため、「2人出現探索演出」の開始時において、表示部50aには、敵キャラCTのみが表示されており、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2については表示されないようになっている。なお、「2人出現探索演出」においても、第3味方キャラクタが発見できないこと以外は、「3人出現探索演出」と同様である。

【0254】

そして、第1味方キャラクタ、第2味方キャラクタのすべてが発見され、2つ目の発見演出が行われた後、「バトル演出」が開始される。「バトル演出」では、まず、図44(A)に示すように、表示部50aにSPリーチが開始されたことを表す態様のリーチ画像が表示される。「2人出現探索演出」の後の「バトル演出」におけるリーチ画像では、探索演出で発見される第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2が表示される。さらに、2つの味方キャラクタが登場する「バトル演出」では、2セットの数字の組み合わせについてリーチ態様となる。いわゆる2ラインのリーチ画像が示される。その後、図44(B)に示すように、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2が敵キャラCTとバトルを行う「バトル演出」が行われる。そして、「SP大当たり変動」の場合には、図44(C)に示すように、表示部50aに、勝利した味方キャラクタにより大当たりを示唆する演出が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。一方、「SPハズレ変動」の場合には、図44(D)に示すように、勝利した敵キャラクタによりハズレを示唆する演出が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。なお、本形態では、「2人出現探索演出」に定められた所定期間において、第1味方キャラクタ、第2味方キャラクタがすべて発見できなかったとしても、上記のように、2つの味方キャラクタがいずれも登場する「バトル演出」が実行される。

【0255】

なお、「1人出現探索演出」が行われる場合についても、第2味方キャラクタおよび第3味方キャラクタがともに発見できないこと以外は、「2人出現探索演出」、「3人出現探索演出」が行われる場合と同様である。また、本形態では、「1人出現探索演出」に定められた所定期間において、第1味方キャラクタが発見できなかったとしても、第1味方キャラクタが登場する「バトル演出」が実行される。

【0256】

次に、探索演出における音演出について、図45～図47により説明する。図45(A)に視野範囲SHの位置を示し、その視野範囲SHの位置におけるボリュームを図45(B)に示している。図45(B)に示すように、本形態では、探索背景画像GTを左右方向(X軸方向)に複数、分割した分割領域X(X1～X11)ごとにそれぞれ、各分割領域Xを発生源とする音データSX(SX1～SX11)が設定されている。このため、各分割領域Xごとの音データSXをそれぞれ再生可能である。この音データSXは、演出用ROM123に記憶されている。

【0257】

また、本形態の演出制御用マイコン121は、音データSXのボリュームを、各音データSXごとに調整することが可能である。さらに、本形態の演出制御用マイコン121は、視野範囲SHの中央に近い分割領域Xの音データSXほど、大きなボリュームとなるよ

10

20

30

40

50

うに調整しつつ再生することが可能である。つまり、視野範囲 S H が中央付近に位置する図 4 5 において、視野範囲 S H の中央が位置する分割領域 X 6 の音データ S X 6 を最も大きなボリュームで再生する。さらに、視野範囲 S H 内に含まれるものの、分割領域 X 6 の右側に順に位置する分割領域 X 7、X 8 の音データ S X 7、S X 8 については、この順でボリュームが小さくなっている。分割領域 X 6 の左側に位置する分割領域 X 4、X 5 の音データ S X 4、S X 5 についても同様である。これにより、視野範囲 S H の中央の画像から発せられる音ほど、大きなボリュームで再生され、遊技者に臨場感を与えることが可能である。

【 0 2 5 8 】

また本形態では、視野範囲 S H の外側の音データ S X についても再生可能となっている。つまり、視野範囲 S H よりも、音データ S X の再生範囲の方が広いものとされている。具体的には、視野範囲 S H が中央付近に位置する図 4 5 において、視野範囲 S H の右側に順に位置する分割領域 X 9、X 10、X 11 の音データ S X 9、S X 10、S X 11 についても、ボリュームはゼロではない。また、視野範囲 S H の外側についても、視野範囲 S H の中央に近い分割領域 X の音データ S X ほど、大きなボリュームで再生される。つまり、音データ S X 9、S X 10、S X 11 は、この順でボリュームが小さくなっている。視野範囲 S H の左側に位置する分割領域 X 1、X 2、X 3 の音データ S X 1、S X 2、S X 3 についても同様である。これにより、視野範囲 S H を移動できるという探索演出において、より臨場感を高めることが可能となっている。

【 0 2 5 9 】

また、本形態では、視野範囲 S H の中央から遠い分割領域 X ほど小さくなる音データ S X のボリュームの低下率は、視野範囲 S H の内側よりも、視野範囲 S H の外側の方が大きくなっている。具体的に、例えば、視野範囲 S H の右端に含まれている分割領域 X 8 と、視野範囲 S H 内に含まれているとともに、分割領域 X 8 の視野範囲 S H の中央に近い側に隣接する分割領域 X 7 との音データ S X の差（（音データ S X 7）-（音データ S X 8））は、小さなものである。一方、これに比べて、分割領域 X 8 と、視野範囲 S H 外に位置するとともに、分割領域 X 8 の視野範囲 S H の中央から遠い側に隣接する分割領域 X 9 との音データ S X の差（（音データ S X 8）-（音データ S X 9））は、大きなものとなっている。これにより、探索演出の臨場感を高めつつ、遊技者の注意を視野範囲 S H 内に集中させることが可能となっている。

【 0 2 6 0 】

また、音データ S X には、味方キャラクタを発生源とする味方キャラ音データが含まれている。具体的に、第 1 味方キャラ C M 1 が位置する分割領域 X 10 の音データ S X 10 には、第 1 味方キャラ C M 1 を発生源とする第 1 味方キャラ音データ C M S 1 が含まれている。第 2 味方キャラ C M 2 が位置する分割領域 X 6 の音データ S X 6 には、第 2 味方キャラ C M 2 を発生源とする第 2 味方キャラ音データ C M S 2 が含まれている。第 3 味方キャラ C M 3 が位置する分割領域 X 2 の音データ S X 2 には、第 3 味方キャラ C M 3 を発生源とする第 3 味方キャラ音データ C M S 3 が含まれている。このため、視野範囲 S H が各味方キャラクタに近づいたときには、その視野範囲 S H の近づいた味方キャラを発生源とする味方キャラ音データのボリュームが大きくなる。これにより、探索演出では、視野範囲 S H 外に位置する味方キャラクタを発見することを補助することが可能となっている。

【 0 2 6 1 】

図 4 6 には、視野範囲 S H が探索背景画像 G T の右端付近に位置している場合を示している。そして、視野範囲 S H が探索背景画像 G T の右端付近に移動された場合（図 4 6（A））にも、上記で説明したように、視野範囲 S H の中央に近い分割領域 X の音データ S X ほど、大きなボリュームとなるように調整しつつ再生される（図 4 6（B））。また、図 4 7 には、視野範囲 S H が探索背景画像 G T の左端付近に位置している場合を示している。そして、視野範囲 S H が探索背景画像 G T の左端付近に移動された場合（図 4 7（A））にも、上記で説明したように、視野範囲 S H の中央に近い分割領域 X の音データ S X ほど、大きなボリュームとなるように調整しつつ再生される（図 4 7（B））。なお、図

46(B)、図47(B)に示すように、視野範囲SHが探索背景画像GT左右方向の端付近に移動した場合、視野範囲SHが位置する端とは反対側の端の分割領域Xの音データSXについては、ボリュームがゼロとなっている。視野範囲SHからある程度、離れた分割領域Xの音データSXのボリュームについてはゼロとすることで、かえって臨場感を高めることが可能となるからである。

【0262】

8. 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機PY1は、表示部50aに所定の演出画像を表示可能な画像表示装置50、画像表示装置50等を用いた所定の演出を実行可能な演出制御用マイコン121、遊技者による操作入力可能なセレクトボタン42等を備えている。また、演出制御用マイコン121は、画像表示装置50により、表示部50aに表示する視野範囲SHよりも広い範囲の探索背景画像GTを表示可能な探索演出を実行可能である。さらに、探索演出では、セレクトボタン42の操作入力に基づいて、視野範囲SHを探索背景画像GTの範囲内で可変可能である。これにより、本形態のパチンコ遊技機PY1では、遊技者がセレクトボタン42の操作によって表示部50aの表示範囲を操作可能な探索演出という、従来にはない新たな演出が実行可能となっている。よって、新たな演出を通じて遊技興趣の向上に寄与可能なものとなっている。

【0263】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、演出制御用マイコン121は、探索演出では、探索背景画像GTの所定の位置に、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3を表示可能である。これにより、探索演出では、遊技者が味方キャラクタを発見可能であるという、従来にはない新たな興趣を提供可能である。

【0264】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、演出制御用マイコン121は、探索演出では、探索背景画像GTにおける初期の視野範囲SH内には、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3を表示しない。このため、遊技者に、より積極的に探索演出に参加させることが可能である。

【0265】

また本形態のパチンコ遊技機PY1は、遊技制御用マイコン101を備えている。遊技制御用マイコン101は、通常の遊技状態である低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な大当たり遊技状態等の特別遊技状態にするか否かを判定することが可能である。また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101の判定に基づいて、特図変動演出であるSP大当たり変動やSPハズレ変動を実行可能であるとともに、これらSP大当たり変動等のバトルリーチ(SPリーチ)において、探索演出を実行可能である。また、探索演出では、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3等が表示される。そして、バトルリーチは、これが実行されることで、実行されなかったときよりも、大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆可能な演出である。このため、遊技者は、探索演出が行われるバトルリーチを期待しつつ、遊技を行うことが可能である。よって、遊技者が待ち望むバトルリーチにおいて、従来にはない新たな探索演出を実行し、より遊技興趣を向上することが可能である。

【0266】

また、本形態のパチンコ遊技機PY1は、スピーカ52(左スピーカ52L、右スピーカ52R)を備えている。さらに、演出制御用マイコン121は、セレクトボタン42の操作入力に基づいて、表示部50aに表示される視野範囲SHを移動させる探索演出を実行可能である。そして、探索演出では、表示部50aに表示される視野範囲SHの画像に対応して、スピーカ52から出力される音を調整可能である。これにより、遊技者に、従来にはない新たな探索演出において、高い臨場感を提供することが可能である。

【0267】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、演出制御用マイコン121は、探索演出では、スピーカ52により、探索背景画像GTの所定位置に配置された第1味方キャラCM1

10

20

30

40

50

、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3に対応する第1味方キャラ音データCMS1、第2味方キャラ音データCMS2、第3味方キャラ音データCMS3を出力可能である。さらに、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3が視野範囲SH外に位置している視野外状態のときであっても、それぞれの第1味方キャラ音データCMS1、第2味方キャラ音データCMS2、第3味方キャラ音データCMS3を出力可能である。よって、探索演出において、視野外状態の第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3を見つけやすくすることが可能となっている。

【0268】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、演出制御用マイコン121は、探索演出では、視野外状態のときには、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3が視野範囲SH内に位置している視野内状態のときよりも、それぞれの第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3の音量を小さくすることがある。これにより、探索演出の臨場感を高めつつ、遊技者の注意を視野範囲SH内に集中させることが可能となっている。

10

【0269】

また本形態のパチンコ遊技機PY1の演出制御用マイコン121は、探索演出では、視野外状態の第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3が視野範囲SHに近いときほど、それぞれの第1味方キャラ音データCMS1、第2味方キャラ音データCMS2、第3味方キャラ音データCMS3の音量を大きくすることが可能である。これにより、視野範囲SHが第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3のいずれかに近づいたことを、遊技者が容易に認識できるようにされている。

20

【0270】

また、本形態のパチンコ遊技機PY1は、演出制御用マイコン121による制御に基づいて、画像表示装置50の表示を制御することが可能な画像制御基板140を備えている。画像制御基板140は、画像表示装置50により、表示部50aに表示する視野範囲SHよりも広い範囲の探索背景画像GTを表示可能な探索演出を実行可能である。また、演出制御用マイコン121は、探索演出では、セレクトボタン42の操作入力に基づいて、画像制御基板140に、視野範囲SHを可変させることが可能である。よって、遊技者が参加して表示部50aに表示される範囲を操作可能であるという、従来にはない新たな探索演出が実行可能となっている。

30

【0271】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、画像制御基板140は、探索演出では、探索背景画像GTの所定の位置に、第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3を表示可能であり、演出制御用マイコン121は、探索背景画像GTにおける第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3の位置を把握可能である。

【0272】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、演出制御用マイコン121は、視野範囲SH内に第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3が表示されたことに基づいて、画像制御基板140に、表示された第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3に関連する発見表示を表示させることが可能である。これにより、探索演出にて探していた第1味方キャラCM1、第2味方キャラCM2、第3味方キャラCM3が発見されたことを、遊技者が容易に認識できるようにされている。

40

【0273】

9. 変更例

以下、パチンコ遊技機PY1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合わせて構成しても良い。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。

50

【 0 2 7 4 】

また例えば、上記形態では、探索演出を、特定画像である探索背景画像内に少なくとも1つの味方キャラクタが表示されることとして説明した。しかし、例えば、味方キャラクタが表示されず、発見できないパターンを設けてもよい。この場合、例えば、探索演出後にバトル演出が実行されないこととしてもよい。

【 0 2 7 5 】

また例えば、上記形態では、画像表示装置の表示部に表示される視野範囲を、特定画像である探索背景画像に対して上下左右に移動可能な構成について説明した。しかし、例えば、視野範囲を、探索背景画像に対して上下方向のみに移動可能としてもよい。また例えば、視野範囲を、探索背景画像に対して左右方向のみに移動可能としてもよい。また例えば、視野範囲は、探索背景画像に対して上向き、下向き、左向き、右向きのうちの一方のみに移動可能であってもよい。また例えば、視野範囲を可変可能な特定画像は、2次元に限らず3次元であってもよい。このため、視野範囲は、特定画像の奥行き方向に可変可能であってもよい。また、視野範囲を奥行き方向に移動可能であることで、より探索演出の臨場感を高めることが可能である。

10

【 0 2 7 6 】

また例えば、上記形態では、味方キャラクタの初期位置を視野範囲内に配置せず、探索演出の開始時には、味方キャラクタが表示されないものとして説明した。しかし、探索演出の開始時に、視野範囲内に味方キャラクタが表示されることがあってもよい。ただしこの場合、探索演出にて味方キャラクタを探すという興味が損なわれてしまうことがある。このため、探索演出の興趣を高く維持する観点から、探索演出の開始時には、視野範囲内に味方キャラクタが表示されないものとするのが好ましい。また、探索演出の開始時に、視野範囲内に味方キャラクタを表示する場合には、その後大当たり遊技が行われることが確定していることを報知する、いわゆる確定演出として機能させることが好ましい。

20

【 0 2 7 7 】

また例えば、上記形態では、表示可能な味方キャラクタの数が多い探索演出ほど、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ものとして説明した。しかし、逆であってもよい。すなわち、表示される味方キャラクタの数が少ない探索演出ほど、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ものとしてもよい。また例えば、探索演出は、表示可能な味方キャラクタの数により、大当たり遊技が行われる可能性を示唆する演出ではなく、表示可能な味方キャラクタの数が一定であっても、表示可能な味方キャラクタによって、大当たり遊技が行われる可能性が示唆される演出としてもよい。

30

【 0 2 7 8 】

また例えば、上記形態では、探索演出における味方キャラクタの位置を固定として説明した。しかし、味方キャラクタは、探索演出中において、移動するものであってもよい。また例えば、上記形態では、探索演出における複数の味方キャラクタの配置をそれぞれ、異なる位置として説明した。しかし、味方キャラクタは、同じ位置に表示するものとしてもよい。

【 0 2 7 9 】

また例えば、上記形態では、探索演出を、表示部の上下左右の方向に視野範囲を移動可能として説明した。しかし、探索演出は、表示部の奥行き方向に視野範囲を移動可能な態様を含んでいてもよい。また例えば、探索演出は、拡大表示と縮小表示とが可能な態様を含んでいてもよい。また例えば、上記形態では、探索演出およびバトル演出を、特図1変動パターンに適用した例について説明したが、その他、例えば特図2変動パターンに適用することも可能である。

40

【 0 2 8 0 】

また例えば、上記形態では、探索演出を、味方キャラクタを探すものとして説明した。しかし、探索演出で探す所定の表示は、その他のものであってもよい。例えば、敵キャラクタであってもよい。また、キャラクタではなく、物であってもよい。さらには、文字等

50

であってもよい。また例えば、上記形態では、視野範囲を移動可能な演出を、所定の表示を探す態様の探索演出として説明した。しかし、例えば、所定の表示を避ける態様の演出としてもよい。

【 0 2 8 1 】

また例えば、上記形態では、探索演出において、探索背景画像の左右方向についてのみ、分割領域を設定した場合について説明している。しかし、例えば、探索背景画像の上下方向について、分割領域を設定することとしてもよい。また例えば、探索背景画像の上下方向と左右方向との両方について、分割領域を設定することとしてもよい。このような場合であっても、上記の左右方向について分割領域を設定した場合と同様、分割領域ごとに音データを用意しておくことで同様に行うことが可能である。

10

【 0 2 8 2 】

また上記形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、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 2 8 3 】

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。

20

【 0 2 8 4 】

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 2 8 5 】

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ていないが、特図 1 の可変表示と特図 2 の可変表示とが並行して行われるように構成しても良い。

【 0 2 8 6 】

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。

30

【 0 2 8 7 】

1 0 . 本明細書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 C が開示されている。以下の説明では、実施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、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

40

【 0 2 8 8 】

発明 A 1 :

表示部（表示部 5 0 a ）に所定の演出画像を表示可能な表示手段（画像表示装置 5 0 ）を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた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、

遊技者による操作入力可能な操作手段（セレクトボタン 4 2 ）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）であって、

前記演出実行手段は、

50

前記表示手段により、前記表示部に表示する視野範囲（視野範囲 S H）よりも広い範囲の特定画像（探索背景画像 G T）を表示可能な特定演出（探索演出）を実行可能であるとともに、

前記特定演出では、前記操作手段の操作入力に基づいて、前記視野範囲を可変可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 9 】

従来よりパチンコ遊技機では、液晶ディスプレイ等の表示手段を用いて種々の演出が行われている。例えば特開 2 0 0 6 - 9 5 3 3 3 号公報には、可変表示装置に、勇者キャラクターとモンスターキャラクターとの戦闘シーンを表示し、相手の生命力グラフを無くした方が勝ちとなる演出を行う遊技機が記載されている。しかしながら、表示手段を用いた演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開 2 0 0 6 - 9 5 3 3 3 号公報に記載の遊技機に対して、「表示部に表示する視野範囲よりも広い範囲の特定画像を表示可能な特定演出を実行可能であるとともに、特定演出では、操作手段の操作入力に基づいて、視野範囲を可変可能である」という点で相違している。すなわち、本構成の遊技機は、遊技者が視野範囲を可変可能であるという、従来にはない新たな特定演出を行うことが可能であり、これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【 0 2 9 0 】

発明 A 2 :

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出では、前記特定画像の所定の位置に、所定の示唆表示（第 1 味方キャラ C M 1 等）を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 1 】

この構成の遊技機では、特定演出において、遊技者が示唆表示を探したり、示唆表示を回避したり等を行うことが可能である。これにより、さらなる遊技興趣の向上が可能である。

【 0 2 9 2 】

発明 A 3 :

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出では、前記特定画像における初期の前記視野範囲内には、前記示唆表示を表示しないことがあることを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 3 】

この構成の遊技機では、初期の視野範囲内に示唆表示がなされないことで、遊技者に、より積極的に特定演出に参加させることが可能である。

【 0 2 9 4 】

発明 A 4 :

発明 A 2 または発明 A 3 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態等）にするか否かの判定を行う判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1）を備え、

前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、前記特定演出を実行可能であり、

前記示唆表示は、表示されることで、表示されなかったときよりも前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 5 】

この構成の遊技機では、示唆表示に伴って遊技が有利に進み得るため、遊技者に、さらに積極的に、期待感を持って特定演出に参加させることが可能である。

【 0 2 9 6 】

発明 B 1 :

所定の音を出力可能な音出力手段（スピーカ 5 2）、および、表示部（表示部 5 0 a）に所定の演出画像を表示可能な表示手段（画像表示装置 5 0）を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた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、

遊技者による操作入力が可能で操作手段（セレクトボタン 4 2）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）であって、

前記演出実行手段は、

前記操作入力に基づいて、前記表示部に表示される演出画像を変更する特定演出（探索演出）を実行可能であるとともに、

前記特定演出では、前記表示部に表示される画像の変更に対応して、前記音出力手段から出力される音を調整可能であることを特徴とする遊技機。

【0 2 9 7】

従来よりパチンコ遊技機では、液晶ディスプレイ等の表示手段を用いて種々の演出が行われている。例えば特開 2 0 0 6 - 9 5 3 3 3 号公報には、可変表示装置に、勇者キャラクタとモンスターキャラクタとの戦闘シーンを表示し、相手の生命力グラフを無くした方が勝ちとなる演出を行う遊技機が記載されている。しかしながら、表示手段を用いた演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開 2 0 0 6 - 9 5 3 3 3 号公報に記載の遊技機に対して、「操作入力に基づいて、表示部に表示される演出画像を変更する特定演出を実行可能であるとともに、特定演出では、表示部に表示される画像の変更に対応して、音出力手段から出力される音を調整可能である」という点で相違している。すなわち、本構成の遊技機は、遊技者の操作に基づいて、表示部に表示される画像を変更するとともに、その画像の変更に対応して、音出力部から出力される音をも調整可能であるという、従来にはない新たな特定演出を行うことが可能であり、これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0 2 9 8】

発明 B 2：

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出では、前記表示部に表示する視野範囲（視野範囲 S H）よりも広い範囲の特定画像（探索背景画像 G T）を表示可能であるとともに、前記操作手段の操作入力に基づいて、前記視野範囲を可変可能であることを特徴とする遊技機。

【0 2 9 9】

この構成の遊技機では、遊技者の操作により、表示部に表示される視野範囲を、それよりも広い特定画像内を移動させることが可能である。これにより、臨場感のある特定演出を実行可能であり、さらなる遊技興趣の向上が可能である。

【0 3 0 0】

発明 B 3：

発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出では、前記音出力手段により、前記特定画像の所定の位置である特定位置（第 1 味方キャラ C M 1 が位置する分割領域 X 1 0 等）に対応する特定音（第 1 味方キャラ音データ C M S 1 を含む音データ S X 1 0 等）を出力可能であるとともに、前記特定位置が前記視野範囲外に位置している視野外状態のときにも、前記特定音を出力可能であることを特徴とする遊技機。

【0 3 0 1】

この構成の遊技機では、特定画像が視野範囲外のときにも特定音を出力させることで、特定演出の臨場感をより高めることが可能であるとともに、視野範囲の移動による特定画像の発見を補助可能である。

【0 3 0 2】

発明 B 4：

発明 B 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出では、前記視野外状態のときには、前記特定位置が前記視野範囲内に位置している視野内状態のときよりも、前記特定音の音量を小さくする

10

20

30

40

50

ことがあることを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 3 】

この構成の遊技機では、視野外状態のときには特定音の音量を小さくすることで、特定演出の臨場感を高めることが可能であるとともに、遊技者の注意を視野範囲内に集中させることが可能である。

【 0 3 0 4 】

発明 B 5 :

発明 B 3 または発明 B 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出では、前記視野外状態の前記特定位置が前記視野範囲に近いときほど、前記特定音の音量を大きくすることが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【 0 3 0 5 】

この構成の遊技機では、特定演出の臨場感をより高めることが可能であるとともに、視野範囲の移動による特定画像の発見を適切に補助可能である。

【 0 3 0 6 】

発明 B 6 :

発明 B 3 から発明 B 5 までのいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かの判定を行う判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、前記特定演出を実行可能であるとともに、前記特定演出では、前記特定位置に、所定の示唆画像（第 1 味方キャラ C M 1 等）を表示可能であり、

20

前記特定画像は、表示されることで、表示されなかったときよりも前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 7 】

この構成の遊技機では、特定画像に伴って遊技が有利に進み得るため、遊技者に、より積極的に、期待感を持って特定演出に参加させることが可能である。またその際、遊技者は、特定音をたよりに特定画像を探すことが可能であるため、特定画像を探す遊技者のストレスを軽減可能である。

【 0 3 0 8 】

30

発明 C 1 :

表示部（表示部 5 0 a ）に所定の演出画像を表示可能な表示手段（画像表示装置 5 0 ）を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた所定の演出の制御を行うことが可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、

前記演出制御手段による制御に基づいて、前記表示手段に演出画像を表示させる制御を行うことが可能な画像制御手段（画像制御基板 1 4 0 ）と、

遊技者による操作入力が可能な操作手段（セレクトボタン 4 2 ）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）であって、

前記画像制御手段は、前記表示手段により、前記表示部に表示する視野範囲（視野範囲 S H ）よりも広い範囲の特定画像（探索背景画像 G T ）を表示可能な特定演出（探索演出）を実行可能であり、

40

前記演出制御手段は、前記特定演出では、前記操作手段の操作入力に基づいて、前記画像制御手段に、前記視野範囲を可変させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 9 】

従来よりパチンコ遊技機では、液晶ディスプレイ等の表示手段を用いて種々の演出が行われている。例えば特開 2 0 0 6 - 9 5 3 3 3 号公報には、可変表示装置に、勇者キャラクタとモンスターキャラクタとの戦闘シーンを表示し、相手の生命力グラフを無くした方が勝ちとなる演出を行う遊技機が記載されている。しかしながら、表示手段を用いた演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、

50

特開 2 0 0 6 - 9 5 3 3 3 号公報に記載の遊技機に対して、「画像制御手段は、表示手段により、表示部に表示する視野範囲よりも広い範囲の特定画像を表示可能な特定演出を実行可能であり、演出制御手段は、特定演出では、操作手段の操作入力に基づいて、画像制御手段に、視野範囲を可変させることが可能である」という点で相違している。すなわち、本構成の遊技機は、遊技者が視野範囲を可変可能であるという、従来にはない新たな特定演出を行うことが可能であり、これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【 0 3 1 0 】

発明 C 2 :

発明 C 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記特定演出では、前記操作手段の操作入力に基づいて、前記特定画像における前記視野範囲の位置を把握可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 1 】

この構成の遊技機では、演出制御手段は、画像制御手段が制御する視野範囲の位置を把握可能であることで、視野範囲に対応した制御を行うことが可能となる。よって、より多彩な演出が可能となり、さらなる遊技興趣の向上が可能である。

【 0 3 1 2 】

発明 C 3 :

発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記画像制御手段は、前記特定演出では、前記特定画像の所定の位置に、所定の特定表示を表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記特定演出では、前記特定画像における前記特定表示の位置を把握可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 3 】

この構成の遊技機では、演出制御手段は、画像制御手段が制御する特定表示の位置を把握可能であることで、例えば、特定表示が視野範囲内であるか否かを把握することが可能となる。よって、より多彩な演出が可能となり、さらなる遊技興趣の向上が可能である。

【 0 3 1 4 】

発明 C 4 :

発明 C 3 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記視野範囲内に前記特定表示が表示されたことに基づいて、前記画像制御手段に、前記特定表示と関連する関連表示（スコープ画像 G S や第 1 味方キャラ登場画像 G C 1 等）を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 5 】

この構成の遊技機では、関連表示によって、特定表示が視野範囲内に表示されたことを、遊技者に適切に認識させることが可能である。

【 0 3 1 6 】

発明 C 5 :

発明 C 3 または発明 C 4 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態等）にするか否かの判定を行う判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づいて、前記特定演出を実行可能であり、

前記特定表示は、表示されることで、表示されなかったときよりも前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 1 7 】

この構成の遊技機では、特定表示に伴って遊技が有利に進み得るため、遊技者に、さらに積極的に、期待感を持って特定演出に参加させることが可能である。

【 符号の説明 】

【 0 3 1 8 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

10

20

30

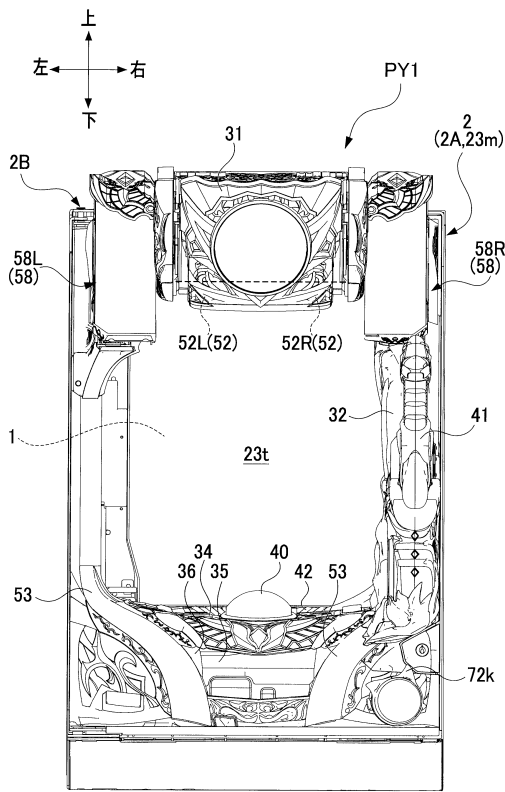
40

50

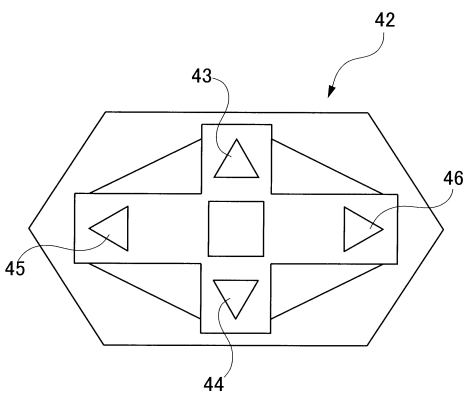
- 4 2 ... セレクトボタン
- 5 0 ... 画像表示装置
- 5 0 a ... 表示部
- 5 2 ... スピーカ
- 1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
- 1 2 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 4 0 ... 画像制御基板
- G T ... 探索背景画像
- S H ... 視野範囲

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

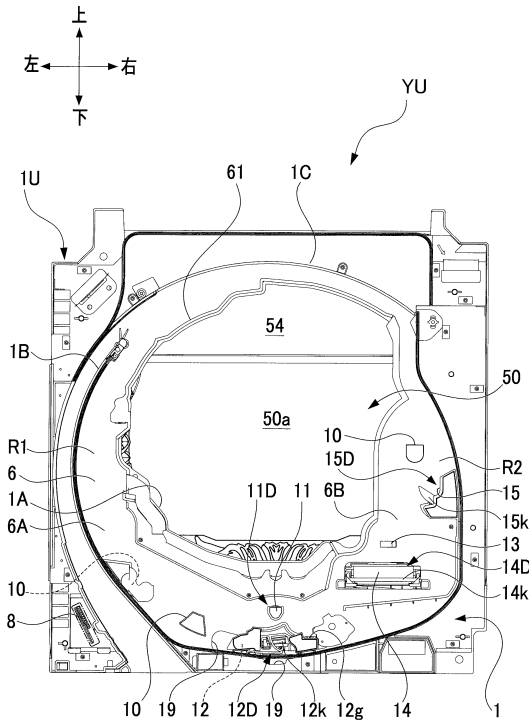
20

30

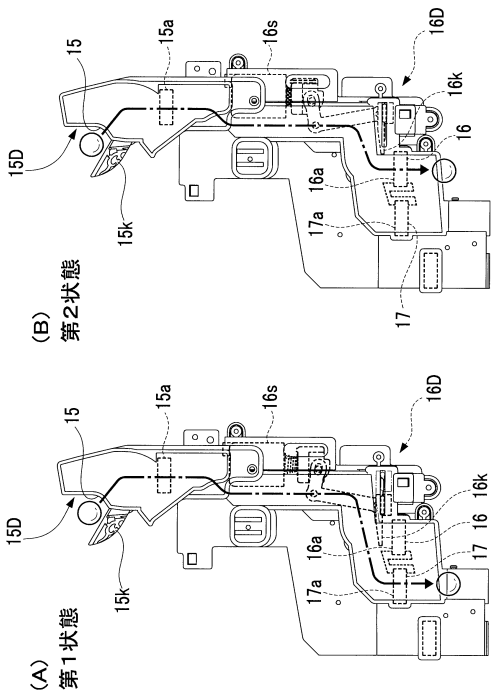
40

50

【図 3】



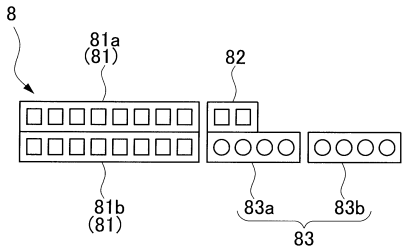
【図 4】



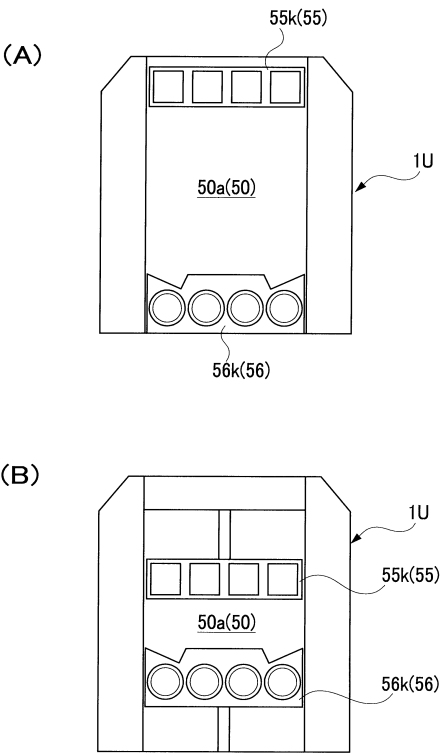
10

20

【図 5】



【図 6】

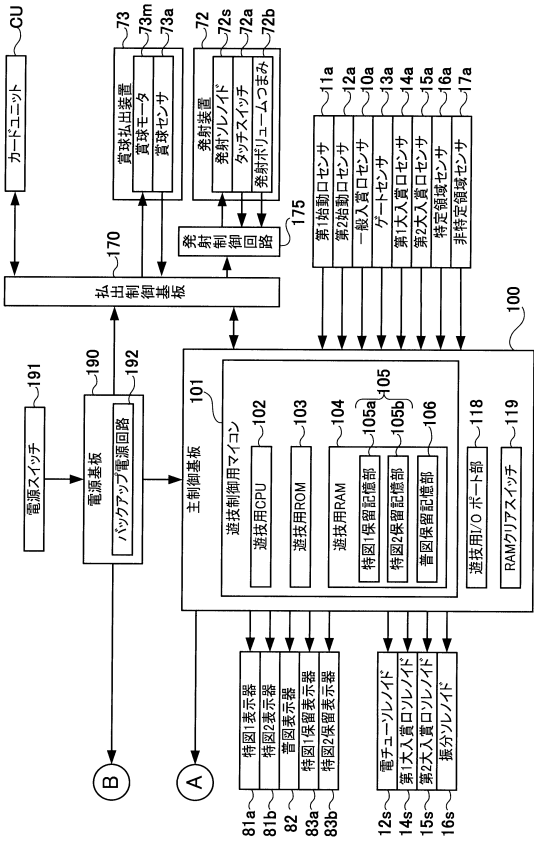


30

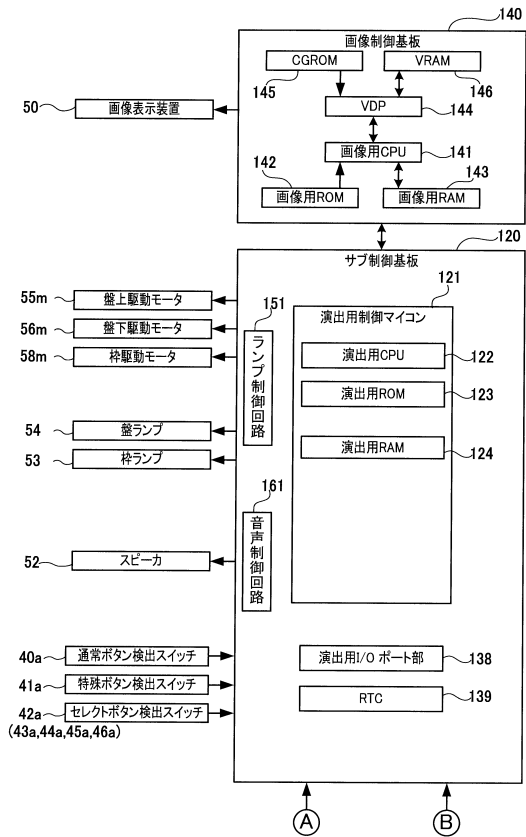
40

50

【図 7】



【図 8】



【図 9】

(A) 普通関係乱数

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) 普通変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普通変動時間
非時短状態	ハズレ普通図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普通図	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 2】

遊技状態	特別図柄判定結果	リーチ判定結果	特別図柄保留数(U1)	特別図柄ハターン	特別図柄時間(ms)	*備考	
						特別図柄演出の出出フロー	特別図柄ハターンの名義
非時短状態	大当たり	—	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P02	6000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチ大当たり変動
				P03	3000	通常変動→リチ→Nリチ	N大当たり変動
				P04	95000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リチ→Nリチ	Nハズレ変動
	ハズレ	—	0～2	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P10	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P11	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P12	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P13	20000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P14	10000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチ大当たり変動
				P15	75000	通常変動→リチ→Nリチ	N大当たり変動
				P16	10000	通常変動→リチ→Nリチ	リチ大当たり変動
				P17	6000	通常変動	通常ハズレ変動
				P18	9000	通常変動	通常Bハズレ変動
	ハズレ	—	0～2	P19	3000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P20	6000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P21	3000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P22	3000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P23	3000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P24	3000	通常変動	通常Bハズレ変動

【図 1 3】

遊技状態	特別図柄判定結果	リーチ判定結果	特別図柄保留数(U1)	特別図柄ハターン	特別図柄時間(ms)	*備考	
						特別図柄演出の出出フロー	特別図柄ハターンの名義
非時短状態	大当たり	—	—	P51	100000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P52	60000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチ大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リチ→Nリチ	N大当たり変動
				P54	95000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SPハズレ変動
				P55	55000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチハズレ変動
				P56	25000	通常変動→リチ→Nリチ	Nハズレ変動
	ハズレ	—	0～2	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P60	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P61	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P62	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P63	20000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P64	10000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチ大当たり変動
				P65	75000	通常変動→リチ→Nリチ	N大当たり変動
				P66	10000	通常変動→リチ→Nリチ	リチ大当たり変動
				P67	6000	通常変動	通常ハズレ変動
				P68	9000	通常変動	通常Bハズレ変動
	ハズレ	—	0～2	P69	3000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P70	6000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P71	3000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P72	3000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P73	3000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P74	3000	通常変動	通常Bハズレ変動

【図 1 4】

遊技状態	特別図柄判定結果	リーチ判定結果	特別図柄保留数(U1)	特別図柄ハターン	特別図柄時間(ms)	*備考	
						特別図柄演出の出出フロー	特別図柄ハターンの名義
非時短状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P02	60000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチ大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リチ→Nリチ	N大当たり変動
				P04	95000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リチ→Nリチ	Nハズレ変動
	ハズレ	—	0～2	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P10	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P11	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P12	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P13	20000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P14	10000	通常変動→リチ→Nリチ→発展演出→リチ	リチ大当たり変動
				P15	75000	通常変動→リチ→Nリチ	N大当たり変動
				P16	10000	通常変動→リチ→Nリチ	リチ大当たり変動
				P17	6000	通常変動	通常ハズレ変動
				P18	9000	通常変動	通常Bハズレ変動
	ハズレ	—	0～2	P19	3000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P20	6000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P21	3000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P22	3000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P23	3000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P24	3000	通常変動	通常Bハズレ変動

【図 1 5】

大当たり遊技制御テーブル						
大当たり遊技	ラウンド選択 の回数	ラウンド	大入賞口の閉鎖パターン			ED 時間
			1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	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	2.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	2.0秒	
		16R	1回	第2大入賞口	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	2.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	2.0秒	
		16R	1回	第2大入賞口	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1大入賞口	2.0秒	10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	2.0秒	

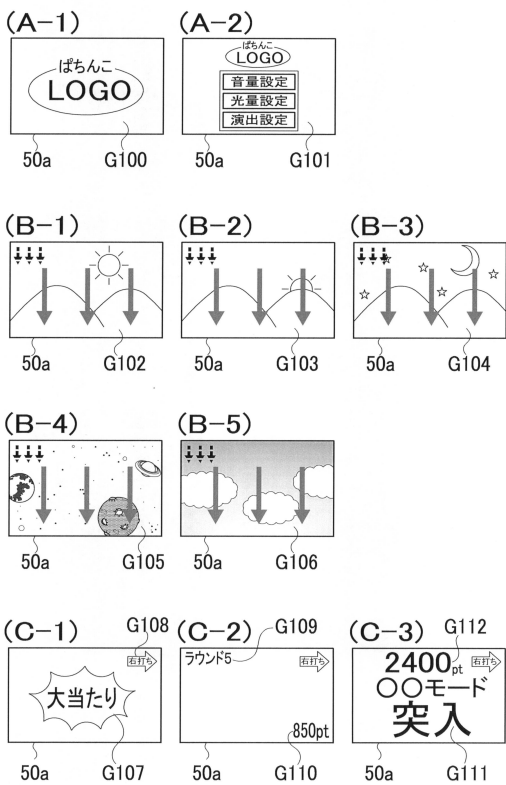
【図 1 6】

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

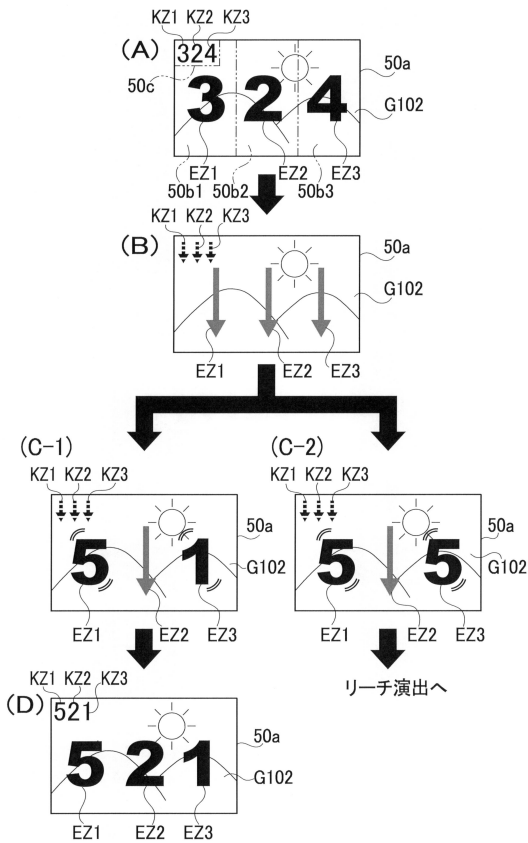
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

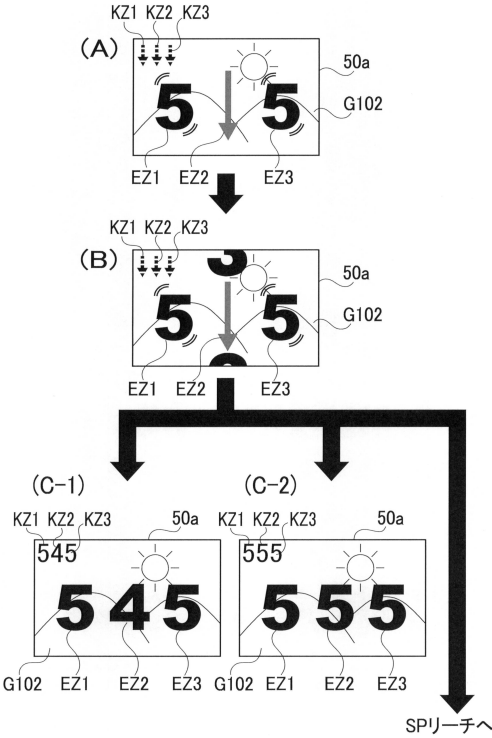


30

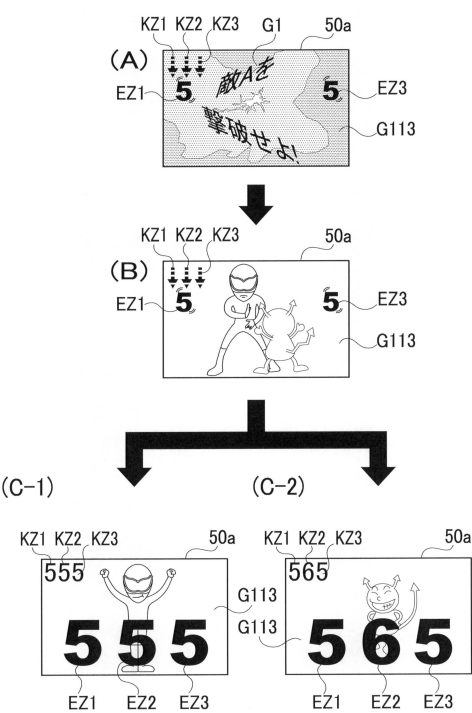
40

50

【図 19】



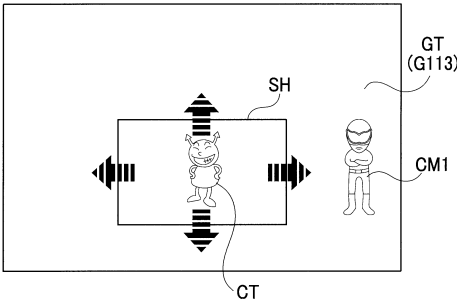
【図 20】



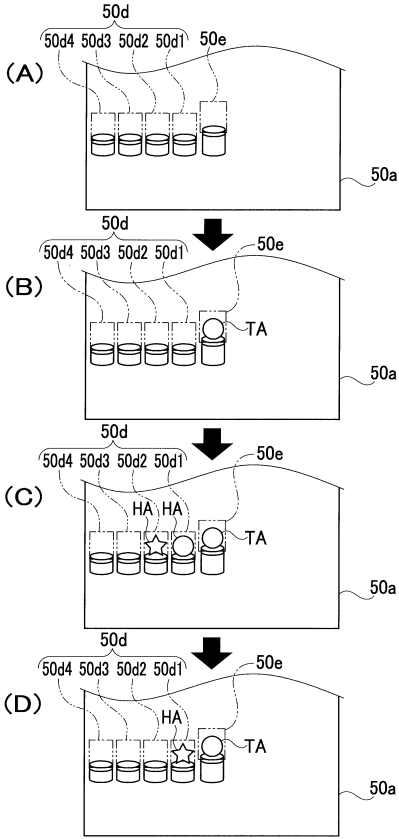
10

20

【図 21】



【図 22】

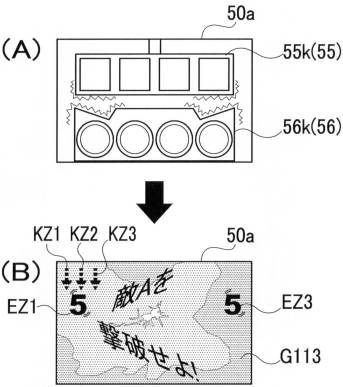


30

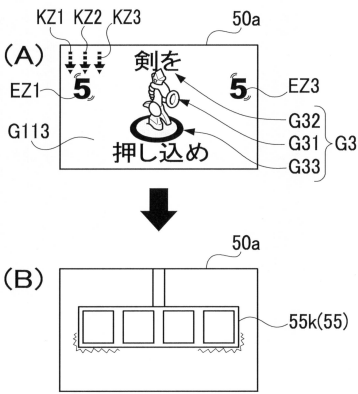
40

50

【図 2 3】

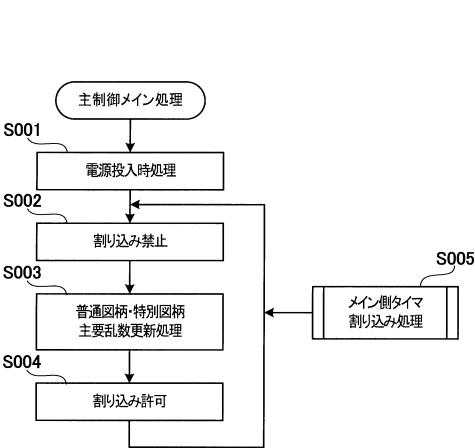


【図 2 4】

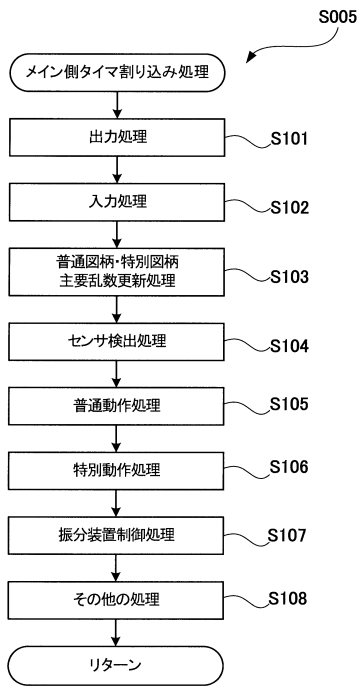


10

【図 2 5】



【図 2 6】



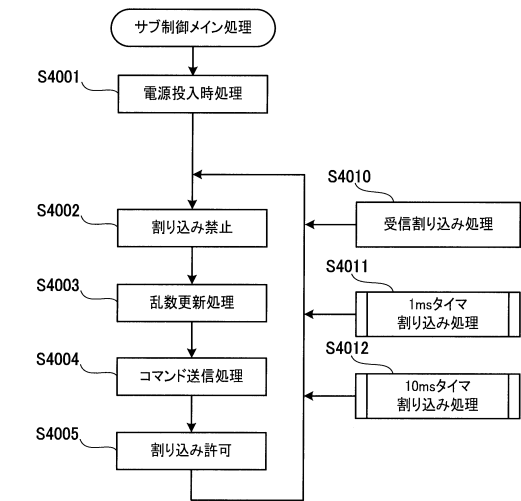
20

30

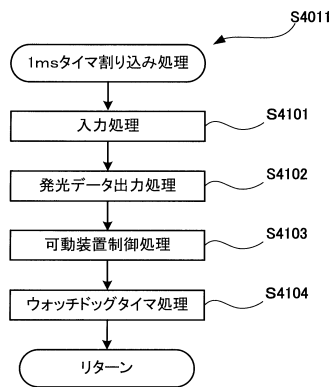
40

50

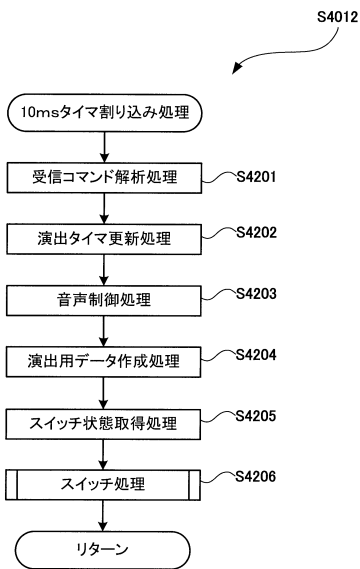
【図 27】



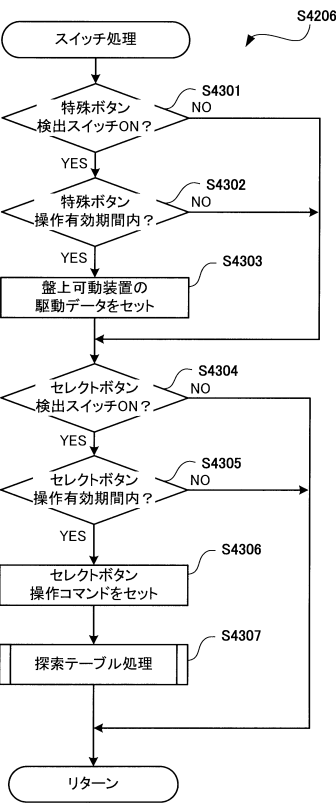
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

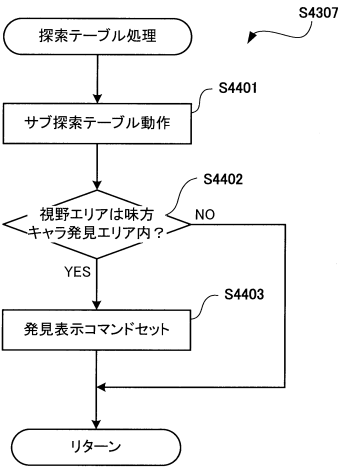
20

30

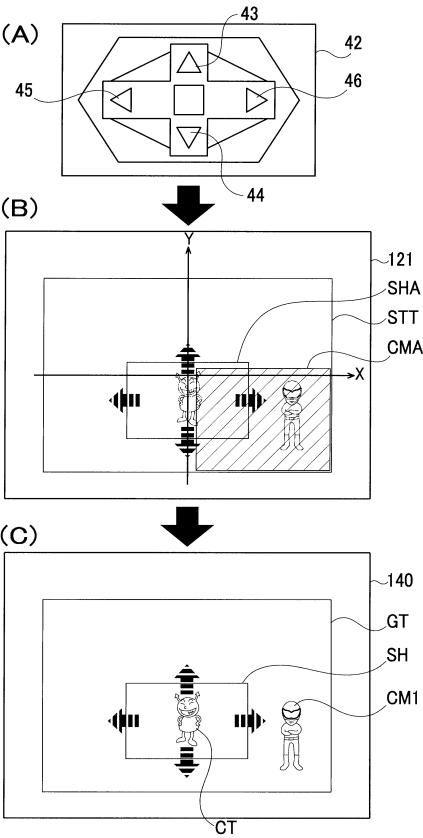
40

50

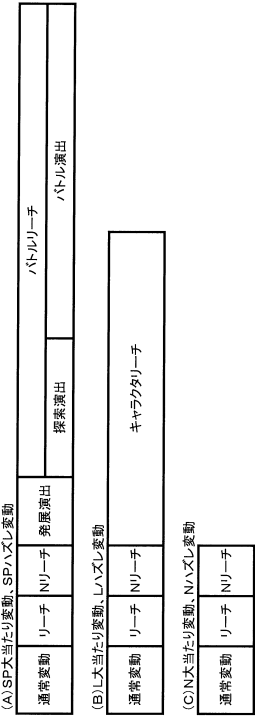
【図 3 1】



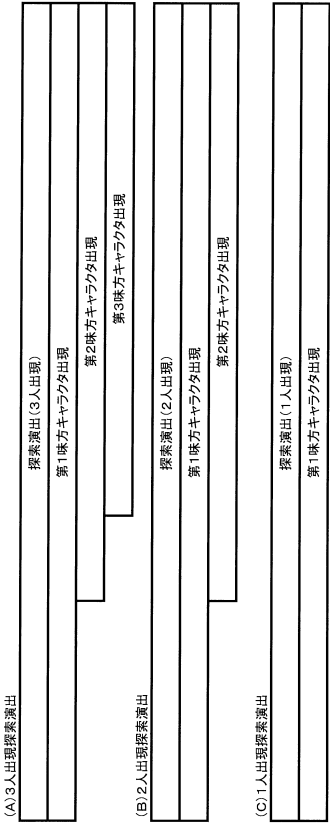
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

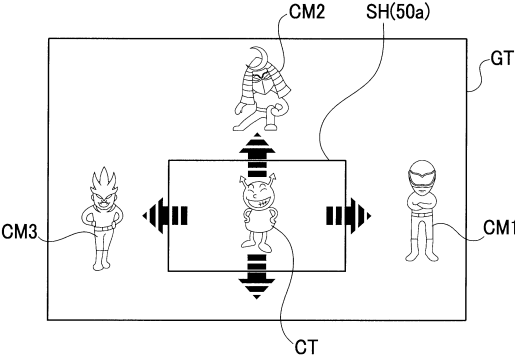
20

30

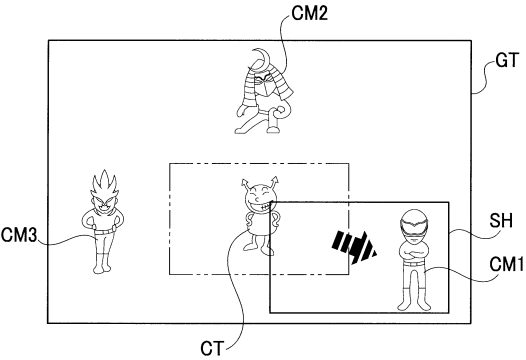
40

50

【図 3 5】

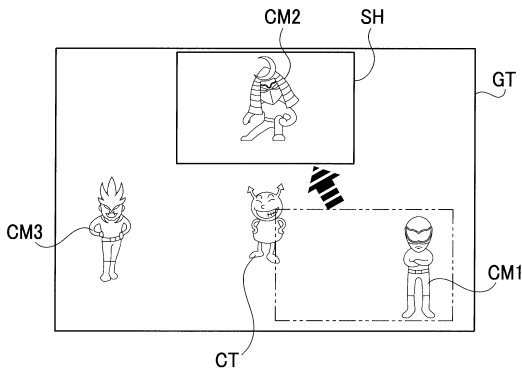


【図 3 6】

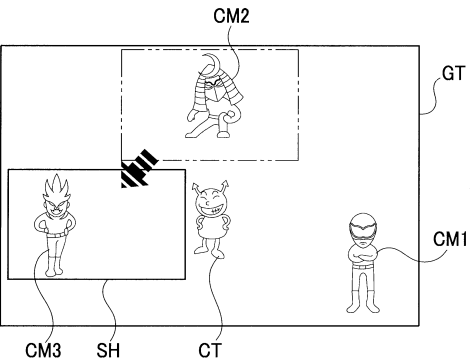


10

【図 3 7】



【図 3 8】



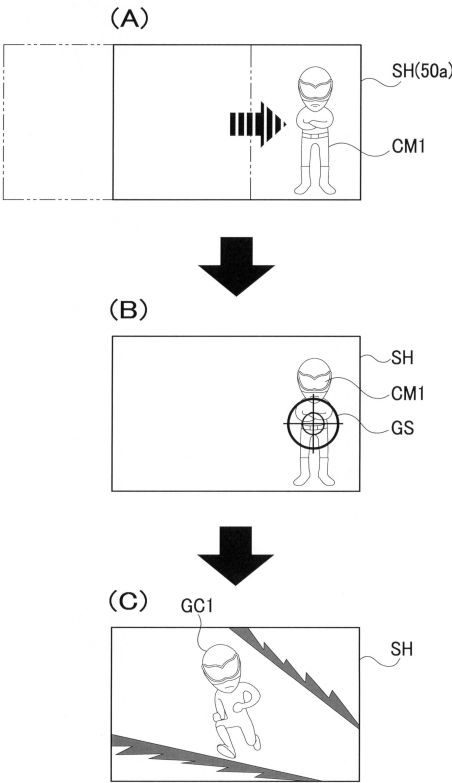
20

30

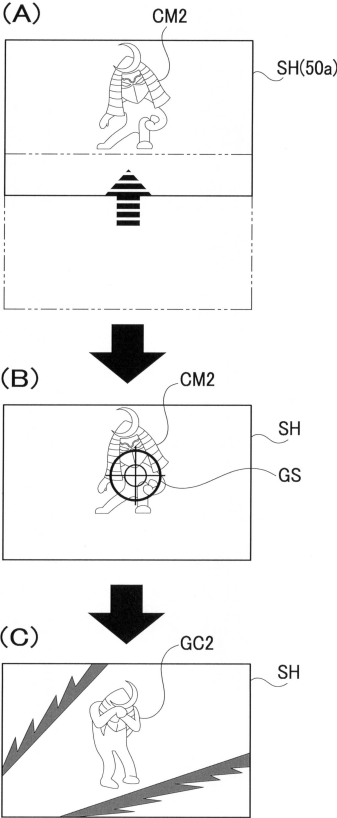
40

50

【図 3 9】



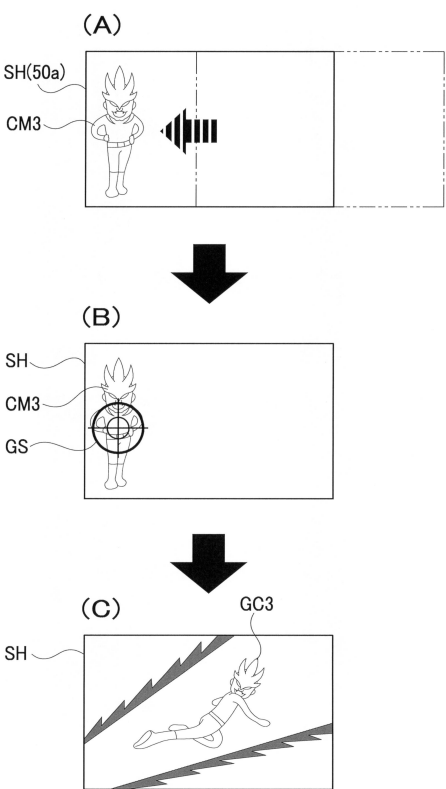
【図 4 0】



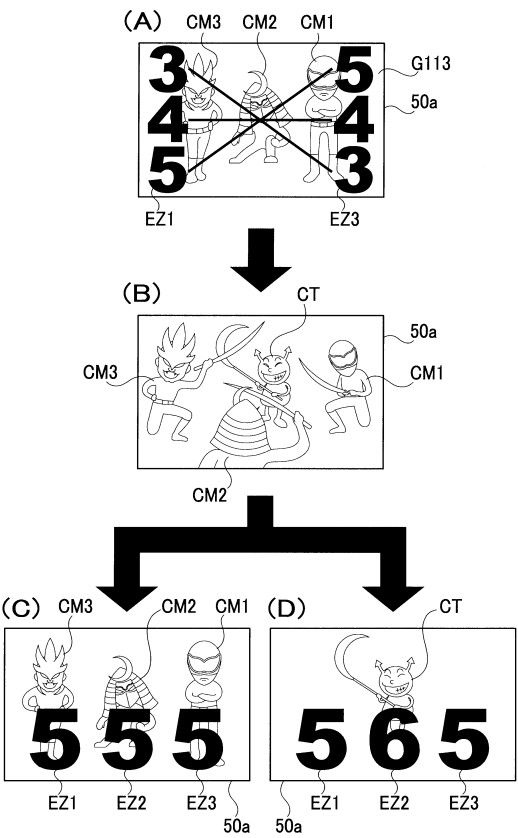
10

20

【図 4 1】



【図 4 2】

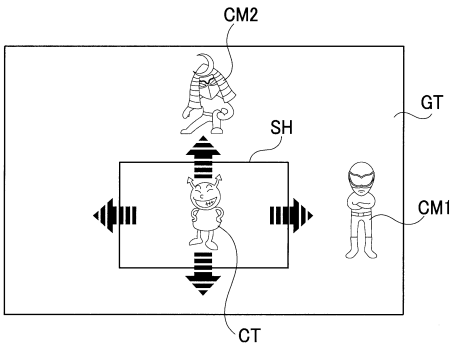


30

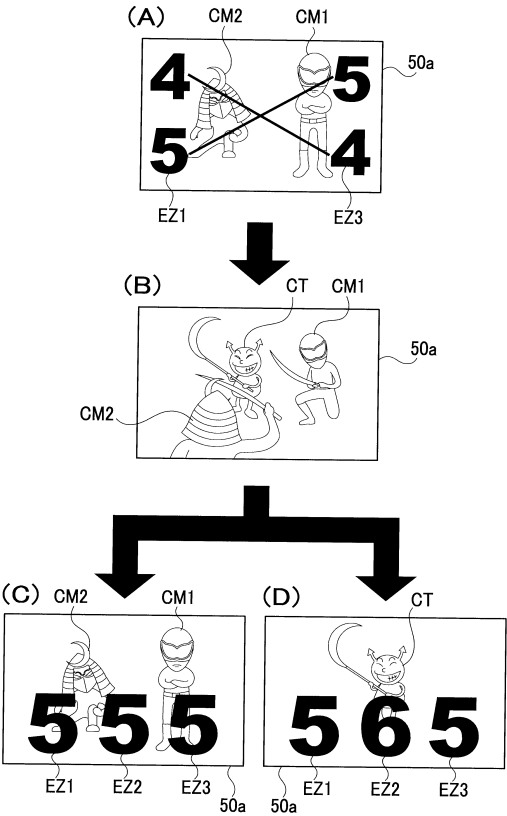
40

50

【図 4 3】



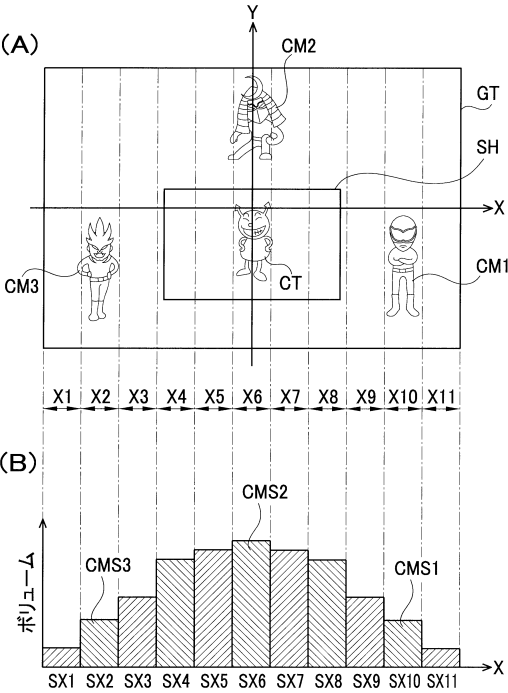
【図 4 4】



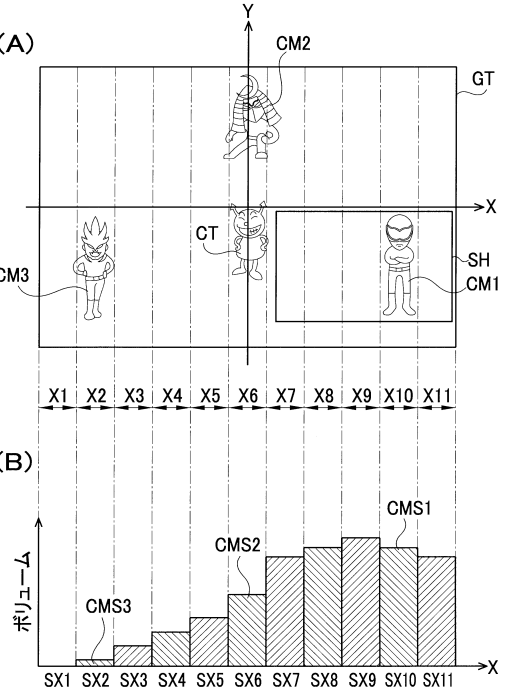
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

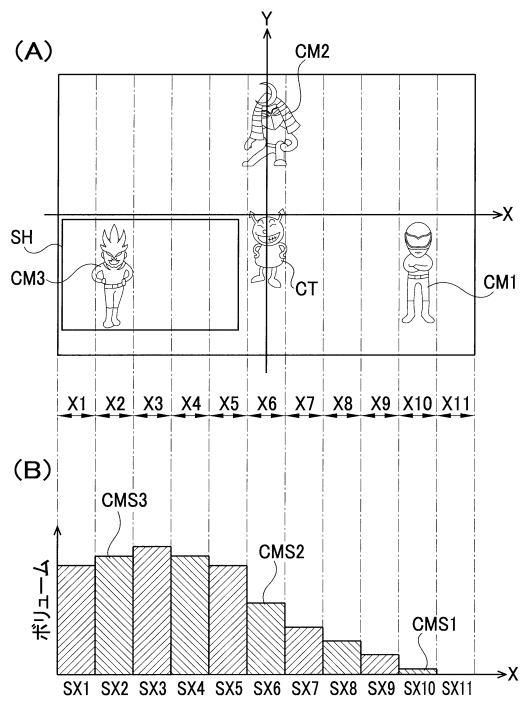


30

40

50

【 図 4 7 】



10

20

30

40

50

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 大秋 善幸
- 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 吉川 真史
- 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
- 審査官 廣瀬 貴理
- (56)参考文献 特開 2 0 0 5 - 2 6 1 5 2 6 (J P , A)
- 特開 2 0 1 8 - 1 8 7 3 0 4 (J P , A)
- 特開 2 0 1 2 - 0 2 9 9 5 1 (J P , A)
- 特開 2 0 0 5 - 0 5 2 4 1 8 (J P , A)
- 特許第 7 0 0 6 9 3 6 (J P , B 2)
- 特開 2 0 1 4 - 4 5 8 8 0 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2