

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2024-83683

(P2024-83683A)

(43)公開日 令和6年6月24日(2024.6.24)

(51) 國際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

FI

A 6 3 F

7/02

3 2 0

テーマコード（参考）

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全84頁)

(21)出願番号	特願2022-197619(P2022-197619)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号
(22)出願日	令和4年12月12日(2022.12.12)	(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	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	中山 覚 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	牧 智宣

最終頁に続く

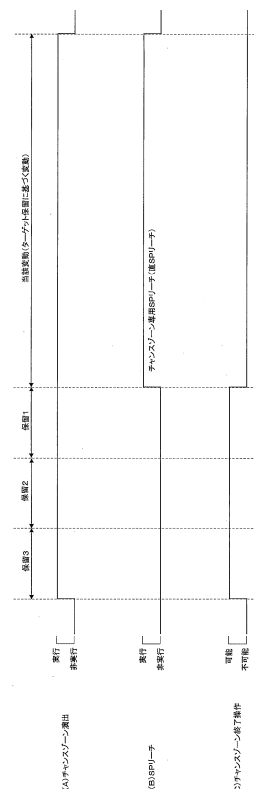
(54)【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させること。

【解決手段】予告演出の実行形式には、第1予告演出（保留表示変化演出）を実行する第1形式と、第2予告演出（チャンスゾーン演出）を実行する第2形式と、第1予告演出を実行した後で第2予告演出を実行する第3形式とがあり、パチンコ遊技機P Y 1は、第2予告演出として通常演出とは異なる特殊演出（森背景画像G 7 0を表示可能なチャンスゾーンへの設定）を複数変動にわたって実行可能である。パチンコ遊技機P Y 1は、遊技者によるチャンスゾーン終了操作に基づいて、特殊演出（チャンスゾーンの設定）を終了させることが可能である。

【選択図】図4-2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者に有利な有利状態になることに期待させる予告演出を実行可能であり、

前記予告演出の実行形式には、第 1 予告演出を実行する第 1 形式と、前記第 1 予告演出よりも前記有利状態になる期待度が高い第 2 予告演出を実行する第 2 形式と、前記第 1 予告演出を実行した後で前記第 2 予告演出を実行する第 3 形式とがあり、

前記第 2 予告演出として、通常演出とは異なる特殊演出を複数変動にわたって実行可能であり、

遊技者による操作に基づいて、前記特殊演出を終了させることが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば下記特許文献 1 に記載されているように、大当たりであるかを判定し、その判定結果に基づいて、演出用の保留表示の表示態様を通常の色から特殊な青色や赤色などに变化させる演出を行って、遊技者に大当たり当選を期待させる遊技機が知られている。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 112132 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上記特許文献 1 に記載されているような演出の実行手法は現在ではよく見かけるものとなっており、遊技者に興味を提供するためには改良の余地がある。

【課題を解決するための手段】

30

【0005】

本発明の遊技機は、

遊技者に有利な有利状態になることに期待させる予告演出を実行可能であり、

前記予告演出の実行形式には、第 1 予告演出を実行する第 1 形式と、前記第 1 予告演出よりも前記有利状態になる期待度が高い第 2 予告演出を実行する第 2 形式と、前記第 1 予告演出を実行した後で前記第 2 予告演出を実行する第 3 形式とがあり、

前記第 2 予告演出として、通常演出とは異なる特殊演出を複数変動にわたって実行可能であり、

遊技者による操作に基づいて、前記特殊演出を終了させることが可能であることを特徴とする遊技機である。

40

【発明の効果】**【0006】**

本発明の遊技機によれば、演出を通じて遊技の興味を向上可能である。

【図面の簡単な説明】**【0007】**

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 4】表示器類の正面図である。

【図 5】(A) は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正

50

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

【図6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図8】遊技機の裏側を示す斜視図である。

【図9】7セグ表示器を示す正面図である。

【図10】(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11】(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。

10

【図12】(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13】特図1変動パターン判定テーブルの一例である。

【図14】特図2変動パターン判定テーブルの一例である。

【図15】先読み判定テーブルの一例である。

【図16】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図17】遊技状態の説明図である。

【図18】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図19】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20】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。

20

【図21】特図変動演出のSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図22】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図23】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図24】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図25】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図26】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27】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図28】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図29】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図30】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る遊技盤を示す図である。

30

【図31】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る表示部の表示内容を示す図である。

【図32】保留表示の表示態様を説明するための表である。

【図33】保留表示変化演出の抽選テーブルである。

【図34】保留変化シナリオの抽選テーブルである。

【図35】チャンスゾーン演出の抽選テーブルである。

【図36】SPリーチの抽選テーブルである。

【図37】チャンスゾーン演出の具体例を示す図である。

【図38】チャンスゾーン専用SPリーチの具体例を示す図である。

【図39】図38に続くチャンスゾーン専用SPリーチの具体例を示す図である。

【図40】図39に続くチャンスゾーン専用SPリーチの具体例を示す図である。

40

【図41】共通SPリーチの具体例を示す図である。

【図42】チャンスゾーン終了操作の可能な期間について説明するためのタイミングチャートである。

【図43】チャンスゾーン終了操作の可能な期間について説明するためのタイミングチャートである。

【図44】チャンスゾーン終了操作をしなかった場合とした場合の演出展開の違いを説明するための表示部の図である。

【図45】保留表示変化演出、チャンスゾーン演出、SPリーチの複合的な実行例について説明するための表である。

【図46】図45に示す演出実行例1を実行した場合について説明するための表示部の図

50

である。

【図 4 7】図 4 5 に示す演出実行例 5 を実行した場合について説明するための表示部の図である。

【図 4 8】第 1 始動口への入賞に基づく特図 1 に係る先読み演出（保留表示変化演出、チャンスゾーン演出）の実行制御、及び、第 2 始動口への入賞に基づく特図 2 に係る先読み演出（保留表示変化演出、チャンスゾーン演出）の実行制御について説明するためのタイミングチャートである。

【図 4 9】第 1 始動口への入賞と第 2 始動口への入賞とが同時に発生した場合の保留表示変化演出の実行例について説明するための表示部の図である。

【図 5 0】第 2 実施形態に係る保留変化シナリオの抽選テーブルである。

【図 5 1】第 2 実施形態に係るチャンスゾーン演出の抽選テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0008】

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。

【0009】

1. 遊技機の構造

第 1 実施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 5 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。なお本明細書では、パチンコ遊技機 P Y 1 に関して、まず従来から一般的な構成について説明し、その後で特徴的な構成（特徴部）について説明する形をとる。このため、「7. パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の項よりも前に説明した構成について、「7. パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の項以降でも説明することがあるが、この場合には、パチンコ遊技機 P Y 1 は、「7. パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の項以降で説明した内容で構成されているものとする。

【0010】

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

【0011】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置 7 2 が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k

の回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 2 3 m の前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

【 0 0 1 2 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、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。通常ボタン 4 0 は、振動可能に構成されている。すなわち、通常ボタン 4 0 には、当該通常ボタン 4 0 を振動させるための振動機構が内蔵されており、この振動機構に含まれる振動用モータが駆動されると、遊技者が目視でもわかる程度に通常ボタン 4 0 がブルブルと振動するようになっている。なお、通常ボタン 4 0 を振動させるための振動機構については公知の構成を適宜採用することができる。通常ボタン 4 0 は、操作部の一例であり、振動体の一例でもある。

10

【 0 0 1 3 】

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

20

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

30

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

40

【 0 0 1 8 】

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

50

） 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 1 9 】

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 0 】

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」ともいう）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 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。

10

【 0 0 2 1 】

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。

20

【 0 0 2 2 】

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」ともいう）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 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。

【 0 0 2 3 】

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。

30

【 0 0 2 4 】

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。

【 0 0 2 5 】

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。

40

50

【 0 0 2 6 】

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。

10

【 0 0 2 7 】

ここで、図 3 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 2 8 】

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。

20

【 0 0 2 9 】

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 3 (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実第 1 のルートという。

【 0 0 3 0 】

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 3 (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実第 2 のルートという。

30

【 0 0 3 1 】

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。

40

【 0 0 3 2 】

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 3 】

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

50

ことが可能である。また、第 1 大入賞装置 1 4 D と第 2 大入賞装置 1 5 D とが設けられているものの、遊技性に依じて、第 1 大入賞装置 1 4 D だけを利用することとしたり、第 2 大入賞装置 1 5 D だけを利用することとしたりすることが可能である。なお、第 1 大入賞装置 1 4 D だけを利用する構成とした場合には、第 2 大入賞装置 1 5 D に関する処理は行われないものとし、第 2 大入賞装置 1 5 D だけを利用する構成とした場合には、第 1 大入賞装置 1 4 D に関する処理は行われないものとする。

【 0 0 3 4 】

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

10

【 0 0 3 5 】

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。

20

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

30

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

【 0 0 3 8 】

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

40

【 0 0 3 9 】

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 を総称して特図あるいは特別図柄といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 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

50

示器 8 3 という。

【 0 0 4 0 】

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。なお、大当たり遊技が行われている遊技状態を大当たり遊技状態という。大当たり遊技状態は、遊技者に有利な特別遊技状態の一例である。

10

【 0 0 4 1 】

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

20

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（本形態では 4 個）が設定されている。特図 1 保留数や特図 2 保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

30

40

【 0 0 4 4 】

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

50

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

10

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

20

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

【 0 0 4 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 1 3 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 1 0 6 に記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（本形態では 4 個）が設定されている。普図保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート 1 3 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 8 3 と同様の構成のものを採用することが可能である。

30

【 0 0 5 0 】

次に、図 5 を用いて、遊技盤 1 の背面に取り付けられた演出用ユニット 1 U について説明する。演出用ユニット 1 U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット 1 U には、画像表示装置 5 0、第 1 盤可動装置（以下「盤上可動装置」）5 5、第 2 盤可動装置（以下「盤下可動装置」）5 6 が搭載されている。

40

【 0 0 5 1 】

画像表示装置 5 0 は、所定の画面サイズの 3 D 液晶ディスプレイで構成され、3 D 画像を表示可能な表示部（表示画面）5 0 a を具備する。なお、画像表示装置 5 0 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、E L（E l e c t r o L u m i n e s c e n c e）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。

【 0 0 5 2 】

盤上可動装置 5 5 は、表示部 5 0 a 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 5 5 k を具備する。盤下可動装置 5 6 は、表示部 5 0 a 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 5 6 k を具備する。

50

【 0 0 5 3 】

図 5 (A) は、盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k 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 5 5 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 5 5 k は下向きに移動（下降）し、盤下可動装置 5 6 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 5 6 k は上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置 5 0 は下降した盤上可動体 5 5 k または上昇した盤下可動体 5 6 k に覆われ、画像表示装置 5 0 は視認困難となる。

【 0 0 5 4 】

なお、遊技盤ユニット Y U 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 5 5 】

2 . 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 ～図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 ～図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 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」）1 0 0、主制御基板 1 0 0 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」）1 2 0、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 1 7 0 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 5 0 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 1 0 0 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 1 2 0 を、後述する画像制御基板 1 4 0、ランプ制御回路 1 5 1、および音声制御回路 1 6 1 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 1 2 0 を備え、演出手段（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、および、可動装置 5 5、5 6、5 8 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

【 0 0 5 6 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 9 0 には、押下操作可能な R A M クリアスイッチ 1 9 1 が設けられている。R A M クリアスイッチ 1 9 1（特定操作手段）は、電源投入時に、後述する遊技制御用マイコン 1 0 1 の遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている遊技情報（例えば高確率状態などの遊技状態の情報、特図保留の数や大当たりの当否判定結果などの情報）を、遊技用 C P U 1 0 2 にクリア（以下「R A M クリア」と呼ぶ）させるためのものである。図 8 に示すように、R A M クリアスイッチ 1 9 1 は、本パチンコ遊技機 P Y 1 の裏側に配置された電源基板 1 9 0 上に設けられている。そのため、前扉 2 3 を開閉可能な遊技場の従業員等でなければ、R A M クリアスイッチ 1 9 1 を操作することはできない。即ち、R A M クリアスイッチ 1 9 1 は、実質的に遊技者による操作が不可能な操作手段といえる。R A M クリアスイッチ 1 9 1 が押下操作されると、R A M クリアスイッチ 1 9 1 が O N であることを示す検出信号が遊技制御用マイコン 1 0 1 に入力される。なお本形態では、R A M クリアスイッチ 1 9 1 が電源基板 1 9 0 上に設けられているが、R A M クリアスイッチ 1 9 1 の配置箇所は適宜変更可能であり、例えば主制御基板 1 0 0 上や専用の基板上に設けられていても良い。

【 0 0 5 7 】

電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 3 が接続されている

10

20

30

40

50

。電源スイッチ 193 の ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

【0058】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 ROM (Read Only Memory) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM (Random Access Memory) 104、および遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing Unit) 102 が含まれている。

10

【0059】

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

【0060】

また遊技用 RAM 104 には、前述した特図保留記憶部 105 や普図保留記憶部 106 などが設けられている。また遊技用 RAM 104 には、非消去記憶部 107 が設けられていて、非消去記憶部 107 には、総賞球数記憶部 107a、総発射球数記憶部 107b、差玉数記憶部 107c が設けられている。非消去記憶部 107 では、RAM クリアが実行されても、遊技用 CPU 102 が記憶内容を消去しないようになっている。

20

【0061】

遊技制御用マイコン 101 は、電源が投入されてから随時、総賞球数をカウントしていて、カウントされた総賞球数の情報は、総賞球数記憶部 107a に記憶される。総賞球数は、全ての遊技状態（通常遊技状態、大当たり遊技状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態など）において遊技者が獲得する（遊技者に払い出される）賞球数のことである。また遊技制御用マイコン 101 は、電源が投入されてから随時、総発射球数をカウントしていて、カウントされた総発射球数の情報は、総発射球数記憶部 107b に記憶される。総発射球数は、全ての遊技状態において、遊技者が発射した発射球数のことである。そして遊技制御用マイコン 101 は、電源が投入されてから随時、総賞球数から総発射球数を減算した差玉数を演算していて、演算された差玉数の情報は、差玉数記憶部 107c に記憶される。遊技制御用マイコン 101 は、差玉数（特定計測数の一例）が基準数（例えば「80000」）以上となったことを条件に、遊技を実行不能にする。この機能を、過賞球防止機能と言う。過賞球防止機能は、最大差玉数（最大持ち球、MY 等ということもある）が予め定められた基準数となることに応じて作動させてもよい。最大差玉数は、計測された差玉数の最低値である最低差玉数と、最低差玉数が計測された後における差玉数のピーク（最高値）との差である。この場合、最大差玉数が特定計測数に相当する。

30

40

【0062】

また主制御基板 100 には、7 セグ表示器 300 と、設定キーシリンダ 180 と、特別リセットスイッチ 181（特別操作手段）と、が設けられている（図 8 参照）。7 セグ表示器 300 は、図 9 に示すように、所謂 4 連 7 セグであり、合計で 32 個の点灯（発光）する部分を備えている。具体的に、7 セグ表示器 300 は、左から右に向かって順番に、第 1 表示領域 310 と第 2 表示領域 320 と第 3 表示領域 330 と第 4 表示領域 340 とを備えている。そして 4 つの表示領域 310、320、330、340 は、それぞれ「0」～「9」までの数字を表すことができるように、8 個の点灯部分（LED 素子）LB1～LB8、LB9～LB16、LB17～LB24、LB25～LB32 を有している。

50

7セグ表示器300の表示制御は、遊技制御用マイコン101によりなされる。

【0063】

設定キーシリンダ180は、大当たり判定確率に対応する設定値を設定する際に、操作手段として機能するものである。この設定キーシリンダ180の内部は、設定キー（図示省略）が挿入された状態で、初期位置と回転位置との間で回転操作される。よって、本パチンコ遊技機PY1では、設定キーシリンダ180を回転位置へ回転操作しておき、RAMクリアスイッチ191を押下操作しながら、電源を投入することで、設定値を設定可能な設定モードに移行することができる。そして、この設定モードにおいて、設定値を「1」に設定することができる。しかしながら、本パチンコ遊技機PY1では、設定値が1種類である「1」しか設けられていない。従って、設定値を「1」から変更できないようになっている。なお、設定モードに設定されているときに、設定キーシリンダ180を回転位置から待機位置へ回転操作すると、設定モードが終了して、RAMクリアが実行される。

10

【0064】

また主制御基板100には、押下操作可能な特別リセットスイッチ181が設けられている。図8に示すように、特別リセットスイッチ181は、本パチンコ遊技機PY1の裏側に配置された主制御基板100上に設けられている。そのため、前扉23を開閉可能な遊技場の従業員等でなければ、特別リセットスイッチ181を操作することはできない。即ち、特別リセットスイッチ181は、実質的に遊技者による操作が不可能な操作手段といえる。特別リセットスイッチ181の機能については、後に詳述する。また、主制御基板100には、データや信号の入出力を行うための遊技用I/O（Input/Output）ポート部118が実装されている。

20

【0065】

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

【0066】

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

30

【0067】

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

40

【0068】

また図6では図示を省略しているが、各種センサ類MSには、遊技領域6を流下する全ての遊技球（総発射球数）を検知する排出口センサが含まれている。ここで、遊技領域6の外部へ流下した遊技球は、遊技盤取付枠2Aの下部に設けられている排出経路（図示省略）を通過して、本パチンコ遊技機PY1の外部に排出される。そのため、排出口センサは、排出経路内に設けられている。また各種センサ類MSには、不正な磁気を検知する磁気センサが含まれている。磁気センサは、遊技者が磁石等を用いて遊技球を不正に各種入賞

50

口 1 0、1 1、1 2、1 4、1 5 へ入賞させる際に生じる磁気を検知するものである。上記した各センサは、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。

【 0 0 6 9 】

また各種センサ類 M S には、前扉 2 3 の外枠 2 2 に対する開放を検知する前扉開放センサと、前枠 2 3 m の遊技盤取付枠 2 A に対する開放を検知する前枠センサと、が含まれている。前扉開放センサは、前扉 2 3 の開放を検知すると、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。前枠センサは、前枠 2 3 m の開放を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 1 0 0 に出力する。なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

【 0 0 7 0 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類 M A には、電チューソレノイド 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 7 1 】

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。

20

【 0 0 7 2 】

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 7 3 】

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。

30

【 0 0 7 4 】

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 5 】

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。

40

【 0 0 7 6 】

また払出制御基板 1 7 0 は、外部端子板 1 6 0 に接続されている。つまり、外部端子板

50

１６０は、払出制御基板１７０を介して、主制御基板１００に接続されている。外部端子板１６０は、主制御基板１００から送信される外端信号を、パチンコ遊技機ＰＹ１の外部に設けられている外部ユニットＧＵ（データカウンタ、ホールコンピュータなど）に送信するものである。外端信号に含まれる情報には、例えば、大当たりに当選したかを示す情報、遊技状態の情報、エラーや不正（異常）を示す情報が含まれる。なお、外部端子板１６０は、外端信号をパラレル通信によって外部ユニットＧＵに送信しているが、外端信号を非同期シリアル通信（共通の非同期シリアル通信ポート）で送信するようにしても良い。また、主制御基板１００を払出制御基板１７０を介して外部端子板１６０に接続したが、主制御基板１００を払出制御基板１７０以外の基板（例えば中継基板）を介して外部端子板１６０に接続したり、主制御基板１００と外部端子板１６０とを直接接続したりするようによ

10

【００７７】

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

20

【００７８】

図７に示すように、サブ制御基板１２０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）１２１が実装されている。演出制御用マイコン１２１には、主制御基板１００による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ＲＯＭ１２３、ワークメモリとして使用される演出用ＲＡＭ１２４、および演出用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。

【００７９】

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。

30

【００８０】

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。

40

【００８１】

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。

50

【 0 0 8 2 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等を使用される V R A M 1 4 6、及び、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1 4 4 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。 10

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

なお、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されている。ディスプレイリストには、描画する画像の種類、画像を描画する位置、表示の優先順位、表示倍率、画像の透過率等の種々のパラメータの情報が含まれている。 20

【 0 0 8 5 】

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 6 】

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。 30

【 0 0 8 7 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類 S A、各種ランプ類 S L が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類 S A に信号を出力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 1 5 1 を介して各種ランプ類 S L の点灯制御を行う。 40

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類 S A には、盤上可動装置 5 5 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。またサブ制御基板 1 2 0 には、通常ボタン 4 0 を振動させるための振動用モータ（不図示）も接続されているものとする。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。

10

【 0 0 9 0 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種ランプ類 S L 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 9 1 】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に、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。

20

【 0 0 9 2 】

3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 1 0 ~ 図 1 7 を用いて説明する。なお、図 1 0 ~ 図 1 7 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。

30

【 0 0 9 3 】

3 - 1 . 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 8 2 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、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。

40

【 0 0 9 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図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 1 0 (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。

50

【 0 0 9 5 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 1 1 (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。

10

【 0 0 9 6 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

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

20

【 0 0 9 7 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態 (非時短状態 / 時短状態) に関連付けられている。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 8 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、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。

30

40

【 0 0 9 9 】

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 1 0 0 】

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 1 (C) に示すような補助遊

50

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。

【0101】

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

10

【0102】

3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

20

【0103】

同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 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。

30

【0104】

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。

40

【0105】

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 1 0 (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（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（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。

50

【 0 1 0 6 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 2 (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 7 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに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 2 (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。また、小当たりに当選可能に構成した場合、大当たり判定の結果に、小当たり当選を含めることができる。

10

【 0 1 0 8 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定（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 2 (B) に示すような大当たり図柄種別判定テーブルに従って大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素が対応付けられている。

20

【 0 1 0 9 】

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

30

【 0 1 1 0 】

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（当たり図柄種別乱数）の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに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。

40

【 0 1 1 1 】

例えば、図 1 2 (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 5 0 %、大当たり図柄 B が 5 0 % 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 1 0 0 % にすることが可能である。このように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選と、第 2 始動口 1 2 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。また、小当たりに当選可能に構成した場合、小当たり当選時に小当たり図柄の種別の判定を行う構成とすることができる

50

。当たり図柄種別判定には、大当たり図柄の種別の判定と、小当たり図柄の種別の判定とが含まれる。小当たり図柄の種別の判定も、大当たり図柄の種別の判定と同様、当たり図柄種別乱数を用いて行われるものとする。

【 0 1 1 2 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 2 (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。

【 0 1 1 3 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられている。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ともよい。

【 0 1 1 4 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図 1 2 (C) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数が異なっている。なお、リーチ有りと判定される確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【 0 1 1 5 】

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 3 ~ 図 1 4 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。

【 0 1 1 6 】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2 ）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定の起因とな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 3 ）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 4 ）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 ）に応じて分けなくともよい。

【 0 1 1 7 】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）にも関連付けられている。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

10

20

30

40

50

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。

【0118】

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。

10

【0119】

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

20

【0120】

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

30

【0121】

また、各特図変動パターンには、図 13 ~ 図 14 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。

【0122】

また、図 13 ~ 図 14 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」と言い、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP 大当たり変動」と言い、L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L 大当たり変動」と言い、N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N 大当たり変動」と言い、リーチが成立するとすぐにゾロ目が揃う特図変動パターンのことを「即大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP ハズレ変動」と言い、リーチの一種である 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

40

50

）がある。また、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンであって「通常ハズレ変動」に比べて変動時間が短い特図変動パターンを「短縮ハズレ変動」と言う。短縮ハズレ変動には、変動時間が異なる２種類の変動（短縮Ａハズレ変動、短縮Ｂハズレ変動）がある。なお、ＳＰ大当たりとＳＰハズレ変動とを総称する場合、ＳＰ変動あるいはＳＰリーチ変動と言う。

【０１２３】

３－２－５．先読み判定

パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した特図関係乱数に基づいて、図１５に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に（具体的には例えば始動口への入賞時に）行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第１始動口１１に入賞した場合の先読み判定テーブル（第１先読み判定テーブル）と、第２始動口１２に入賞した場合の先読み判定テーブル（第２先読み判定テーブル）と、がある。第１始動口１１は特図１の抽選の契機となる始動口であるため、第１先読み判定テーブルを特図１先読み判定テーブルと言うこともできる。また、第２始動口１２は特図２の抽選の契機となる始動口であるため、第２先読み判定テーブルを特図２先読み判定テーブルと言うこともできる。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）に応じて分けなくてもよい。また、始動入賞とは、始動口への入賞のことである。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

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（閉鎖時間あるいはインターバル時間）、オープニングの時間（オープニング時間

）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 6 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。

【 0 1 2 8 】

図 1 6 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、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサ 1 4 a , 1 5 a によって検出されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

10

【 0 1 2 9 】

なお、図 1 6 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 1 2（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。

【 0 1 3 0 】

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 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。第 1 大入賞口 1 4 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 1 5 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。

20

【 0 1 3 1 】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k によって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。また、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいい、特定領域 1 6 が閉状態にあることを「V 閉鎖」ともいう。

30

【 0 1 3 2 】

振分部材 1 6 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 1 6 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 1 5 の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。なお、振分部材 1 6 k の作動態様は適宜に変更可能である。後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別の作動態様を示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではその作動態様が採用されているものとする。

40

【 0 1 3 3 】

50

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 16 への通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で 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。

【0134】

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 17 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。

【0135】

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予め定められているものとする。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。

【0136】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 12 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 12 D 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 13 ~ 図 14 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【0137】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。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 11（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。

【0138】

10

20

30

40

50

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 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6）で当たりと判定される（図 1 1（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。

【0 1 3 9】

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

10

【0 1 4 0】

パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態では、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 4 1】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。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。

20

【0 1 4 2】

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

30

【0 1 4 3】

4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 8 ~ 図 2 4 を用いて説明する。

【0 1 4 4】

40

4 - 1 . 演出モード

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

【0 1 4 5】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われ

50

る。客待ち演出では、例えば、図 18 (A—1) に示すように、表示部 50 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 100 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 100 が表示されているときに通常ボタン 40 が操作されると、図 18 (A—2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 101 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 52 から出力される音の音量設定、表示部 50 a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

【0146】

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 18 (B—1) に示すように、表示部 50 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 102) が表示される第 1 通常演出モードと、図 18 (B—2) に示すように、表示部 50 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 103) が表示される第 2 通常演出モードと、図 18 (B—3) に示すように、表示部 50 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 104) が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 50 a において、昼間通常用背景画像 G 102、夕方通常用背景画像 G 103 および夜間通常用背景画像 G 104 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【0147】

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 18 (B—4) に示すように、表示部 50 a において宇宙を表す背景画像 (確変用背景画像 G 105) が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 50 a において、確変用背景画像 G 105 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0148】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図 18 (B—5) に示すように、表示部 50 a において空を表す背景画像 (時短用背景画像 G 106) 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 50 a において、時短用背景画像 G 106 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。

【0149】

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 18 (C—1) に示すように、表示部 50 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 107 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 108 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 18 (C—2) に示すように、表示部 50 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 109 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 110 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 18 (C-3) に示すように、表示部 50 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【0150】

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。

【0151】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出（報知演出の一例）では、表示部 50 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【0152】

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。

【0153】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置 50 の表示部 50 a には、図 19 (A) に示すように、表示部 50 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、および右演出図柄領域 50 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 50 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【0154】

また、図 19 (A) に示すように、表示部 50 a の上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域 50 c を設けることが可能である。小図柄領域 50 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 を変動表示する領域である。

【0155】

なお、図 19 (A) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。また、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3（左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3）だけでなく、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 も、演出用に表示部 50 a に表示される図柄であるため、「演出図柄」の一例である。

【0156】

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。

【0157】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 19 (A) に示すように、表示部 50 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されて

いると共に、左小図柄 K Z 1、中図柄 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 19 (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 19 (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 19 (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 19 (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。詳細には、まず左演出図柄 E Z 1 がある図柄（例えば 5 図柄）で停止し、続いて右演出図柄 E Z 3 が左演出図柄 E Z 1 と同じ図柄（5 図柄）で停止して、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。

10

【0158】

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。

20

【0159】

N リーチでは、図 20 (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 20 (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 20 (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 20 (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。

30

【0160】

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」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 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、演出制御用マイコン 121 によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄 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、演出制御用マイコン 121 によって選択される。

40

【0161】

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。

【0162】

50

S Pリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図21(A)に示すように、表示部50aにS Pリーチ専用の背景画像(S Pリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像(S Pリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図21(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21(C-1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクター(味方キャラクターの一人)がバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S Pハズレ変動」の場合には、図21(C-2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、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。

【0163】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチで終わる変動の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には50%として、S Pリーチに発展する変動の実行確率を、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50%とすれば、S Pリーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S PリーチとしてS PリーチAとS PリーチBとを実行可能にし、S PリーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%として、S PリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%とすれば、S PリーチAの大当たり期待度を、S PリーチBの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【0164】

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 Pリーチよりは低いがNリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Lリーチのリーチ演出の実行時間は、S Pリーチのリーチ演出の演出時間よりも短い(図13および図14)。よって、Lリーチのリーチ演出では、例えば、S P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 P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。

【0165】

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

H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』の場合には、第 1 表示領域 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 が表示される。

【 0 1 6 6 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 2 (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 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じ当該アイコン T A (当該保留アイコン T A とも言う) を表示することが可能である。なお、当該アイコン T A として、保留アイコン H A と異なるアイコンを表示することがあってもよい。

【 0 1 6 7 】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d 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 5 0 d 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 5 0 d を設けるが当該アイコン表示領域 5 0 e 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。

【 0 1 6 8 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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。

【 0 1 6 9 】

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 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図 2 2 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 2 2 (C) 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 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 7 0 】

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 7 1 】

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 2 】

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

10

20

30

40

50

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、可動体演出において作動させる可動装置は、適宜変更可能である。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。可動体演出を、可動体駆動演出とも言う。

【 0 1 7 3 】

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 4 】

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 0 が表示される。操作促進画像 G 3 0 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 の操作方法（すなわち、押下操作）を表す画像（操作方法指示画像 G 3 2）と、操作有効期間の残り時間を表す画像（有効期間画像 G 3 3）と、を含む。なお、有効期間画像 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 上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、特殊ボタン 4 1 や通常ボタン 4 0 といった操作手段（操作部）の操作を促す操作促進演出を、操作指示演出とも言う。

【 0 1 7 5 】

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 6 】

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。このように、保留アイコン H A や当該アイコン T A を通常態様（本形態では「○」、通常表示態様ともいう）ではなく特殊態様（本形態では例えば「 」、特殊表示態様ともいう）で表示する先読み演出を、保留変化演出あるいは保留表示変化演出と言う。また、保留アイコン H A や当該アイコン T A を総称して、保留表示あるいは所定のアイコンと言う。本形態では、保留表示として、保留アイコン H A と当該アイコン T A とを表示するが、保留アイコン H A だけを表示し当該アイコン T A を表示しない構成としてもよい。また、保留変化演出において特殊態様の保留表示を行うタイミングは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時（保留アイコン H A の表示領域を変更したとき）であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動（いわゆる当該変動）の実行中（当該アイコン T A として表示しているとき）であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

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。

10

【 0 1 7 9 】

[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 8 0 】

また電源投入時処理 (S 0 0 1) では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、R A M クリアスイッチ 1 9 1 への押下操作に基づく信号を入力すると、R A M クリアを実行する。R A M クリアが実行されると、遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている遊技情報 (例えば高確率状態などの遊技状態の情報、特図保留の数や大当たりの当否判定結果などの情報) が消去される。これにより、遊技状態は通常遊技状態 (低確低ベース状態、低確非時短状態) に設定される。但し、R A M クリアが実行されても、総賞球数記憶部 1 0 7 a に記憶されている総賞球数の情報、総発射球数記憶部 1 0 7 b に記憶されている総発射球数の情報、差玉数記憶部 1 0 7 c に記憶されている差玉数の情報は、クリアされない。

20

【 0 1 8 1 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、図 1 0 (A) および図 1 0 (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 8 2 】

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

40

【 0 1 8 3 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

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

50

に、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）では、まず入力処理（S 1 0 2）を実行する。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 4 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）は、図 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 1 0（A）および図 1 0（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。

10

【 0 1 8 5 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）に次いで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理（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 7）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 6 】

特別動作処理（S 1 0 7）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（S 1 0 8）を行う。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。

20

【 0 1 8 7 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、出力処理（S 1 1 2）を実行する。出力処理（S 1 1 2）では、上記の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 8 】

その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理（S 1 1 3）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 1 3）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 1 3）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。

30

【 0 1 8 9 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し（図 2 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。

【 0 1 9 0 】

40

[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、排出口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 9 1 】

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 9 2 】

50

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 9 3 】

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。

10

【 0 1 9 4 】

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。

20

30

【 0 1 9 5 】

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 6 】

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

40

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

排出口センサ処理では、排出口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。

【 0 1 9 9 】

[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。

50

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

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 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

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 2 0 4 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S 1 0 7）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 5 】

[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 6 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。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めるとよい。 40

【 0 2 0 7 】

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 8 】

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 9 】

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めるとよい。

20

【 0 2 1 0 】

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

40

【 0 2 1 1 】

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。

50

【 0 2 1 2 】

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。つまり、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留がある場合には、特図 1 保留があっても特図 1 判定処理を行うことはない。なお、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが入賞順に行われるように構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

【 0 2 1 3 】

[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 1 4 】

[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 5 】

[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 6 】

[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 7 】

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。

50

【 0 2 1 8 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 2 7 ~ 図 2 9 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

【 0 2 1 9 】

[1 . サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 2 7 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う (S 4 0 0 1) 。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、S I O 、P I O 、C T C (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

10

【 0 2 2 0 】

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

20

【 0 2 2 1 】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S 4 0 0 4) 。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する (画像による種々の演出を実行する) 。なお、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり (音声による種々の音演出を実行したり) 、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3 、および盤ランプ 5 4 を発光させたり (発光による種々の発光演出を実行したり) 、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 を作動させたり (動作による種々の可動体演出を実行したり) する。このようにして、各種の演出 (特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など) が実現される。

30

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

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

40

【 0 2 2 4 】

[2 . 1 m s タイマ割り込み処理]

1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) では、図 2 8 に示すように、入力処理 (S 4 1 0 1) 、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2

50

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

【 0 2 2 5 】

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

10

【 0 2 2 6 】

[3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理]

1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 2）は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 2）では、図 2 9 に示すように、受信コマンド解析処理（S 4 2 0 1）、演出タイマ更新処理（S 4 2 0 2）、音声制御処理（S 4 2 0 3）、演出用データ作成処理（S 4 2 0 4）を順次行う。

20

【 0 2 2 7 】

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

30

【 0 2 2 8 】

ここで、演出制御用マイコン 1 2 1 が遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 2 1 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 1 2 1 は、受信コマンド解析処理（S 4 2 0 1）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 S P 変動（S P 大当たり変動や S P ハズレ変動）である場合、S P 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（S 4 0 0 4）、発光データ出力処理（S 4 1 0 2）、可動装置制御処理（S 4 1 0 3）、音声制御処理（S 4 2 0 3）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。

40

50

【 0 2 2 9 】

7. パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。

【 0 2 3 0 】

まず、パチンコ遊技機 P Y 1 における遊技盤 1 について図 3 0 に基づいて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 0 に示す遊技盤 1 を備えているものとする。なお、図 3 0 の説明において、上記した図 2 の遊技盤 1 の構成と同じ役割を発揮する構成については、上記と同様の符号を付し、説明を省略するものとする。図 3 0 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技領域 6 における左遊技領域 6 A に第 1 ゲート 2 8 を有し、右遊技領域 6 B に第 2 ゲート 2 9 を有している。第 1 ゲート 2 8 の内部には、第 1 ゲート 2 8 を通過した遊技球を検知する第 1 ゲートセンサ（不図示）が設けられ、第 2 ゲート 2 9 の内部には、第 2 ゲート 2 9 を通過した遊技球を検知する第 2 ゲートセンサ（不図示）が設けられている。第 1 ゲート 2 8 に遊技球が通過した場合（第 1 ゲートセンサが遊技球を検知した場合）も、第 2 ゲート 2 9 に遊技球が通過した場合（第 2 ゲートセンサが遊技球を検知した場合）も、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄の抽選（普通図柄乱数の取得および判定）を行う。すなわち、第 1 ゲート 2 8 および第 2 ゲート 2 9 は共に、普通図柄の抽選の実行契機となる通過領域である。

10

【 0 2 3 1 】

また本形態では、左遊技領域 6 A を通過した遊技球であっても、右遊技領域 6 B を通過した遊技球であっても、第 2 始動口 1 2 への入賞が可能となるよう電チュー 1 2 D が第 1 流路 R 1 と第 2 流路 R 2 の合流部に配されている。このため、時短状態において右打ちを行っているとときだけでなく、非時短状態において左打ちを行っているとときであっても、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が入賞することがある。なお本形態では、非時短状態であっても普通図柄の抽選の結果が当たりとなることがあり（図 1 1（A）参照）、この場合には、普通図柄が 3 0 秒の変動表示を経て当たり図柄で停止表示され（図 1 1（B）参照）、電チュー 1 2 D が 0 . 0 8 秒にわたって開放される（図 1 1（C）参照）。よって、非時短状態において左打ちにて遊技をしているときであっても、遊技球が第 1 ゲート 2 8 を通過した場合には、電チュー 1 2 D が開放されて第 2 始動口 1 2 への入賞が発生し得る。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図 1 保留と、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図 2 保留とがある場合、特図 1 保留の消化（特図 1 保留に基づく当否判定と特図変動）よりも、特図 2 保留の消化（特図 2 保留に基づく当否判定と特図変動）を優先して行うように構成されている。

20

30

【 0 2 3 2 】

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 における表示部 5 0 a の表示内容について図 3 1 に基づいて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態である場合、図 3 1 に示すように、例えば昼間通常用背景画像 G 1 0 2（以下「通常背景」と称することがある）を表示しつつ、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 および小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 を表示部 5 0 a に表示可能である。またパチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態である場合、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図 1 保留に対応する保留アイコン（特図 1 保留アイコン H A 1 という）を、特図 1 保留アイコン表示領域 H R 1 に表示可能であるとともに、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図 2 保留に対応する保留アイコン（特図 2 保留アイコン H A 2 という）を、特図 2 保留アイコン表示領域 H R 2 に表示可能である。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動演出を実行中の入賞に対応する当該アイコン T A を、当該アイコン表示領域 T R に表示可能である。なお、特図 1 保留アイコン表示領域 H R 1 および特図 2 保留アイコン表示領域 H R 2 はそれぞれ、1 個目の特図保留に対応する保留アイコン H A を表示する表示領域、2 個目の特図保留に対応する保留アイコン H A を表示する表示領域、3 個目の特図保留に対応する保留アイコン H A を表示する表示領域、4 個目の特図保留に対応する保留アイコン H A を表示する表示領域の 4 つの表示領域（つまり特図保留の上限数に応じた数の表示領域）を有している。よって、特図 1 保留アイコン H A 1 および特図 2 保留アイコン H A 2 はそれぞれ、最大で 4 つ表示されることがある。

40

50

【 0 2 3 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、第 1 始動口 1 1 への入賞が発生した場合、及び、第 2 始動口 1 2 への入賞が発生した場合には、先読み判定の結果に基づく先読み演出として、保留表示変化演出およびチャンスゾーン演出を実行可能である。なお、先読み演出の実行契機となった入賞に対応する特図保留をターゲット保留という。

【 0 2 3 4 】

保留表示変化演出は、保留表示（保留アイコン H A や当該アイコン T A ）の表示態様を、通常表示態様とは異なる特殊表示態様で表示する演出である。本形態では保留表示は円形状のアイコンであり、図 3 2 に示すように、保留表示の表示態様には、白色でアイコンが表示される通常表示態様と、白色で点滅しているようにアイコンが表示される第 1 特殊表示態様と、青色でアイコンが表示される第 2 特殊表示態様と、赤色でアイコンが表示される第 3 特殊表示態様とがある。なお、保留表示の各表示態様には、保留表示態様データとして異なる値が割り振られており、演出制御用マイコン 1 2 1 は、この保留表示態様データの値に基づいて、表示部 5 0 a に保留表示を表示する。また、表示態様毎の大当たり期待度の関係が、通常表示態様（白色）＜第 1 特殊表示態様（白点滅）＜第 2 特殊表示態様（青色）＜第 3 特殊表示態様（赤色）となるように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留表示変化演出の抽選を行う。なお、保留表示変化演出は、第 1 先示唆演出、第 1 予告演出の一例である。また、青色の表示態様（第 2 特殊表示態様）は第 1 態様の一例であり、赤色の表示態様（第 3 特殊表示態様）は第 2 態様の一例である。

【 0 2 3 5 】

図 3 3 は、非時短状態における保留表示変化演出の抽選テーブルであり、図 3 4 は、保留変化シナリオの抽選テーブルである。演出制御用マイコン 1 2 1 は、非時短状態において遊技制御用マイコン 1 0 1 から始動入賞コマンド（第 1 始動入賞コマンド、第 2 始動入賞コマンド、図 1 5 参照）を受信した場合、図 3 3 に示すテーブルに基づいて、保留表示の最終表示態様を決定し、図 3 4 に示すテーブルに基づいて、保留変化シナリオを決定する。なお、保留変化シナリオとは、保留表示の表示態様の遷移を定めたシナリオである。

【 0 2 3 6 】

保留表示変化演出の抽選では、図 3 3 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「大当たり」である場合、保留表示の最終表示態様として、「白色」の表示態様（通常表示態様）を 1 0 % の割合で選択し、「白点滅」の表示態様（第 1 特殊表示態様）を 1 5 % の割合で選択し、「青色」の表示態様（第 2 特殊表示態様）を 3 0 % の割合で選択し、「赤色」の表示態様（第 3 特殊表示態様）を 4 5 % の割合で選択する。

【 0 2 3 7 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「S P リーチハズレ」（つまり S P リーチが行われるハズレ）である場合、保留表示の最終表示態様として、「白色」の表示態様（通常表示態様）を 2 0 % の割合で選択し、「白点滅」の表示態様（第 1 特殊表示態様）を 2 5 % の割合で選択し、「青色」の表示態様（第 2 特殊表示態様）を 4 0 % の割合で選択し、「赤色」の表示態様（第 3 特殊表示態様）を 1 5 % の割合で選択する。

【 0 2 3 8 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「L リーチハズレ」（つまり L リーチが行われるハズレ）である場合、あるいは「N リーチハズレ」（つまり N リーチで終了するハズレ）である場合、保留表示の最終表示態様として、「白色」の表示態様（通常表示態様）を 5 0 % の割合で選択し、「白点滅」の表示態様（第 1 特殊表示態様）を 3 0 % の割合で選択し、「青色」の表示態様（第 2 特殊表示態様）を 1 5 % の割合で選択し、「赤色」の表示態様（第 3 特殊表示態様）を 5 % の割合で選択する。

【 0 2 3 9 】

なお本形態では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信し

10

20

30

40

50

た始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「通常ハズレ」（つまりリーチが成立しないハズレ）である場合、保留表示の表示態様を変化させることはなく、必ず通常表示態様の保留表示を表示する。

【0240】

このように本形態では、図33に示す振分率で保留表示の最終表示態様を決定するため、保留表示の表示態様毎の大当たり期待度は、通常表示態様（白色）＜第1特殊表示態様（白点滅）＜第2特殊表示態様（青色）＜第3特殊表示態様（赤色）の順に高くなっている。また、先読み判定結果がSPリーチハズレである場合には、先読み判定結果がLリーチハズレやNリーチハズレである場合に比べて、青色や赤色の表示態様が選択され易く、白色や白点滅の表示態様は選択され難い。よって、青色や赤色の表示態様は、SPリーチまで発展する変動演出が実行されることに期待させる演出としても機能する。なお、図33に示す振分率は一例であり、保留表示変化演出の機能に支障がない範囲で適宜変更可能である。このことは、他の演出の実行抽選においても同様である。

10

【0241】

演出制御用マイコン121は、図33に示す抽選テーブルに基づいて保留表示の最終表示態様を決定した後、図34に示す抽選テーブルに基づいて、保留変化シナリオを決定する。保留変化シナリオの抽選では、図34に示すように、演出制御用マイコン121は、保留表示の最終表示態様が「赤色」である場合、この抽選の契機である特図保留が4個目の保留として発生したものであれば、「No. 011」の保留変化シナリオを50%の割合で選択し、「No. 012」の保留変化シナリオを50%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が3個目の保留として発生したものであれば、「No. 013」の保留変化シナリオを50%の割合で選択し、「No. 014」の保留変化シナリオを50%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が2個目の保留として発生したものであれば、「No. 015」の保留変化シナリオを100%の割合で選択し、この抽選の契機である特図保留が1個目の保留として発生したものであれば、「No. 016」の保留変化シナリオを100%の割合で選択する。

20

【0242】

なお、「保留変化シナリオNo.」に応じた保留表示の変化態様は、図34に示す通りである。具体的に保留表示の表示態様の遷移例を1つ説明すれば、例えば「No. 012」の保留変化シナリオが選択された場合、演出制御用マイコン121は、保留表示変化演出の実行契機となったターゲット保留が4個目の特図保留（保留4）および3個目の特図保留（保留3）である間は、このターゲット保留に対応する保留表示として、白点滅（第1特殊表示態様）の保留表示を表示し、ターゲット保留が2個目の特図保留（保留2）になったときに（ターゲット保留に対応する保留表示が3個目に応じた表示領域から2個目に応じた表示領域にシフト表示されたときに）、青色（第2特殊表示態様）の保留表示に変化させ、更に、ターゲット保留が1個目の特図保留（保留1）になったときに（ターゲット保留に対応する保留表示が2個目に応じた表示領域から1個目に応じた表示領域にシフト表示されたときに）、赤色（第1特殊表示態様）の保留表示に変化させる。そして、ターゲット保留に基づく変動（当該変動）中も、赤色（第1特殊表示態様）の保留表示を当該アイコンTAとして表示する。このように保留表示の表示態様が「赤色」まで変化した場合には、このターゲット保留に基づく変動の大当たり期待度が高いことを遊技者に認識させ、遊技者の期待感を高めることが可能である。

30

40

【0243】

また、演出制御用マイコン121は、保留表示の最終表示態様が「緑色」である場合、この抽選の契機である特図保留が4個目の保留として発生したものであれば、「No. 021」の保留変化シナリオを50%の割合で選択し、「No. 022」の保留変化シナリオを50%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が3個目の保留として発生したものであれば、「No. 023」の保留変化シナリオを50%の割合で選択し、「No. 024」の保留変化シナリオを50%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が2個目の保留として発生したものであれば、「No. 025」の保留

50

変化シナリオを100%の割合で選択し、この抽選の契機である特図保留が1個目の保留として発生したものであれば、「No. 026」の保留変化シナリオを100%の割合で選択する。

【0244】

また、演出制御用マイコン121は、保留表示の最終表示態様が「白点滅」である場合、この抽選の契機である特図保留が4個目の保留として発生したものであれば、「No. 031」の保留変化シナリオを50%の割合で選択し、「No. 032」の保留変化シナリオを50%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が3個目の保留として発生したものであれば、「No. 033」の保留変化シナリオを50%の割合で選択し、「No. 034」の保留変化シナリオを50%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が2個目の保留として発生したものであれば、「No. 035」の保留変化シナリオを100%の割合で選択し、この抽選の契機である特図保留が1個目の保留として発生したものであれば、「No. 036」の保留変化シナリオを100%の割合で選択する。

10

【0245】

なお、「No. 022」や「No. 024」の保留変化シナリオと、「No. 012」や「No. 014」の保留変化シナリオとを比較すれば、ターゲット保留が2個目の特図保留であるときまでは保留表示の表示態様は共通している。よって、ターゲット保留が3個目の特図保留であるときまでは保留表示の表示態様が「白点滅」で、ターゲット保留が2個目の特図保留であるときの保留表示の表示態様が「青色」である場合には、ターゲット保留が1個目の特図保留になったときに保留表示の表示態様がどう変化するのかに遊技者は注目することとなる。

20

【0246】

また、「No. 031」や「No. 033」の保留変化シナリオと、「No. 022」や「No. 024」、「No. 012」、「No. 014」の保留変化シナリオとを比較すれば、ターゲット保留が3個目の特図保留であるときまでは保留表示の表示態様は共通している。よって、ターゲット保留が3個目の特図保留であるときまでは保留表示の表示態様が「白点滅」である場合には、ターゲット保留が2個目の特図保留になったときに保留表示の表示態様がどう変化するのかに遊技者は注目することとなる。

【0247】

30

また、演出制御用マイコン121は、保留表示の最終表示態様が「白色」である場合、この抽選の契機である特図保留が4個目の保留として発生したものであるときには、先読み判定の結果が「大当たり」であれば、「No. 041」の保留変化シナリオを70%の割合で選択し、「No. 042」の保留変化シナリオを30%の割合で選択する一方、先読み判定の結果が「リーチハズレ」（SPリーチハズレ、Lリーチハズレ、Nリーチハズレの何れか）であれば、「No. 041」の保留変化シナリオを98%の割合で選択し、「No. 042」の保留変化シナリオを2%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が3個目の保留として発生したものであるときには、先読み判定の結果が「大当たり」であれば、「No. 043」の保留変化シナリオを70%の割合で選択し、「No. 044」の保留変化シナリオを30%の割合で選択する一方、先読み判定の結果が「リーチハズレ」であれば、「No. 043」の保留変化シナリオを98%の割合で選択し、「No. 044」の保留変化シナリオを2%の割合で選択する。また、この抽選の契機である特図保留が2個目の保留として発生したものであるときには、先読み判定の結果が「大当たり」であっても「リーチハズレ」であっても、「No. 045」の保留変化シナリオを100%の割合で選択し、この抽選の契機である特図保留が1個目の保留として発生したものであるときには、先読み判定の結果が「大当たり」であっても「リーチハズレ」であっても、「No. 046」の保留変化シナリオを100%の割合で選択する。

40

【0248】

ここで、「No. 041」、「No. 043」、「No. 045」、及び「No. 046」の保留変化シナリオは、保留表示の表示位置が4個目の特図保留（保留4）に対応す

50

る位置から1個目の特図保留(保留1)に対応する位置のいずれであっても白色(通常表示態様)の保留表示を表示し、保留表示の表示位置が当該変動に対応する位置になっても白色(通常表示態様)の保留表示のまま変化させないシナリオである。これに対して、「No.042」及び「No.044」の保留変化シナリオは、保留表示の最終表示態様は「白色」(通常表示態様)であるものの、始動入賞に際して表示される保留表示から、2個目の特図保留(保留2)に対応する保留表示までは、特殊表示態様の保留表示が表示されるという特徴的な保留変化シナリオである。

【0249】

詳細には、「No.042」や「No.044」の保留変化シナリオが選択された場合、演出制御用マイコン121は、保留表示変化演出の実行契機となったターゲット保留が3個目の特図保留(保留3)であるまでの間は、このターゲット保留に対応する保留表示として、白点滅(第1特殊表示態様)の保留表示を表示し、ターゲット保留が2個目の特図保留(保留2)になったときに(ターゲット保留に対応する保留表示が3個目に応じた表示領域から2個目に応じた表示領域にシフト表示されたときに)、青色(第2特殊表示態様)の保留表示に変化させる。そして、ターゲット保留が1個目の特図保留(保留1)になったときに(ターゲット保留に対応する保留表示が2個目に応じた表示領域から1個目に応じた表示領域にシフト表示されたときに)、白色(通常表示態様)の保留表示に変化させ、ターゲット保留に基づく変動(当該変動)中も、白色(通常表示態様)の保留表示を当該アイコンTAとして表示する。つまり、「No.042」や「No.044」の保留変化シナリオが選択された場合、演出制御用マイコン121は、保留2に対応する表示位置から保留1に対応する表示位置へ保留表示をシフト表示するのに際して、保留表示の表示態様を特殊表示態様から通常表示態様に戻す「保変中止演出」を実行する。この保変中止演出があることにより、たとえ特殊表示態様の保留表示が表示されていてもいずれ通常表示態様に戻ってしまうかもしれないという緊張感を遊技者に与えることができる。その結果本形態では、単調な遊技となるのが防止され、遊技興趣の向上が見込める。なお、保変中止演出は、保留表示の表示態様を大当たり期待度が高いものから低いものへと降格させる演出とも言える。保変中止演出は、保留表示の表示態様が大当たり期待度が高いものから低いものへと変わることはないと思って遊技している遊技者に対しては、大きな驚きを与える演出となる。

【0250】

上述したように、保変中止演出を伴う「No.042」や「No.044」の保留変化シナリオの振分率は、先読み判定の結果が「大当たり」である場合と「リーチハズレ」(SPリーチハズレ、Lリーチハズレ、Nリーチの何れか)である場合とで異なっている。具体的には、保留表示変化演出の抽選で保留表示の最終表示態様を「白色」に決定された特図保留が保留4として生じた場合、先読み判定の結果が「大当たり」であれば、保変中止演出を伴う「No.042」を30%の割合で選択し、保留表示の表示態様が一切変化しない「No.041」を70%の割合で選択する一方、先読み判定の結果が「リーチハズレ」であれば、保変中止演出を伴う「No.042」を2%の割合で選択し、保留表示の表示態様が一切変化しない「No.041」を98%の割合で選択する。また同様に、保留表示変化演出の抽選で保留表示の最終表示態様を「白色」に決定された特図保留が保留3として生じた場合も、先読み判定の結果が「大当たり」であれば、保変中止演出を伴う「No.044」を30%の割合で選択し、保留表示の表示態様が一切変化しない「No.043」を70%の割合で選択する一方、先読み判定の結果が「リーチハズレ」であれば、保変中止演出を伴う「No.044」を2%の割合で選択し、保留表示の表示態様が一切変化しない「No.043」を98%の割合で選択する。つまり、始動入賞により4個目あるいは3個目の特図保留が発生し、その始動入賞に係る先読み判定の結果が「大当たり」であって保留表示の最終表示態様が「白色」に決定された場合には、ある程度(実施形態では30%)の割合で保変中止演出が実行されるが、始動入賞により4個目あるいは3個目の特図保留が発生し、その始動入賞に係る先読み判定の結果が「リーチハズレ」であって保留表示の最終表示態様が「白色」に決定された場合には、ほとんど保変中止

演出が実行されることがないようになっている。よって本形態では、保変中止演出は、特殊表示態様で保留表示を表示する保留表示変化演出が終了して、通常表示態様で保留表示が表示されるようになる演出であるものの、実は大当たり期待度が高い演出となっている。但し、遊技中に保変中止演出が発生する確率は、保留表示の各表示態様の中で大当たり期待度の最も低い表示態様が白色（通常表示態様）であることを変えてしまうほどではないものとする。

【0251】

また、保変中止演出を伴う「No. 042」や「No. 044」の保留変化シナリオと、「No. 012」や「No. 014」の保留変化シナリオとを比較すれば、ターゲット保留が2個目の特図保留であるときまでは保留表示の表示態様は共通しており、ターゲット保留が1個目の特図保留になったときに保留表示の表示態様が、「青色」（第2特殊表示態様）から「白色」（通常表示態様）に戻ってしまうのか「青色」（第2特殊表示態様）から「赤色」（第3特殊表示態様）に昇格するのかが異なっている。よって、「No. 042」や「No. 044」の保留変化シナリオの保留表示変化演出は、「No. 012」や「No. 014」の保留変化シナリオの保留表示変化演出を途中で終了させる演出とすることができる。

【0252】

次に、チャンスゾーン演出の抽選について説明する。チャンスゾーン演出は、チャンスゾーン演出の実行契機となったターゲット保留よりも前の特図保留に基づく特図変動（あるいは変動演出）から、ターゲット保留に基づく特図変動（あるいは変動演出）までの複数の変動にわたって実行され得る演出であって、表示部50aに表示する背景画像を、昼間通常用背景画像G102等の通常背景から、これとは異なるチャンス背景（本形態では森を表現した「森背景画像G70」、図37（B）参照）に変化させる演出である。森背景画像G70が表示される演出モード（チャンスゾーン演出が実行されている演出モード）を、チャンスゾーンと言う。チャンスゾーン演出は、演出モードをチャンスゾーンに制御する演出でもある。なお、チャンスゾーン演出は、第2先示唆演出、第2予告演出の一例である。また、森背景画像G70（チャンス背景）を表示可能なチャンスゾーンへの設定は特殊演出の一例であり、昼間通常用背景画像G102等の通常背景を表示可能な通常演出モードへの設定は、通常演出の一例である。

【0253】

図35は、非時短状態におけるチャンスゾーン演出の抽選テーブルである。演出制御用マイコン121は、非時短状態において遊技制御用マイコン101から始動入賞コマンド（第1始動入賞コマンド、第2始動入賞コマンド、図15参照）を受信した場合、図35に示すテーブルに基づいて、チャンスゾーン演出を実行するか否かを決定する。なお、チャンスゾーン演出の抽選は、保留表示変化演出の抽選の後で行われる。

【0254】

図35に示すように、チャンスゾーン演出を実行するか否かは、上述した保変中止演出の実行の有無、及び、保留表示の最終表示態様に紐づけられて抽選される。具体的には、保留表示変化演出の抽選では、図35に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「大当たり」であって保変中止演出の実行が予定されている場合、99%の割合でチャンスゾーン演出を実行し、1%の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。これに対して、先読み判定結果が「大当たり」であって保変中止演出の実行が予定されていない場合、保留表示の最終表示態様が「白色」の表示態様（通常表示態様）であれば、60%の割合でチャンスゾーン演出を実行し、40%の割合でチャンスゾーン演出を実行せず、保留表示の最終表示態様が特殊表示態様（「白点滅」、「青色」、又は「赤色」の表示態様）であれば、チャンスゾーン演出を実行することはない。

【0255】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「SPリーチハズレ」であって保変中止演出の実行が予

定されている場合、２５％の割合でチャンスゾーン演出を実行し、７５％の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。これに対して、先読み判定結果が「ＳＰリーチハズレ」であって保変中止演出の実行が予定されていない場合、保留表示の最終表示態様が「白色」の表示態様（通常表示態様）であれば、１５％の割合でチャンスゾーン演出を実行し、８５％の割合でチャンスゾーン演出を実行せず、保留表示の最終表示態様が特殊表示態様（「白点滅」、「青色」、又は「赤色」の表示態様）であれば、チャンスゾーン演出を実行することはない。

【０２５６】

また、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御用マイコン１０１から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「Ｌリーチハズレ」あるいは「Ｎリーチハズレ」であって保変中止演出の実行が予定されている場合、１５％の割合でチャンスゾーン演出を実行し、８５％の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。これに対して、先読み判定結果が「Ｌリーチハズレ」あるいは「Ｎリーチハズレ」であって保変中止演出の実行が予定されていない場合、保留表示の最終表示態様が「白色」の表示態様（通常表示態様）であれば、２％の割合でチャンスゾーン演出を実行し、９８％の割合でチャンスゾーン演出を実行せず、保留表示の最終表示態様が特殊表示態様（「白点滅」、「青色」、又は「赤色」の表示態様）であれば、チャンスゾーン演出を実行することはない。

10

【０２５７】

なお本形態では、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御用マイコン１０１から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定結果が「通常ハズレ」（つまりリーチが成立しないハズレ）である場合、チャンスゾーン演出を実行することはない。

20

【０２５８】

このように本形態では、保変中止演出の実行が予定されている場合には、先読み判定の結果が「大当たり」であればチャンスゾーン演出がほぼ実行されるように構成されているのに対して、先読み判定の結果が「大当たり」でなければ（「ＳＰリーチハズレ」や「Ｌリーチハズレ」、「Ｎリーチハズレ」であれば）、チャンスゾーン演出があまり実行されることがないように構成されている。また、保変中止演出の実行が予定されていない場合であって保留表示の最終表示態様が「白色」である場合のチャンスゾーン演出の実行確率は、先読み判定の結果が何れの場合でも、保変中止演出の実行が予定されている場合よりも低いものの、先読み判定の結果が「大当たり」であればチャンスゾーン演出が実行され易く、大当たりでなければチャンスゾーン演出が実行され難いという傾向は変わらない。よって、チャンスゾーン演出は、遊技者に対して当該演出のターゲット保留に基づく変動の大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。

30

【０２５９】

なお本形態では、チャンスゾーン演出は、最終表示態様が赤色である保留表示変化演出よりも大当たり期待度の高い演出として実行されるものとする。よって、チャンスゾーン演出が実行された場合には、赤色の保留表示が表示された場合よりも、遊技者は大当たり当選に強く期待することになる。

【０２６０】

また、図３５の備考欄に示すように、保変中止演出が実行されない場合のチャンスゾーン演出の実行タイミングは、チャンスゾーン演出の実行契機であるターゲット保留の初回のシフト時である。つまり、ターゲット保留の発生後に初めて保留表示をシフト表示するときである。これに対して、保変中止演出が実行される場合のチャンスゾーン演出の実行タイミングは、保変中止演出の実行直後である。よって、チャンスゾーン演出の実行により、保変中止演出によって大当たり期待度が低くなったと落胆している遊技者に対して、やっぱり大当たり当選に期待がもてるかもという嬉しい喜びを持たせることが可能となっている。

40

【０２６１】

ここで、パチンコ遊技機ＰＹ１は、演出モードをチャンスゾーンに制御している場合（つまりチャンスゾーン演出の実行中）、チャンスゾーン専用ＳＰリーチ（特定演出の一例

50

）を実行可能である。チャンスゾーン専用 S P リーチは、チャンスゾーンに制御していないときには実行することがない S P リーチである。図 3 6 は、非時短状態における S P リーチの抽選テーブルである。非時短状態においては図 3 6 に示すように演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した特図変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド、特図 2 変動開始コマンド、図 1 3 及び図 1 4 参照）が示す特図変動パターンが「S P 大当たり変動」である場合、チャンスゾーン演出の非実行中（つまり表示部 5 0 a に昼間通常用背景画像 G 1 0 2 等の通常背景が表示されているとき）であれば、チャンスゾーン専用 S P リーチを選択することはなく、チャンスゾーン演出の実行中でも非実行中でも実行され得る共通 S P リーチを 1 0 0 % の割合で選択する。これに対して、チャンスゾーン演出の実行中（つまり表示部 5 0 a にチャンス背景（森背景画像 G 7 0 ）が表示されているとき）であれば、チャンスゾーン専用 S P リーチを 5 0 % の割合で選択し、共通 S P リーチを 5 0 % の割合で選択する。

10

【 0 2 6 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「S P ハズレ変動」である場合、チャンスゾーン演出の非実行中（通常背景の表示中）であれば、チャンスゾーン専用 S P リーチを選択することはなく、共通 S P リーチを 1 0 0 % の割合で選択する。これに対して、チャンスゾーン演出の実行中（つまりチャンス背景（森背景画像 G 7 0 ）の表示中）であれば、チャンスゾーン専用 S P リーチを 2 % の割合で選択し、共通 S P リーチを 9 8 % の割合で選択する。

20

【 0 2 6 3 】

このように本形態では、チャンスゾーンに設定しているときの変動が S P 大当たり変動であれば、チャンスゾーン専用 S P リーチが実行される割合は 5 0 % とそれなりに高いが、S P ハズレ変動であれば、チャンスゾーン専用 S P リーチが実行される割合は 2 % と極めて低い。よって、チャンスゾーン専用 S P リーチは、共通 S P リーチよりも大当たり期待度が高い演出として機能する。

【 0 2 6 4 】

次に、チャンスゾーン演出、チャンスゾーン専用 S P リーチ、及び、共通 S P リーチの演出内容を具体的に説明する。図 3 7 は、チャンスゾーン演出の具体例を示す図である。図 3 7 (A) は、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 （通常背景）が表示部 5 0 a に表示されている中で当該アイコン T A に対応する変動演出が終了した場面（演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 および小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 が確定的に停止表示された場面）を示している。この場面では、特図 1 保留アイコン H A 1 は 4 個表示されており（特図 1 保留が 4 個貯まっており）、このうちの 4 個目の特図 1 保留の発生時の先読み抽選でチャンスゾーン演出の実行が決定されているものとする。すなわち、4 個目の特図 1 保留がチャンスゾーン演出のターゲット保留であるものとする。なお、ターゲット保留に対応する保留アイコン H A の表示態様は通常表示態様（白色）である。

30

【 0 2 6 5 】

図 3 7 (A) に示す状態から次の変動表示が開始される場合、図 3 7 (B) に示すように、各特図 1 保留アイコン H A 1 は 1 つ隣り（1 つ先）の表示領域にシフト表示される。つまり、1 個目の特図 1 保留アイコン H A 1 は当該アイコン T A として表示され、2 個目から 4 個目の特図 1 保留アイコン H A 1 は 1 個目から 3 個目の特図 1 保留アイコン H A 1 として表示される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、このターゲット保留に対応する保留アイコン H A の初回のシフト表示に際して、チャンスゾーン演出を実行する。具体的には、表示部 5 0 a に表示している背景画像を昼間通常用背景画像 G 1 0 2 から、森背景画像 G 7 0 に変更するとともに、「C H A N C E ゾーン」の文字画像を含むゾーン突入画像 G 7 2 を表示部 5 0 a の上下左右の中央に表示する。ゾーン突入画像 G 7 2 は、チャンスゾーン演出が開始されたこと（チャンスゾーンに移行したこと）を示唆する表示として機能する。

40

【 0 2 6 6 】

50

そして演出制御用マイコン121は、図37(C)に示すように、ゾーン突入画像G72を所定時間(本形態では3秒)表示したあと非表示するとともに、表示部50aの上部に「CHANCE ゾーン」の文字を含む帯画像G74を表示し、また、表示部50aの右下部にゾーン終了選択画像G76を表示する。帯画像G74は、現在の演出モードがチャンスゾーンであることを示すための画像である。また、ゾーン終了選択画像G76は、チャンスゾーンを終了させて通常演出モード(通常背景が表示される演出モード)に戻すためのチャンスゾーン終了操作(以下単に「ゾーン終了操作」とも言う)が可能であることを示す画像である。つまり本形態では、チャンスゾーンに設定されている場合、遊技者が任意にチャンスゾーンを終了させて、通常演出モード(通常背景が表示されるモード)に戻すことが可能となっている。この点については、後に詳述する。

10

【0267】

図38~図40は、チャンスゾーン専用SPリーチの具体例を示す図である。図38(A)は、チャンスゾーンに設定されている中で(森背景画像G70(チャンス背景)等が表示部50aに表示されている中で)、チャンスゾーン演出の実行契機となったターゲット保留に基づく変動演出が開始された場面を示している。つまり、図38(A)に示す当該アイコンTAは、チャンスゾーン演出の実行契機となったターゲット保留に係る保留表示である。なお、ターゲット保留に対応する保留アイコンHAの表示態様は通常表示態様(白色)である。また演出制御用マイコン121は、このターゲット保留に基づく変動演出において、チャンスゾーン専用SPリーチを実行すると決定しているものとする。

20

【0268】

チャンスゾーン専用SPリーチは、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると、リーチが成立する過程を見せることなく直ぐに開始されるSPリーチである。すなわち、SP大当たり変動の変動時間のほぼ全てを使って実行されるSPリーチである。このようなSPリーチを、直SPリーチと言うものとする。本形態では、演出制御用マイコン121は、チャンスゾーン専用SPリーチとして、主人公キャラクタ(騎士)と特定の敵キャラクタ(馬をモチーフとした馬キャラクタ)とがバトルを行うバトルリーチを実行する。このチャンスゾーン専用SPリーチの演出内容は、前段部とこれに続く後段部とに大別できる。チャンスゾーン専用SPリーチの前段部は、主人公キャラクタが敵キャラクタと戦えるような騎士になるまでの成長過程を演出内容とする(図38)。これに対して、チャンスゾーン専用SPリーチの後段部は、成長した主人公キャラクタと特定の敵キャラクタ(馬キャラクタ)とのバトルシーンを演出内容とする(図39、図40)。つまり、チャンスゾーン専用SPリーチは、遊技者が主人公キャラクタについて深く理解できるような演出内容になっている。

30

【0269】

具体的には、チャンスゾーン専用SPリーチを伴う変動演出では、図38(A)(B)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると直ぐに、黒色のベタ塗り背景に白抜きの文字で「直SP」と表示される。これにより、SPリーチが開始されたことが遊技者に示される。なお、「直SP」の文字表示に際して、演出制御用マイコン121は、左演出図柄EZ1及び右演出図柄EZ3を共に7図柄で表示する。これによっても遊技者は、演出図柄がリーチになっていることから、開始された演出がリーチ演出であると認識することが可能である。このようにチャンスゾーン専用SPリーチを伴う変動演出では、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになる過程を全く見せることなく、変動演出の開始と共に、SPリーチの開始を示唆する画像(直SPの文字画像)およびリーチ状態の演出図柄を突然表示する(図38(B))。

40

【0270】

続いて演出制御用マイコン121は、森背景画像G70を表示している画面に戻すとともに、森の中で主人公キャラクタが成長していく過程を表示する。すなわち、まず森の中で幼児の主人公キャラクタが剣のおもちゃに興味をもっているシーンを表示し(図38(C))、その後、少し成長した主人公キャラクタが剣のおもちゃで得意げに遊んでいるシーンを表示する(図38(D))。そして、青年に成長した主人公キャラクタが森の中で

50

剣術の稽古に打ち込むシーンを表示し（図38（E）（F））、その後、主人公キャラクターが更に成長して立派な騎士となったシーンを表示する（図38（G）（H））。このような図38（B）～（H）に示す一連の演出がチャンスゾーン専用SPリーチの前段部である。なお本形態では、森背景画像G70の表示中、その森に住む妖精を表現したミニキャラ（果物をモチーフとした果物キャラクター）の画像G78を適宜表示する（図38（A））、（C）～（H）参照）。このミニキャラの画像G78の表示により、主人公キャラクターが育った森が特殊な森であることが表現されている。

【0271】

チャンスゾーン専用SPリーチの前段部が終了すると、演出制御用マイコン121は続けてチャンスゾーン専用SPリーチの後段部を開始する。チャンスゾーン専用SPリーチの後段部ではまず、主人公キャラクターと特定の敵キャラクター（馬キャラクター）とのバトルが森の中で開始されることを示す画像が表示される（図39（A））。その後、主人公キャラクターと特定の敵キャラクター（馬キャラクター）とのバトルシーンが表示される。バトルシーンとしては、森の中で主人公キャラクターが技を繰り出すシーンが表示されたり（図39（B））、森の中で特定の敵キャラクター（馬キャラクター）が技を繰り出すシーンが表示されたりする（図39（C））。なお、この馬キャラクターは、背景画像として表示されている森の主とする。つまり、チャンスゾーン専用SPリーチの演出内容は、前段部も後段部も、チャンスゾーン演出の内容（森背景画像G70の表示）に関連した内容になっている。

10

【0272】

チャンスゾーン専用SPリーチの後段部では最終的に、森背景画像G70を背景として主人公キャラクターと馬キャラクターとがせめぎ合うシーンが表示され（図40（A））、当落分岐（成否分岐）を迎える。当落分岐では、森の中で主人公キャラクターと馬キャラクターとがせめぎ合うシーンに重ねて、通常ボタン40の操作を促す操作演出が行われる（図40（B））。この操作演出の操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作した場合、若しくは、通常ボタン40が操作されることなく操作有効期間が経過した場合には、大当たり変動に基づくチャンスゾーン専用SPリーチであれば、森の中で主人公キャラクターが勝利しているシーンを示す勝利演出（成功演出、成功態様）が表示される（図40（C））。そして、勝利演出に続いて、森背景画像G70が表示されたまま演出図柄EZ1，EZ2，EZ3がゾロ目（大当たり当選を示す停止態様）で確定的に停止表示されるとともに、小図柄KZ1，KZ2，KZ3がゾロ目で停止表示される（図40（D））。一方、ハズレ変動に基づくチャンスゾーン専用SPリーチであれば、森の中で主人公キャラクターが敗北しているシーンを示す敗北演出（失敗演出、失敗態様）が表示される（図40（E））。そして、敗北演出に続いて、森背景画像G70が表示されたまま演出図柄EZ1，EZ2，EZ3がリーチハズレ目（ハズレを示す停止態様）で確定的に停止表示されるとともに、小図柄KZ1，KZ2，KZ3がハズレ目で停止表示される（図40（F））。

20

30

【0273】

このように本形態では、図38（B）～（H）に示す前段部と図39および図40に示す後段部とからなるチャンスゾーン専用SPリーチが、チャンスゾーンに設定されているときに限って実行されることがある。そして、このSPリーチは、変動演出の開始時点から始まる直SPリーチとなっているため、単にバトルシーンを行うだけのSPリーチがNリーチを経て行われ得るだけの遊技機に比べて、SPリーチの開始タイミングの意外性や、SPリーチの演出内容の充実度合いの面で、高い興趣を提供することが可能である。

40

【0274】

なおチャンスゾーン専用SPリーチが開始された後は、チャンスゾーンの設定中であっても、帯画像G74およびゾーン終了選択画像G76は非表示とされる（図38～図40）。帯画像G74が非表示とされるのは、演出が煩雑となるのを防止するためである。また、ゾーン終了選択画像G76が非表示とされるのは、後述するように、チャンスゾーン専用SPリーチが開始された後はゾーン終了操作が不可能となるためである。

【0275】

50

図 4 1 は、共通 S P リーチの具体例を示す図である。共通 S P リーチは、変動演出において演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになったあと N リーチを経て実行される S P リーチであり (図 1 9 、 図 2 0 参照) 、通常演出モード (通常背景が表示部 5 0 a に表示されている演出モード) に設定されていても、チャンスゾーン (森背景画像 G 7 0 (チャンス背景) が表示部 5 0 a に表示されている演出モード) に設定されていても、実行されることがある S P リーチである。

【 0 2 7 6 】

本形態では、共通 S P リーチとして、主人公キャラクタ (騎士) が所定の敵キャラクタ (チャンスゾーン専用 S P リーチで登場する馬キャラクタを除く敵キャラクタ) とバトルを行うバトル演出が行われる。共通 S P リーチにおける敵キャラクタは、森背景画像 G 7 0 と関連しないキャラクタである。

10

【 0 2 7 7 】

具体的には、共通 S P リーチではまず、主人公キャラクタと所定の敵キャラクタとのバトルが森以外の場所で開始されることを示す画像が表示される (図 4 1 (A)) 。続いて、主人公キャラクタと所定の敵キャラクタとのバトルシーンが表示される。バトルシーンとしては、主人公キャラクタが所定の敵キャラクタに対して攻撃をしかけるシーン等が表示され (図 4 1 (B)) 、当落分岐 (成否分岐) を迎える。そして、実行中の共通 S P リーチが大当たり変動に基づくものであれば、主人公キャラクタが勝利したことを示す勝利演出 (成功演出、成功態様) が、勝利用の背景画像に重ねて表示される (図 4 1 (C)) 。そして、この勝利演出に続いて、背景画像が S P リーチの実行前のものに原則的には戻され (この例では昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に戻され) 、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がゾロ目 (大当たり当選を示す停止態様) で確定的に停止表示されるとともに、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 がゾロ目で停止表示される (図 4 1 (D)) 。

20

【 0 2 7 8 】

一方、ハズレ変動に基づく共通 S P リーチであれば、主人公キャラクタが敗北したことを示す敗北演出 (失敗演出、失敗態様) が、敗北用の背景画像に重ねて表示される (図 4 1 (E)) 。そして、この敗北演出に続いて、背景画像が S P リーチの実行前のものに原則的には戻され (この例では昼間通常用背景画像 G 1 0 2 に戻され) 、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチハズレ目 (ハズレを示す停止態様) で確定的に停止表示されるとともに、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 がハズレ目で停止表示される (図 4 1 (F)) 。

30

【 0 2 7 9 】

次に、図 4 2 ~ 図 4 4 に基づいて、チャンスゾーン終了操作について説明する。本形態では、チャンスゾーンに設定されている場合、所定の終了操作不可能期間を除いて、操作部 (通常ボタン 4 0 および上下左右のセレクトキー (不図示)) を用いたチャンスゾーン終了操作を行うことによって、遊技者がチャンスゾーンを終了させることが可能となっている。チャンスゾーンの演出内容よりも通常演出モード (昼間通常用背景画像 G 1 0 2 等の通常背景が表示されているときの演出内容) の方が好みに合うという遊技者に配慮した機能である。つまり遊技者は、チャンスゾーンに設定されてもその演出モードのまま何変動か必ず遊技を続けなくてはいいわけではなく、自分の好みに応じてチャンスゾーンを終了させて通常演出モードに戻すことができるようになっている。なお図示を省略するが、パチンコ遊技機 P Y 1 は、上下左右の 4 つの方向キーからなるセレクトキーを通常ボタン 4 0 の近傍に有しているものとする。セレクトキーに関する構成は、公知の構成を適宜採用すればよい。なお、チャンスゾーン終了操作が行われることは、所定の終了条件の一例である。

40

【 0 2 8 0 】

図 4 2 及び図 4 3 は、チャンスゾーン演出と S P リーチとチャンスゾーン終了操作の関係を示すタイミングチャートである。図 4 2 は、チャンスゾーン演出の実行契機となるターゲット保留が保留 4 として発生したあと、そのターゲット保留が保留 3 → 保留 2 → 保留 1 → 当該変動と進行して行く場合であって、ターゲット保留に基づく変動ではチャンスゾーン専用 S P リーチが実行される場合を示している。この場合、ターゲット保留が保留 3

50

にシフトしたときにチャンスゾーン演出の実行が開始され、そのターゲット保留に基づく変動が終了する際にチャンスゾーン演出の実行が終了する（図42（A））。また、ターゲット保留に基づく変動の開始と共に、チャンスゾーン専用SPリーチが実行され、ターゲット保留に基づく変動の終了と共に、チャンスゾーン専用SPリーチが終了する（図42（B））。この場合、チャンスゾーン終了操作が可能な期間は、チャンスゾーン演出が開始されたときからチャンスゾーン専用SPリーチが開始されるまでの期間となり、チャンスゾーン専用SPリーチの実行中は、チャンスゾーン終了操作が不可能な終了操作不可能期間となる（図42（C））。

【0281】

このようにしているのは、チャンスゾーン専用SPリーチの演出内容は、チャンスゾーンにおいて表示される森背景画像G70に関連しているためである。つまり、チャンスゾーン専用SPリーチが開始された場合には、既に森背景画像G70に関連した演出が実行されていることになり、この演出を途中で止めることは好ましくないため、チャンスゾーン終了操作を不可能としている。

【0282】

図43は、チャンスゾーン演出の実行契機となるターゲット保留が保留4として発生したあと、そのターゲット保留が保留3→保留2→保留1→当該変動と進行して行く場合であって、ターゲット保留に基づく変動では共通SPリーチが実行される場合を示している。この場合、ターゲット保留が保留3にシフトしたときにチャンスゾーン演出の実行が開始され、そのターゲット保留に基づく変動が終了する際にチャンスゾーン演出の実行が終了する（図43（A））。また、ターゲット保留に基づく変動では、通常変動およびNリーチが行われた後に共通SPリーチが開始され、ターゲット保留に基づく変動終了の少し前に（演出モードに応じた背景画像を表示して演出図柄EZ1，EZ2，EZ3を確定的に停止表示するための時間分前に）、共通SPリーチが終了する（図43（B））。この場合、チャンスゾーン終了操作が可能な期間は、チャンスゾーン演出が開始されたときから共通SPリーチが終了するまでの期間となる（図43（C））。つまり、チャンスゾーン専用SPリーチの実行中とは異なり、共通SPリーチの実行中は、チャンスゾーン終了操作が可能な終了操作可能期間となる。

【0283】

これは、共通SPリーチの演出内容が、チャンスゾーンにおいて表示される森背景画像G70に関連していないためである。つまり、共通SPリーチの開始後にチャンスゾーン終了操作が行われても、演出内容に矛盾は生じない。よって本形態では、共通SPリーチの実行中であっても、チャンスゾーン終了操作を可能としている。

【0284】

図44は、チャンスゾーン演出が実行された後、このチャンスゾーン演出の実行契機となったターゲット保留に基づく変動において共通SPリーチが実行される場合の具体例を示している。図44（A）に示すように、ターゲット保留に係る保留表示としては通常表示態様の当該アイコンTAが表示されており、背景画像としては森背景画像G70が表示部50aに表示されている。また、「チャンスゾーン」に設定されていることを示唆する帯画像G74や、チャンスゾーン終了操作が可能であることを示すゾーン終了選択画像G76も表示部50aに表示されている。

【0285】

このように森背景画像G70、帯画像G74、及び、ゾーン終了選択画像G76が表示されている中で、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3がリーチに至り（図44（B））、その後、共通SPリーチが開始される。共通SPリーチが開始されると、森背景画像G70は非表示となり、森ではない場面を示す共通SPリーチ用の背景画像（不図示）が表示され、帯画像G74も非表示とされるが、ゾーン終了選択画像G76は表示され続ける（図44（C））。つまり、共通SPリーチの実行中も、チャンスゾーン終了操作が可能である。チャンスゾーン終了操作が行われることなく共通SPリーチが終了した場合、図44（D）に示すように、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3および小図柄KZ1，KZ2，K

10

20

30

40

50

Z 3 の確定的な停止表示は、共通 S P リーチの実行前と同じ森背景画像 G 7 0 を背景画像として行われる。

【 0 2 8 6 】

これに対して、共通 S P リーチの実行中にチャンスゾーン終了操作が行われて（図 4 4（E））、共通 S P リーチが終了した場合、図 4 4（F）に示すように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 および小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 の確定的な停止表示は、昼間通常背景画像 G 1 0 2（通常背景）を背景画像として行われる。

【 0 2 8 7 】

ここで、チャンスゾーン終了操作について説明する。チャンスゾーン終了操作は、ゾーン終了選択画像 G 7 6 に表示されている選択用カーソルをデフォルトの N O の位置（図 4 4（C）参照）から Y E S の位置（図 4 4（D）参照）へセレクトキー（上方向キー、下方向キー）の操作によって移動させ、通常ボタン 4 0 の操作によって決定（確定）させる操作である。なお本形態では、ゾーン終了選択画像 G 7 6 には、チャンスゾーンを終了させるか否かを問う「ゾーン終了？」の文字画像、その問いに答える形での選択肢の画像（N O の画像、Y E S の画像）、上方向キーや下方向キーで選択用カーソルが移動できることを示す上方向キーおよび下方向キーの画像が含まれている。チャンスゾーン終了操作の方法は適宜変更可能であり、チャンスゾーン終了操作の方法に応じてゾーン終了選択画像 G 7 6 の表示内容は適宜変更可能である。

【 0 2 8 8 】

次に、上述した保留表示変化演出の抽選、チャンスゾーン演出の抽選、及び、S P リーチの抽選の結果に基づいて実行される複合的な演出の実行例について図 4 5 に基づいて説明する。図 4 5 は、保留表示変化演出又はチャンスゾーン演出の実行契機となったターゲット保留が、保留 4 → 保留 3 → 保留 2 → 保留 1 → 当該変動（ターゲット保留に基づく変動）と進行していく場合における保留表示、背景画像、リーチ演出の各演出要素の状態の遷移を示す表である。なお、図 4 5 に示す各演出実行例のターゲット保留は、S P 変動（S P 大当たり変動、S P ハズレ変動）に係る特図保留であるとする。

【 0 2 8 9 】

図 4 5 に示す「演出実行例 1」は、4 個目の特図保留の発生時に、最終表示態様を赤色とする保留変化シナリオ N o . 0 1 2（図 3 4 参照）の保留表示変化演出の実行が決定され、チャンスゾーン演出を実行しないことに決定され、ターゲット保留に基づく変動の開始時に共通 S P リーチを実行することに決定された場合の例である。この「演出実行例 1」では、ターゲット保留の発生時に白点滅の保留アイコン H A を表示し、ターゲット保留に係る保留アイコン H A が保留 3 の位置から保留 2 の位置にシフトした際に青色の保留アイコン H A に変化させ、更に、ターゲット保留に係る保留アイコン H A が保留 2 の位置から保留 1 の位置にシフトした際に赤色の保留アイコン H A に変化させる。そして、当該変動に係る保留表示としても赤色の当該アイコン T A を表示する。この間、背景画像としては、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 といった通常背景を表示し続ける。ターゲット保留に基づく変動演出では、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 をリーチにした後、共通 S P リーチに発展させる。この演出実行例 1 によれば、遊技者は、ターゲット保留の発生時に白点滅の保留アイコン H A が表示され、ターゲット保留が保留 2 になったときに青色の保留アイコン H A が表示されることで徐々に大当たり当選への期待感を高めていき、最終的に赤色の保留アイコン H A まで変化することで大当たり当選への期待感を更に高める。なお本形態では、S P リーチ中は当該アイコン T A 及び保留アイコン H A を表示しないものとするが、S P リーチ中も当該アイコン T A 及び保留アイコン H A を表示し続ける構成としてもよい。

【 0 2 9 0 】

ここで、図 4 6 は、演出実行例 1 におけるターゲット保留の発生からターゲット保留に基づく変動演出が開始されるまでの間の表示部 5 0 a を示す図である。図 4 6（A）（B）に示すように、昼間通常用背景画像 G 1 0 2（通常背景）が表示されている中で 4 個目の特図 1 保留に対応する保留表示として白点滅（第 1 特殊表示態様）の特図 1 保留アイコ

10

20

30

40

50

ン H A 1 が表示され、図 4 6 (C) に示すように、ターゲット保留が保留 3 であるときも、白点滅 (第 1 特殊表示態様) の特図 1 保留アイコン H A 1 が表示される。そして、図 4 6 (D) に示すように、ターゲット保留に係る保留表示が保留 3 から保留 2 にシフト表示される際に、ターゲット保留に対応する特図 1 保留アイコン H A 1 の表示態様は青色 (第 2 特殊表示態様) に変化し、更に、図 4 6 (E) に示すように、ターゲット保留に係る保留表示が保留 2 から保留 1 にシフト表示される際に、ターゲット保留に対応する特図 1 保留アイコン H A 1 の表示態様は赤色 (第 3 特殊表示態様) に変化する。ターゲット保留に基づく変動が開始されると、図 4 6 (F) に示すように、ターゲット保留に係る保留表示として赤色の当該アイコン T A が表示される。なお、このターゲット保留に基づく変動では、図 4 1 に示した共通 S P リーチが実行される。

10

【 0 2 9 1 】

図 4 5 に示す「演出実行例 2」は、4 個目の特図保留の発生時に、保留表示の表示態様を白色のまま変化させない保留変化シナリオ N o . 0 4 1 (図 3 4 参照) が決定され、チャンスゾーン演出を実行することに決定され、チャンスゾーン演出中にチャンスゾーン終了操作が行われることがなく、ターゲット保留に基づく変動の開始時に共通 S P リーチを実行することに決定された場合の例である。この「演出実行例 2」では、ターゲット保留の発生時に白色の保留アイコン H A を表示し、ターゲット保留に係る保留アイコン H A が保留 3 の位置から保留 1 の位置にある間も、当該アイコン T A となっても、白色の表示態様のまま変化させない。一方、背景画像については、ターゲット保留が 3 個目の特図保留 (保留 3) になったときに通常背景から森背景画像 G 7 0 (チャンス背景) に変化させる。森背景画像 G 7 0 は、当該変動において共通 S P リーチが実行されるまで表示される。この演出実行例 2 によれば、遊技者は、ターゲット保留が保留 3 になったときにチャンスゾーン演出が実行されることで大当たり当選に対する期待感を高める (図 3 7 参照)

20

【 0 2 9 2 】

図 4 5 に示す「演出実行例 3」は、4 個目の特図保留の発生時に、保留表示の表示態様を白色のまま変化させない保留変化シナリオ N o . 0 4 1 (図 3 4 参照) が決定され、チャンスゾーン演出を実行することに決定され、チャンスゾーン演出中にチャンスゾーン終了操作が行われることがなく、ターゲット保留に基づく変動の開始時にチャンスゾーン専用 S P リーチを実行することに決定された場合の例である。この「演出実行例 3」では、ターゲット保留の発生時に白色の保留アイコン H A を表示し、ターゲット保留に係る保留アイコン H A が保留 3 の位置から保留 1 の位置にある間も、当該アイコン T A となっても、白色の表示態様のまま変化させない。一方、背景画像については、ターゲット保留が 3 個目の特図保留 (保留 3) になったときに通常背景から森背景画像 G 7 0 (チャンス背景) に変化させる。森背景画像 G 7 0 は、当該変動の終了まで表示される。当該変動では、変動開始に応じてチャンスゾーン専用 S P リーチが実行される。この演出実行例 3 によれば、遊技者は、ターゲット保留が保留 3 になったときにチャンスゾーン演出が実行されることで大当たり当選に対する期待感を高め (図 3 7 参照) 、ターゲット保留に基づく変動においてチャンスゾーン専用 S P リーチが実行されることで大当たり当選に対する期待感を更に高める (図 3 8 ~ 図 4 0 参照) 。

30

40

【 0 2 9 3 】

図 4 5 に示す「演出実行例 4」は、4 個目の特図保留の発生時に、保留表示の表示態様を白色のまま変化させない保留変化シナリオ N o . 0 4 1 (図 3 4 参照) が決定され、チャンスゾーン演出を実行することに決定され、ターゲット保留が 2 個目の特図保留 (保留 2) であるときにチャンスゾーン終了操作が行われ、ターゲット保留に基づく変動の開始時に共通 S P リーチを実行することに決定された場合の例である。この「演出実行例 4」では、ターゲット保留の発生時に白色の保留アイコン H A を表示し、ターゲット保留に係る保留アイコン H A が保留 3 の位置から保留 1 の位置にある間も、当該アイコン T A となっても、白色の表示態様のまま変化させない。一方、背景画像については、ターゲット保留が 3 個目の特図保留 (保留 3) になったときに通常背景から森背景画像 G 7 0 (チ

50

チャンス背景)に変化させる。但し、ターゲット保留が保留2であるときにチャンスゾーン終了操作が行われているため、ターゲット保留が1個目(保留1)になったときに森背景画像G70(チャンス背景)から通常背景に戻す。つまり本形態では、ターゲット保留が保留3から保留1までの間にゾーン終了操作が行われた場合には、次の変動の開始時に通常背景に戻す。なお、ターゲット保留に基づく変動開始後であって共通SPリーチの終了前にゾーン終了操作が行われた場合には、ターゲット保留に基づく変動における共通SPリーチの終了後の背景画像を通常背景に戻す(図44(E)(F)参照)。

【0294】

演出実行例4において森背景画像G70から戻された通常背景は、ターゲット保留に基づく変動において、共通SPリーチが実行されるまで表示される。この演出実行例4によれば、遊技者は、ターゲット保留が保留3になったときにチャンスゾーン演出が実行されることで大当たり当選に対する期待感を高めることができ、且つ、好みではないチャンスゾーンを終了させて通常演出モードでターゲット保留に基づく変動を楽しむことが可能である。この点に関して、本形態ではチャンスゾーン専用SPリーチは大当たり期待度が極めて高い演出となっているため(図36)、このような大当たり期待度の設定の演出を好まない遊技者にとっては、チャンスゾーン終了操作を行うことでターゲット保留に基づく変動のSPリーチとしてチャンスゾーン専用SPリーチが選択される可能性をなくすことができ、共通SPリーチにて大当たり当選か否かの結果を待つ楽しみを得ることが可能である。

10

【0295】

図45に示す「演出実行例5」は、4個目の特図保留の発生時に、保変中止演出を伴って最終表示態様が白色となる保留変化シナリオNo.042(図34参照)が決定され、チャンスゾーン演出を実行することに決定され、チャンスゾーン演出中にチャンスゾーン終了操作が行われることがなく、ターゲット保留に基づく変動の開始時にチャンスゾーン専用SPリーチを実行することに決定された場合の例である。この「演出実行例5」では、ターゲット保留の発生時に白点滅(第1特殊表示態様)の保留アイコンHAを表示し、ターゲット保留に係る保留アイコンHAが保留3の位置から保留2の位置にシフトした際に青色(第2特殊表示態様)の保留アイコンHAに変化させる。ここまでは、上述の演出実行例1と同じである。このため遊技者は、ターゲット保留の発生時に白点滅の保留アイコンHAが表示され、ターゲット保留が保留2になったときに青色の保留アイコンHAが表示されることで徐々に大当たり当選への期待感を高めていく。

20

30

【0296】

ところがこの演出実行例5では、ターゲット保留に係る保留アイコンHAが保留2の位置から保留1の位置にシフトした際に白色(通常表示態様)の保留アイコンHAに変化させる。つまり、保留表示の表示態様を特殊表示態様から通常表示態様に戻して、保留表示変化演出を終了させる(保変中止演出を実行する)。以降、ターゲット保留に基づく変動が終了するまで保留表示の表示態様は白色(通常表示態様)のままである。

【0297】

また、背景画像としては、ターゲット保留が保留4から保留2にあるまでの間は昼間通常背景画像G102といった通常背景を表示しているが、ターゲット保留が保留1となり、保変中止演出が実行されると、その後まもなくして通常背景から森背景画像G70(チャンス背景)に変更する。つまり演出実行例5では、保変中止演出が実行された後、チャンスゾーン演出が実行される。このため遊技者は、一旦は、保変中止演出によって青色だった保留表示がそれよりも大当たり期待度の低い白色へと変化することにより、斬新であると驚きを感じつつも、落胆することになるが、その後まもなくしてチャンスゾーン演出が行われることにより、再び大当たり当選に対して期待を持ち始める。つまり本形態によれば、遊技者の感情を揺さぶる斬新な内容の演出が実行され得る。

40

【0298】

森背景画像G70は、ターゲット保留に基づく変動の終了まで表示される。ターゲット保留に基づく変動では、変動開始に応じてチャンスゾーン専用SPリーチが実行される。

50

このチャンスゾーン専用 S P リーチの実行により、遊戯者は、保変中止演出が実行されたものの、やっぱり大当たりに当選しているのではないかと大当たり当選に対して強く期待することとなる。

【 0 2 9 9 】

ここで、演出実行例 5 におけるターゲット保留の発生からターゲット保留に基づく変動演出が開始されるまでの具体的な演出は、図 4 6 (A) ~ (D) 及び図 4 7 に示す流れとなる。すなわち、図 4 6 (A) (B) に示すように、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 (通常背景) が表示されている中で 4 個目の特図 1 保留に対応する保留表示として白点滅 (第 1 特殊表示態様) の特図 1 保留アイコン H A 1 が表示され、図 4 6 (C) に示すように、ターゲット保留が保留 3 であるときも、白点滅 (第 1 特殊表示態様) の特図 1 保留アイコン H A 1 が表示される。そして、図 4 6 (D) に示すように、ターゲット保留に係る保留表示が保留 3 から保留 2 にシフト表示される際に、ターゲット保留に対応する特図 1 保留アイコン H A 1 の表示態様は青色 (第 2 特殊表示態様) に変化する。ここまでは上述した演出実行例 1 と同じである。

10

【 0 3 0 0 】

しかし、ターゲット保留に係る保留表示が保留 2 から保留 1 にシフト表示される際に、図 4 7 (A) に示すように、ターゲット保留に対応する特図 1 保留アイコン H A 1 の表示態様は白色 (通常表示態様) に変化する。つまり保変中止演出が実行される。この際、ターゲット保留に係る白色の特図 1 保留アイコン H A 1 の上方には、「保変中止！」の文字が記載された吹き出しの画像 G 8 0 が表示される。この吹き出しの画像 G 8 0 は、保留表示変化演出が中止されたことを示唆する画像である。この吹き出しの画像 G 8 0 は所定時間 (本形態では 2 秒) で非表示とされ、続いて、まだターゲット保留の 1 つ前の変動が行われている中で、図 4 7 (B) に示すように、背景画像が森背景画像 G 7 0 に変更されるとともに、ゾーン突入画像 G 7 2 が表示される。つまり、チャンスゾーン演出が実行される。そして、森背景画像 G 7 0 が表示されている中で、ターゲット保留に基づく変動演出が開始され (図 4 7 (C) 参照) 、この変動演出ではチャンスゾーン専用 S P リーチが行われることとなる (図 3 8 ~ 図 4 0 参照) 。

20

【 0 3 0 1 】

なお、図 4 5 に示す演出実行例 1 の保留表示の表示態様の遷移の形式 (図 4 6 (A) ~ (F) に示す形式) は、保留表示変化演出の第 1 形式の一例である。また、図 4 5 に示す演出実行例 5 の保留表示の表示態様の遷移の形式 (図 4 6 (A) ~ (D) 及び図 4 7 に示す形式) は、第 2 形式の一例である。

30

【 0 3 0 2 】

次に、図 4 8 ~ 図 5 0 に基づいて、先読み演出の禁則について説明する。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、上述したように、非時短状態において左打ちをしているときに第 1 始動口 1 1 への入賞も第 2 始動口 1 2 への入賞も生じるものである (図 3 0 参照) 。よって、第 1 始動口 1 1 への入賞と第 2 始動口 1 2 への入賞とが同時に生じた場合 (特図 1 保留と特図 2 保留とが同時に生じた場合) に、何れか一方の入賞だけが生じたときと同じように保留表示変化演出の抽選およびチャンスゾーン演出の抽選を実行してしまうと、種々の先読み演出が混在してしまい、遊技者がどの変動に期待をもってよいのか認識し難くなってしまうおそれがある。そこで本形態では、図 4 8 に示すように、保留表示変化演出の抽選およびチャンスゾーン演出の抽選が行われるようにしている。

40

【 0 3 0 3 】

具体的には、第 1 始動口 1 1 への入賞が生じ第 2 始動口 1 2 への入賞が生じていない場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発生した特図 1 保留に基づいて保留表示変化演出の抽選 (図 3 3 、図 3 4) を行い、更にチャンスゾーン演出の抽選 (図 3 5) も行う (図 4 8 に示すタイミング t 1 参照) 。また、第 2 始動口 1 2 への入賞が生じ第 1 始動口 1 1 への入賞が生じていない場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発生した特図 2 保留に基づいて保留表示変化演出の抽選を行い、更にチャンスゾーン演出の抽選も行う (図 4 8 に示すタイミング t 2 参照) 。これに対して、第 1 始動口 1 1 への入賞と第 2 始動口 1 2 への入賞

50

とが同時に生じた場合、演出制御用マイコン 121 は、発生した特図 1 保留に基づく先読み演出については、保留表示変化演出の抽選を行わずチャンスゾーン演出の抽選だけを行う。一方、発生した特図 2 保留に基づく先読み演出については、保留表示変化演出の抽選を行って更にチャンスゾーン演出の抽選を行う（図 48 に示すタイミング t3 参照）。なおこの場合の第 1 始動口 11 への入賞に基づくチャンスゾーン演出の抽選は、図 35 に示した「保変中止演出」が無しで「保留表示の最終表示態様」が白色のテーブルに従ってチャンスゾーン演出の実行の有無を決定する。

【0304】

図 49 は、第 1 始動口 11 への入賞と第 2 始動口 12 への入賞とが同時に生じた場合（特図 1 保留と特図 2 保留とが同時に生じた場合）の保留表示変化演出の実行例を示す図である。図 49（A）は、昼間通常用背景画像 G102 を表示している中で、特図 1 保留が 2 つ溜まっており特図 2 保留が 1 つも溜まっていない状況を示している。このような状況において、第 1 始動口 11 への入賞と第 2 始動口 12 への入賞とが同時に発生したとする。この場合、第 1 始動口 11 への入賞に基づく保留表示の表示態様は、保留表示変化演出の抽選を経ることなく、白色の表示態様に決定される。一方、第 2 始動口 12 への入賞に基づく保留表示の表示態様は、保留表示変化演出の抽選により決定される。この例では、第 2 始動口 12 への入賞に基づく保留表示の表示態様として、入賞時の保留表示から赤色の保留アイコン HA を表示することが決定されたとする。

10

【0305】

この場合、図 49（B）に示すように、3 つ目の特図 1 保留に係る保留表示として白色の特図 1 保留アイコン HA1 が表示され、1 つ目の特図 2 保留に係る保留表示として赤色の特図 2 保留アイコン HA2 が表示される。本形態では特図 2 の変動が特図 1 の変動に優先して実行される。よって、次の変動は、赤色の特図 2 保留アイコン HA2 に係る変動となる。そのため遊技者は、赤色の保留表示に係る変動にだけ注目して大当たり当選に期待することができる。もし仮に、3 つ目の特図 1 保留に係る保留表示としても赤色の特図 1 保留アイコン HA1 が表示されていたとすると、遊技者は、先に実行される赤色の特図 2 保留アイコン HA2 に係る変動に大当たり当選への期待感を集中させて遊技を楽しむことができないことが懸念される。本形態では、第 1 始動口 11 への入賞と第 2 始動口 12 への入賞とが同時に生じた場合（特図 1 保留と特図 2 保留とが同時に生じた場合）には、発生した特図 1 保留に基づいて保留表示変化演出が実行されることがないようにしているため、上記懸念を解消することが可能である。

20

30

【0306】

なお本形態では、第 1 始動口 11 への入賞と第 2 始動口 12 への入賞とが同時に生じた場合でなければ、何れか一方の始動口に係る特殊表示態様の保留表示を表示しているときに、他方の始動口に係る特殊表示態様の保留表示を表示することは可能である。この場合には、発生順に演出の意味を 1 つずつ受け止めることで演出内容に困惑するおそれが少ないと考えられるためである。

【0307】

なお、第 1 始動口 11 への入賞と第 2 始動口 12 への入賞とが同時に生じた場合でも、チャンスゾーン演出の抽選は両入賞に対してそれぞれ行われる。本形態では、保変中止演出を実行しない場合、特図 2 保留をターゲット保留とするチャンスゾーン演出は特図 2 保留の初めのシフト時に行われ、特図 1 保留をターゲット保留とするチャンスゾーン演出は特図 1 保留の初めのシフト時に行われる。よって、新たに生じた特図 2 保留に基づくチャンスゾーン演出の抽選と特図 1 保留に基づくチャンスゾーン演出の抽選との両方でチャンスゾーン演出を実行すると決定した場合であっても、特図 2 保留に基づくチャンスゾーン演出の実行が先に終了し、その後で特図 1 保留に基づくチャンスゾーン演出の実行が開始されるため、遊技者が演出内容に困惑し、遊技興趣が低下してしまう恐れはないと考えられるからである。

40

【0308】

8. 実施形態の効果

50

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、先読み演出として、段階的に進行可能な保留表示変化演出（図 4 6）と、チャンスゾーン演出（図 3 7）とを実行可能であり、保留表示変化演出を、第 1 形式（図 4 6（A）～（F）に示す形式）で実行するときと、第 1 形式の途中で終了する第 2 形式（図 4 6（A）～（D）及び図 4 7 に示す形式）で実行するときとがある。従って、保留表示が特殊態様（白点滅や青色）で表示されても通常表示態様（白色）に戻るかもしれないという緊張感が生じて、興趣向上が見込める。

【 0 3 0 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、保変中止演出を伴う第 2 形式で保留表示変化演出が行われたときでも、通常表示態様（白色）の保留表示に戻った後に、チャンスゾーン演出が実行されることがあるため（図 4 7、図 3 5）、大当たり当選に対する期待感を持続させることが可能であり、興趣向上が見込める。

10

【 0 3 1 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 1 始動口 1 1 への入球と第 2 始動口 1 2 への入球が同時に起きても、保留表示変化演出は第 2 始動口 1 2 への入球に基づくものしか実行されないため（図 4 8、図 4 9）、演出が煩雑になるのが防止され、興趣低下を防ぐことが可能である。

【 0 3 1 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、保留表示の表示態様（保留表示変化演出の演出態様）が大当たり期待度の高い赤色（第 3 特殊態様）であるよりも赤色でない方が、保留表示変化演出の後にチャンスゾーン演出が実行される割合が高くなっているため（図 3 4、図 3 5）、白点滅（第 1 特殊表示態様）や青色（第 2 特殊表示態様）で保留表示が表示されたときでも、大当たり当選に対する期待感を持続させることが可能であり、興趣向上が見込める。

20

【 0 3 1 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、保留表示変化演出が第 1 形式（図 4 6（A）～（F）に示す形式）で実行されたときよりも、その途中で終了する第 2 形式（図 4 6（A）～（D）及び図 4 7 に示す形式）で実行されたときの方が、保留表示変化演出の後にチャンスゾーン演出が実行される割合が高くなっているとも言える（図 3 4、図 3 5）。よって、保留表示変化演出が第 1 形式の途中で終了してしまう場合でも、チャンスゾーン演出の実行に期待が持てるようになっており、遊技興趣の向上が見込める。

30

【 0 3 1 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、保留表示変化演出の後のチャンスゾーン演出に応じたチャンスゾーン専用 S P リーチが、変動演出（特図抽選の結果を報知する報知演出）に伴って実行され得るため（図 3 6、図 3 8～図 4 0）、チャンスゾーン中の変動演出の興趣を好適に向上可能である。

【 0 3 1 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、遊技者がチャンスゾーン終了操作を行うことでチャンスゾーンを任意に終了させ得る構成としているところ、このチャンスゾーン終了操作は、チャンスゾーン専用 S P リーチの非実行中のみ可能であるため（図 4 2、図 4 3）、チャンスゾーン専用 S P リーチの実行中は当該演出に遊技者の意識を集中させることができ、チャンスゾーン及びチャンスゾーン専用 S P リーチの興趣低下を抑制可能である。

40

【 0 3 1 5 】

9. 変更例

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせる構成しても良い。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。

【 0 3 1 6 】

50

< 第 2 実施形態 >

上述した第 1 実施形態では、保留表示の最終表示態様を白色（通常表示態様）に決定した場合に保変中止演出を伴う保留変化シナリオ（図 3 4 に示す No. 4 2 や No. 4 4 ）が選択され得る構成とした。これに対して、第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、保変中止演出を伴う保留変化シナリオを持たない構成としている。すなわち、図 5 0 に示すように、保留表示の最終表示態様を白色（通常表示態様）に決定した場合には、4 個目から 1 個目までの何れの特図保留に係る保留表示であっても白色（通常表示態様）の保留アイコン H A を表示し、また当該アイコン T A としても白色（通常表示態様）のものを表示する構成としている。つまり、保留表示の最終表示態様を白色（通常表示態様）に決定した場合には、保留表示変化演出が全く行われない構成としている。なお、保留表示の最終表示態様は、第 1 実施形態と同様に図 3 3 に示したテーブルに基づいて決定されるものとする。

10

【 0 3 1 7 】

そして第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、保留変化表示演出の抽選に続くチャンスゾーン演出の抽選は、図 5 1 に示すテーブルに基づいて行われる。具体的には、図 5 1 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、先読み判定の結果が大当たりである場合、保留表示の最終表示態様が「白色」であれば、6 5 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、3 5 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「白点滅」であれば、6 0 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、4 0 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「青色」であれば、5 5 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、4 5 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「赤色」であれば、5 0 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、5 0 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。

20

【 0 3 1 8 】

また演出制御用マイコン 1 2 1 は、先読み判定の結果が S P リーチハズレである場合、保留表示の最終表示態様が「白色」であれば、1 5 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、8 5 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「白点滅」であれば、1 2 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、8 8 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「青色」であれば、9 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、9 1 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「赤色」であれば、6 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、9 4 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。

30

【 0 3 1 9 】

また演出制御用マイコン 1 2 1 は、先読み判定の結果が L リーチハズレあるいは N リーチハズレである場合、保留表示の最終表示態様が「白色」であれば、4 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、9 6 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「白点滅」であれば、3 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、9 7 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「青色」であれば、2 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、9 8 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。また、保留表示の最終表示態様が「赤色」であれば、1 % の割合でチャンスゾーン演出を実行し、9 9 % の割合でチャンスゾーン演出を実行しない。

40

【 0 3 2 0 】

なお、チャンスゾーン演出を実行すると決定した場合には、いずれの場合も、チャンスゾーン演出の実行契機となったターゲット保留の初回のシフト時に、チャンスゾーン演出の実行を開始する。

【 0 3 2 1 】

このように第 2 実施形態では、チャンスゾーン演出は、先読み判定結果が大当たりである場合の方が、ハズレ（S P リーチハズレ、L リーチハズレ、N リーチハズレ）である場合に比べて、実行され易くなっている。また、チャンスゾーン演出は、先読み判定結果が大当たり、S P リーチハズレ、L リーチハズレ、N リーチハズレの何れであっても、保留

50

表示の最終表示態様が大当たり期待度の最も低い「白色」である場合が最も実行され易く、保留表示の最終表示態様が次に大当たり期待度の低い「白点滅」である場合が次に実行され易く、保留表示の最終表示態様がその次に大当たり期待度の低い「青色」である場合がその次に実行され易く、保留表示の最終表示態様が大当たり期待度の最も高い「赤色」である場合が最も実行され難くなっている。つまり本形態では、保留表示の表示態様が大当たり期待度の低いものであるほど、大当たり期待度の高いチャンスゾーン演出が実行され易くなっている。よって、保留表示の表示態様が比較的大当たり期待度の低いものである場合でも、チャンスゾーン演出の実行に期待できることで、落胆の程度が抑えられ、遊技興趣の向上が見込める。

【0322】

10

なお第2実施形態では、保留変化シナリオの中に、入賞時の保留表示を通常表示態様としつつ保留表示変化演出のターゲット保留が当該変動に至るまでの間に特殊表示態様に変化させるシナリオ（図50に示すNo.32やNo.34のシナリオ）を含む構成としたが、特殊表示態様で表示することがある場合には必ず入賞時から何れかの特殊表示態様で表示する構成としてもよい。このことは、上述した第1実施形態でも同様である。なお、このような構成では、保留表示変化演出の実行タイミング（入賞時）の方が、チャンスゾーン演出の実行タイミング（特図保留のシフト時）よりも早い（ターゲット保留の発生を基準にした実行タイミングが早い）と言える。

【0323】

また第2実施形態では、保留表示の最終表示態様の種類に基づいてチャンスゾーン演出の実行割合を異ならせることで、大当たり期待度の低い表示態様の方が高い表示態様よりもチャンスゾーンに設定され易い構成を実現した。これに対して、チャンスゾーンの設定タイミング（チャンスゾーン演出の実行タイミング）を、「入賞時」、「ターゲット保留が保留3のとき」、「ターゲット保留が保留2のとき」、「ターゲット保留が保留1のとき」、及び「ターゲット保留に基づく変動時」の中から抽選で選択する構成とし、この抽選においては、保留変化シナリオの抽選結果も参照して、ターゲット保留に係る保留表示の表示態様が大当たり期待度の低い表示態様であるタイミングほど、先読み判定結果が大当たりであるときに選択され易く、ハズレであるときに選択され難い構成とすることで、大当たり期待度の低い表示態様の方が高い表示態様よりもチャンスゾーンに設定され易い構成を実現してもよい。大当たり当選への期待感が小さいときに行われるチャンスゾーン演出（高期待度の予告演出）の方が、すでに大きく期待している中で行われるチャンスゾーン演出よりも、遊技者に高揚感を強く感じさせることができるからである。なおこのように構成した場合、保留表示の最終表示態様が赤色である保留表示変化演出が、保留表示の最終表示態様が青色や白点滅である保留表示変化演出よりも、チャンスゾーンに設定され易い構成となってもよい。

20

30

【0324】

< 他の変更例 >

上記形態（第1実施形態、第2実施形態）において示した保留変化シナリオの種類や保留表示の表示態様の種類は一例であり、遊技に支障をきたさない範囲で、適宜変更可能である。

40

【0325】

上記形態では、チャンスゾーン中のゾーン終了操作は、チャンスゾーン専用SPリーチの実行中に行うことができず、チャンスゾーン専用SPリーチの非実行中に行うことができる構成とした（図42、図43）。言い換えれば、チャンスゾーンにおけるチャンスゾーン専用SPリーチの実行中よりも、チャンスゾーンにおけるチャンスゾーン専用SPリーチの非実行中の方が、ゾーン終了操作によってチャンスゾーンを終了させ易い構成とした。これに対して、チャンスゾーン中のゾーン終了操作が、チャンスゾーン専用SPリーチ中に限り実行可能な構成としてもよい。具体的には例えば、直SPリーチであるチャンスゾーン専用SPリーチにおける前段部の実行期間のみゾーン終了操作を受け付ける構成とし、この期間中にゾーン終了操作がなされた場合には、チャンスゾーン専用SPリーチ

50

における後段部に代えて、この後段部と同じ演出時間の別のＳＰリーチ（例えば上記形態における共通ＳＰリーチ）を実行する構成としてもよい。このように構成した場合でも、チャンスゾーン専用ＳＰリーチの前段部の演出内容（主人公キャラクタが騎士に成長する過程）と、これに続く別のＳＰリーチの演出内容（主人公キャラクタと敵キャラクタとのバトル）との繋がりには破綻しない。そしてこのような構成によれば、チャンスゾーン専用ＳＰリーチの前段部の演出は見たいものの、バトルシーンとしてはチャンスゾーン専用ＳＰリーチの敵キャラクタとは違う敵キャラクタとのバトルを見たいという遊技者のニーズを満たすことが可能となり、チャンスゾーン及びチャンスゾーン専用ＳＰリーチの興趣の低下を防止できる。なおこのような構成は、チャンスゾーンにおけるチャンスゾーン専用ＳＰリーチの実行中の方が、チャンスゾーンにおけるチャンスゾーン専用ＳＰリーチの非
10 実行中よりも、ゾーン終了操作によってチャンスゾーンを終了させ易い構成（チャンスゾーンの終了条件が成立し易い構成）と言える。

【０３２６】

また上記形態では、ゾーン終了操作に基づいてチャンスゾーンを終了可能な構成（チャンスゾーンの終了条件をゾーン終了操作が行われることとする構成）としたが、右打ちによって通過可能な第２ゲート２９への遊技球の通過に基づいてチャンスゾーンを終了可能な構成（チャンスゾーンの終了条件を第２ゲート２９への遊技球の通過とする構成）としてもよい。なお、第２ゲート２９への遊技球の通過によってチャンスゾーンを終了させることができる期間は、例えば、上記形態においてゾーン終了操作が可能な期間と同じ期間に設定することが可能である。
20

【０３２７】

また上記形態において、チャンスゾーン終了操作が可能な期間が抽選に基づいて設けられる構成としてもよい。この場合、チャンスゾーン専用ＳＰリーチの実行中は、チャンスゾーン専用ＳＰリーチの非実行中に比べて、チャンスゾーン終了操作の可能期間が設定され難く構成してもよいし、チャンスゾーン専用ＳＰリーチの実行中は、チャンスゾーン専用ＳＰリーチの非実行中に比べて、チャンスゾーン終了操作の可能期間が設定され易く構成してもよい。チャンスゾーン終了操作が可能な期間の設定抽選は所定の周期（例えば２０秒毎など）で行う構成とすることができる。

【０３２８】

また上記形態では、第１始動口１１への入賞と第２始動口１２への入賞とが同時に発生した場合に、第１始動口１１への入賞に基づいて保留表示変化演出が実行されることはないがチャンスゾーン演出は実行されることがある構成とした。これに対して、第１始動口１１への入賞に基づいて保留表示変化演出もチャンスゾーン演出も実行されることがない構成としてもよい
30

【０３２９】

また上記形態では、第１始動口１１への入賞と第２始動口１２への入賞とが同時に発生した場合に、第１始動口１１への入賞に基づく保留表示変化演出の抽選を一切行わない構成としたが、第１始動口１１への入賞に基づく保留表示変化演出の抽選を行った上で、保変中止演出を伴う保留変化シナリオを選択したときにだけ、この保留変化シナリオの保留表示変化演出を行わない構成としてもよい。この保留変化シナリオを選択した場合には、
40 他の保留変化シナリオを選択した場合よりも、保変中止演出という斬新な演出を伴う分、演出が煩雑になり易いからである。

【０３３０】

また逆に、第１始動口１１への入賞に基づく保留表示変化演出の抽選を行った上で、保変中止演出を伴う保留変化シナリオを選択したときだけは、この保留変化シナリオの保留表示変化演出を行い、他の保留変化シナリオを選択したときには保留表示変化演出を行わない構成としてもよい。保変中止演出を伴う保留変化シナリオは斬新な演出であるため、このような特別な演出に限っては禁則処理を行わないことで、遊技興趣の低下を抑制できるからである。

【０３３１】

10

20

30

40

50

また、第 1 始動口 1 1 への入賞と第 2 始動口 1 2 への入賞とが同時に発生した場合であっても、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく保留表示変化演出の抽選を行うこととし、最終表示態様が「白点滅」や「青色」の保留表示変化演出を行うことを決定した場合には、その保留表示変化演出を行うが、最終表示態様が「赤色」の保留表示変化演出を行うことを決定した場合には、その保留表示変化演出を行わない構成としてもよい。このような構成では、特図 1 保留アイコン H A 1 にも特図 2 保留アイコン H A 2 にも赤色の保留表示が含まれる状況を回避でき、大当たり期待度の高い 1 つの演出に遊技者の意識を集中させて、遊技興趣を高めることができるからである。また逆に、最終表示態様が「白点滅」や「青色」の保留表示変化演出を行うことを決定した場合には、その保留表示変化演出を行わないが、最終表示態様が「赤色」の保留表示変化演出を行うことを決定した場合には、その保留表示変化演出を行う構成としてもよい。このような構成では、大当たり期待度の高い「赤色」の保留表示変化演出の実行機会を損なうことがないため、遊技興趣の低下を抑制できるからである。

10

【 0 3 3 2 】

また上記形態では、第 1 始動口 1 1 への入賞と第 2 始動口 1 2 への入賞とが同時に発生した場合には、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく保留表示変化演出の実行が制限される構成としたが、この構成による効果を必要としない場合には、このような制限が全くない構成としてもよい。

【 0 3 3 3 】

また上記形態では、特図 2 判定処理が特図 1 判定処理よりも優先的に行われる（特図 2 の変動表示が特図 1 の変動表示よりも優先的に行われる）構成としたが、特図 1 判定処理が特図 2 判定処理よりも優先的に行われる（特図 1 の変動表示が特図 2 の変動表示よりも優先的に行われる）構成としてもよい。この場合、特図 1 抽選を特図 2 抽選よりも有利な大当たりに当選し易い抽選にするとよい。またこの場合、第 1 始動口 1 1 への入賞と第 2 始動口 1 2 への入賞とが同時に発生したときには、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく保留表示変化演出やチャンスゾーン演出は何れも実行され得るが、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいては保留表示変化演出が実行されることはなくチャンスゾーン演出だけが実行され得る構成とするとよい。

20

【 0 3 3 4 】

また上記形態では、チャンスゾーン演出を先読み演出（先読み判定に基づいて複数変動にわたって行われ得る演出であって、大当たり当選に期待させる予告演出）として実行したが、チャンスゾーン演出を先読み演出としてではなく、当該変動時予告（変動開始時の抽選に基づいてその変動でのみ行われる演出であって、大当たり当選に期待させる予告演出）として実行する構成としてもよい。この場合、チャンスゾーンの設定は、特図変動開始コマンドに基づいて 1 変動に限って行われる。また、チャンスゾーンに設定する変動でチャンスゾーン専用 S P リーチを実行する場合には、チャンスゾーンの設定を示唆する演出（図 3 7（B））を実行した直後に、チャンスゾーン専用 S P リーチ（図 3 8（B）～（H）、図 3 9、図 4 0）を実行すればよい。

30

【 0 3 3 5 】

また上記形態では、保変中止演出を伴う保留変化シナリオとして、保留表示の表示態様が青色（第 2 特殊表示態様）から直ぐに白色（通常表示態様）に戻るシナリオだけを持つ構成としたが、このシナリオに加えて、又は、このシナリオに代えて、青色（第 2 特殊表示態様）の保留表示が一旦、白点滅（第 1 特殊表示態様）の保留表示に 1 ランクだけ下がり、その後、白色（通常表示態様）の保留表示に戻る（保留表示変化演出を終了する）というシナリオを持つ構成としてもよい。

40

【 0 3 3 6 】

また上記形態において、各抽選の選択割合は遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。例えば、上記形態において振分率 0 %（実行されることがない構成）としている演出について、その演出の役割が阻害されなければ、わずかな確率（例えば 1 % 程度など）で実行し得る構成としてもよい。

50

【 0 3 3 7 】

また上記形態において、保変中止演出が行われた場合のみチャンスゾーン専用 S P リーチが行われ得る構成としてもよい。

【 0 3 3 8 】

また上記形態では、保留表示変化演出やチャンスゾーン演出が非時短状態中に行われることとしたが、これらの演出が行われる遊技状態は、非時短状態に限定されるものではない。また上記形態では、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 などの通常背景が表示される通常演出モードに設定することが「通常演出」に相当することとしたが、保留表示変化演出やチャンスゾーン演出が高確率状態や時短状態に行われる構成とした場合には、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示される確変演出モードに設定することや、時短用背景画像 G 1 0 6 が表示される時短演出モードに設定することが通常演出に相当することになる。 10

【 0 3 3 9 】

また上記形態では、赤色（第 3 特殊表示態様）の保留表示の大当たり期待度よりも、チャンスゾーン演出の大当たり期待度の方が高い構成としたが、両者の大当たり期待度は、同じであってもよいし、上記形態と逆であってもよい。

【 0 3 4 0 】

また上記形態において、各演出の演出内容は、その演出の機能を阻害しない範囲で適宜変更可能である。

【 0 3 4 1 】

また上記形態では、保留表示（保留アイコン H A、当該アイコン T A）の表示態様が段階的に遷移し得る保留表示変化演出と、演出モードをチャンスゾーンに設定するチャンスゾーン演出とを、先読み判定に基づく先読み演出として複数変動にわたって実行可能な構成とし、保留表示変化演出が第 1 先示唆演出や第 1 予告演出に相当し、チャンスゾーン演出が第 2 先示唆演出や第 2 予告演出に相当することとしたが、第 1 先示唆演出や第 1 予告演出の演出の種類は、保留表示変化演出以外であってもよく、第 2 先示唆演出や第 2 予告演出の演出の種類は、チャンスゾーン演出以外であってもよい。例えば、背景画像などの所定の画像を段階的に遷移させていく画像変化演出と、実行予定の演出の種類を示唆する示唆アイコンを表示するストック演出とを、先読み判定に基づく先読み演出として複数変動にわたって実行可能な構成としてもよい。この場合、画像変化演出が第 1 先示唆演出や第 1 予告演出に相当し、ストック演出が第 2 先示唆演出や第 2 予告演出に相当する。なお、画像変化演出としては例えば、大当たり期待度の関係が「第 1 の特殊背景 < 第 2 の特殊背景 < 第 3 の特殊背景」である各種の特殊背景（通常背景とは異なる背景）を、ターゲット保留の発生からターゲット保留に基づく変動終了までの間に、第 1 の特殊背景 → 第 2 の特殊背景 → 第 3 の特殊背景と順次変化させていく背景変化演出を実行すればよい。また、ストック演出としては例えば、ターゲット保留に基づく変動で特殊ボタン 4 1 を操作させる特殊操作演出が発生することを示唆する示唆アイコンをターゲット保留に基づく変動が開始される前から表示部 5 0 a に表示する演出を実行すればよい。なお、ストック演出の大当たり期待度は、第 3 の特殊背景が表示されることの大当たり期待度よりも高くするとよい。また、背景変化演出には第 2 の特殊背景が表示された後で通常背景に戻るパターン（形式）があってもよく、このパターンが実行される場合には、特殊背景から通常背景に戻った後で、これ以外のパターンで背景変化演出が実行される場合よりも高い確率でストック演出が実行されるように構成するとよい。なお、上記ストック演出により実行を示唆される特殊操作演出は、特定演出の一例である。また、ストック演出により実行を示唆される演出の種類は、適宜変更可能である。 20 30 40

【 0 3 4 2 】

また、上記のような画像変化演出を実行可能に構成した場合、画像変化演出を「先読み演出」としてではなく、「当該変動時予告」として実行する構成としてもよい。また、上記のようなストック演出を実行可能に構成した場合、ストック演出を「先読み演出」としてではなく、「当該変動時予告」として実行する構成としてもよい。

【 0 3 4 3 】

また上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第1始動口11（固定始動口）と、遊技球の入球し易さが変化可能な第2始動口12（可変始動口、電チュー12Dに係る始動口）とを設けたが、いずれか一方のみを設けてもよい。

【0344】

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。また、本発明をパチンコ遊技機に適用する場合、遊技機のゲーム性は遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。すなわち本発明は、遊技に支障をきたさなければ、いわゆる図柄確変機（当選した図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機）、いわゆるV確機（大入賞口内の特定領域（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）、いわゆる確変ループタイプの遊技機（一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機）、いわゆるST機（確変の回数切りの遊技機）、いわゆる1種2種混合機やハネモノタイプの遊技機などに、適宜採用することが可能である。また本発明を、下皿35等の構成を有さず遊技機内に封入された遊技球が循環するタイプの遊技機（所謂封入式遊技機、循環式遊技機、管理遊技機、スマートパチンコ）に適用してもよい。

10

【0345】

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

20

【0346】

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

30

【0347】

なお、「遊技者に有利な状態（有利遊技状態、有利状態、又は、特別遊技状態）」と言う場合、全ての大当たり遊技状態がこれに該当する構成でなくともよい。例えば、その後に高確率状態に制御される予定の大当たり遊技状態が「遊技者に有利な状態」に該当する構成としたり、実質10R等の相対的に多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態が「遊技者に有利な状態」に該当する構成としたりしてもよい。また、「遊技者に有利な状態」は、大当たり遊技状態のことではなく、小当たり遊技状態（小当たり遊技を実行している状態）のことであってもよく、また、高確率状態や高ベース状態（時短状態）のことであってもよい。2種大当たりを搭載している遊技機では、小当たり遊技状態と当該小当たり遊技状態における特定領域16への遊技球の通過に基づく大当たり遊技状態との一連の遊技状態を、遊技者に有利な状態としてもよい。また、「遊技者に有利な状態」を高確率状態や高ベース状態（時短状態）のこととする場合には、「遊技者に有利な状態」になることに期待させる種々の演出は、特別図柄の変動表示中の演出に限らず、大当たり遊技中の演出など、他のタイミングで行われる演出であってもよい。

40

【0348】

10．実施形態及びその変更例に示されている発明

上記した実施形態及びその変更例には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施形態等における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限

50

定されるものではない。なお、手段 A は、以下の手段 A 1 ~ A 3 の総称である。また手段 B は、以下の手段 B 1 ~ B 2 の総称である。また手段 C は、以下の手段 C 1 ~ C 3 の総称である。また手段 D は、以下の手段 D 1 ~ D 2 の総称である。また手段 E は、以下の手段 E 1 ~ E 2 の総称である。

【0349】

手段 A 1 :

第 1 入球口 (第 1 始動口 1 1) または前記第 1 入球口とは異なる第 2 入球口 (第 2 始動口 1 2) への入球に基づいて、遊技者に有利な有利状態 (大当たり遊技状態) にするか否かの第 1 判定 (大当たり判定) を行う第 1 判定手段 (遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり判定に係る処理) と、

10

前記入球があった場合、前記第 1 判定よりも前に、前記有利状態になるかの第 2 判定 (先読み判定) を行う第 2 判定手段 (遊技制御用マイコン 1 0 1 による先読み判定に係る処理) と、

演出を制御可能な演出制御手段 (演出制御用マイコン 1 2 1) と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第 2 判定の結果に基づいて、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出 (保留表示変化演出、図 4 6) と、前記第 1 先示唆演出とは異なる第 2 先示唆演出 (チャンスゾーン演出、図 3 7) とを実行可能であり、

前記第 1 先示唆演出を、第 1 形式 (図 4 6 (A) ~ (F) に示す形式) で実行するときと、前記第 1 形式の途中で終了する第 2 形式 (図 4 6 (A) ~ (D) 及び図 4 7 に示す形式) で実行するときとがあることを特徴とする遊技機。

20

【0350】

この構成の遊技機によれば、第 1 形式の途中で終了する第 2 形式の第 1 先示唆演出があることで緊張感が生じて、興趣向上が見込める。

【0351】

手段 A 2 :

手段 A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 2 形式の前記第 1 先示唆演出が実行されるときには、当該第 1 先示唆演出が実行された後、前記第 2 先示唆演出を実行可能である (図 4 7、図 3 5) ことを特徴とする遊技機。

30

【0352】

この構成の遊技機によれば、第 1 形式の途中で終了する第 2 形式で第 1 先示唆演出が行われたときでも、第 1 先示唆演出の実行後に、第 2 先示唆演出が実行されることがあるため、期待感を持続させることが可能であり、興趣向上が見込める。

【0353】

手段 A 3 :

手段 A 1 又は手段 A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 入球口への入球と前記第 2 入球口への入球とが同時に生じた場合、前記第 1 入球口への入球に係る前記第 2 判定に基づく前記第 1 先示唆演出を実行せず、前記第 2 入球口への入球に係る前記第 2 判定に基づく前記第 1 先示唆演出を実行可能である (図 4 8、図 4 9) ことを特徴とする遊技機。

40

【0354】

この構成の遊技機によれば、第 1 入球口への入球と第 2 入球口への入球が同時に起きても、第 1 先示唆演出は第 2 入球口への入球に基づくものしか実行されないため、演出が煩雑になるのが防止され、興趣低下を防ぐことが可能である。

【0355】

手段 B 1 :

遊技者に有利な有利状態 (大当たり遊技状態) になることに期待させる予告演出 (保留表示変化演出、チャンスゾーン演出) を実行可能であり、

前記予告演出の実行形式には、第 1 予告演出 (保留表示変化演出) を実行する第 1 形式

50

と、前記第 1 予告演出よりも前記有利状態になる期待度が高い第 2 予告演出（チャンスゾーン演出）を実行する第 2 形式と、前記第 1 予告演出を実行した後で前記第 2 予告演出を実行する第 3 形式とがあり、

前記第 1 予告演出（保留表示変化演出）の演出態様には、第 1 態様（青色）と、前記第 1 態様よりも前記有利状態になる期待度が高い第 2 態様（赤色）とがあり、

前記第 1 予告演出の演出態様が前記第 2 態様でない方が前記第 2 態様であるよりも、前記第 3 形式（図 4 5 に示す演出実行例 5）の実行割合が高い（図 3 4、図 3 5）ことを特徴とする遊技機。

【0356】

この構成の遊技機によれば、第 1 予告演出の演出態様が有利状態になる期待度の高い第 2 態様であるよりも第 2 態様でない方が、第 1 予告演出の実行後に第 2 予告演出が実行される割合が高くなっているため、第 2 態様ではなく第 1 態様で第 1 予告演出が実行されたときでも、期待感を持続させることが可能であり、興趣向上が見込める。

【0357】

手段 B 2：

手段 B 1 に記載の遊技機であって、

第 1 入球口（第 1 始動口 1 1）または前記第 1 入球口とは異なる第 2 入球口（第 2 始動口 1 2）への入球に基づいて、前記有利状態にするかの判定を行い、当該判定の結果に基づいて前記予告演出を実行可能であり、

前記第 1 入球口への入球と前記第 2 入球口への入球とが同時に生じた場合、前記第 1 入球口への入球に係る前記判定に基づく前記第 1 予告演出を実行せず、前記第 2 入球口への入球に係る前記判定に基づく前記第 1 予告演出を実行可能である（図 4 8、図 4 9）ことを特徴とする遊技機。

【0358】

この構成の遊技機によれば、第 1 入球口への入球と第 2 入球口への入球が同時に起きても、第 1 予告演出は第 2 入球口への入球に基づくものしか実行されないため、演出が煩雑になるのが防止され、興趣低下を防ぐことが可能である。

【0359】

手段 C 1：

第 1 入球口（第 1 始動口 1 1）または前記第 1 入球口とは異なる第 2 入球口（第 2 始動口 1 2）への入球に基づいて、遊技者に有利な有利状態（大当たり遊技状態）にするか否かの第 1 判定（大当たり判定）を行う第 1 判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり判定に係る処理）と、

前記入球があった場合、前記第 1 判定よりも前に、前記有利状態になるかの第 2 判定（先読み判定）を行う第 2 判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による先読み判定に係る処理）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第 2 判定の結果に基づいて、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出（保留表示変化演出、図 4 6）と、前記第 1 先示唆演出とは異なる第 2 先示唆演出（チャンスゾーン演出、図 3 7）とを実行可能であり、

前記第 1 先示唆演出を、第 1 形式（図 4 6（A）～（F）に示す形式）で実行するときと、前記第 1 形式の途中で終了する第 2 形式（図 4 6（A）～（D）及び図 4 7 に示す形式）で実行するときとがあり、

前記第 2 形式の方が前記第 1 形式よりも、前記第 1 先示唆演出が実行された後で前記第 2 先示唆演出が実行される割合が高い（図 3 4、図 3 5）ことを特徴とする遊技機。

【0360】

この構成の遊技機によれば、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出が第 1 形式の途中で終了する第 2 形式で実行された場合には、第 1 形式で実行されたときよりも、第 1 先示唆演出の実行後に第 2 先示唆演出が実行される割合が高いため、第 1 先示唆演出が第 1 形式の

途中で終了してしまう場合でも、第 2 先示唆演出の実行に期待が持てるようになっており、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 3 6 1 】

手段 C 2 :

手段 C 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 入球口への入球と前記第 2 入球口への入球とが同時に生じた場合、前記第 1 入球口への入球に係る前記第 2 判定に基づく前記第 1 先示唆演出を実行せず、前記第 2 入球口への入球に係る前記第 2 判定に基づく前記第 1 先示唆演出を実行可能である（図 4 8 , 図 4 9 ）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 2 】

この構成の遊技機によれば、第 1 入球口への入球と第 2 入球口への入球が同時に起きても、第 1 先示唆演出は第 2 入球口への入球に基づくものしか実行されないため、演出が煩雑になるのが防止され、興趣低下を防ぐことが可能である。

【 0 3 6 3 】

手段 C 3 :

手段 C 1 又は手段 C 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 先示唆演出が実行された後で前記第 2 先示唆演出が実行された場合、当該第 2 先示唆演出（チャンスゾーン演出）の実行に応じた特定演出（チャンスゾーン専用 S P リーチ、図 3 8 ~ 図 4 0 ）を、前記第 1 判定の結果を報知する報知演出（変動演出）に伴って実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 4 】

この構成の遊技機によれば、第 1 先示唆演出の実行後の第 2 先示唆演出に応じた特定演出が、第 1 判定の結果を報知する報知演出に伴って実行されるため、第 2 先示唆演出が実行されたときの報知演出中の興趣が特定演出により好適に向上される。

【 0 3 6 5 】

手段 D 1 :

遊技者に有利な有利状態（大当たり遊技状態）にするか否かの第 1 判定（大当たり判定）を行う第 1 判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり判定に係る処理）と、

前記第 1 判定よりも前に、前記有利状態になるかの第 2 判定（先読み判定）を行う第 2 判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による先読み判定に係る処理）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第 2 判定の結果に基づいて、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出（保留表示変化演出、図 4 6 ）と、前記第 1 先示唆演出とは異なる第 2 先示唆演出（チャンスゾーン演出、図 3 7 ）とを実行可能であり、

前記第 2 先示唆演出として、通常演出（昼間通常用背景画像 G 1 0 2 等の通常背景を表示可能な通常演出モードへの設定）とは異なる特殊演出（森背景画像 G 7 0 （チャンス背景）を表示可能なチャンスゾーンへの設定）を複数変動にわたって実行可能であり、

前記特殊演出の実行中に、前記通常演出では実行されない特定演出（チャンスゾーン専用 S P リーチ、図 3 6 ）を実行可能であり、

所定の終了条件（ゾーン終了操作が行われること）の成立に基づいて前記特殊演出を終了させるものであり、

前記所定の終了条件の成立し易さは、前記特定演出が実行されていないときと前記特定演出が実行されているときとで異なる（図 4 2 、図 4 3 ）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 6 】

この構成の遊技機によれば、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出とは異なる第 2 先示唆演出として、通常演出とは異なる特殊演出を複数変動にわたって実行しているときに、通常演出では実行されない特定演出が実行されるため、第 2 先示唆演出の興趣を向上可能であるうえ、特定演出が実行されているときと実行されていないときとで特殊演出（第 2 先示唆演出）の終了条件の成立し易さが異なるため、特殊演出及び特定演出の興趣が低下し

10

20

30

40

50

ないように、特殊演出及び特定演出を行うことが可能となる。

【0367】

手段D2:

手段D1に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第1先示唆演出を、第1形式(図46(A)~(F)に示す形式)で実行するときと、前記第1形式の途中で終了する第2形式(図46(A)~(D)及び図47に示す形式)で実行するときとがあり、

前記第2形式の前記第1先示唆演出が実行されるときには、当該第1先示唆演出が実行された後、前記第2先示唆演出を実行可能である(図47、図35)ことを特徴とする遊技機。

10

【0368】

この構成の遊技機によれば、第1形式の途中で終了する第2形式の第1先示唆演出があることで緊張感が生じて、興趣向上が見込めるうえ、第1形式の途中で終了する第2形式で第1先示唆演出が行われたときでも、第1先示唆演出の実行後に、第2先示唆演出(特殊演出)が実行されることがあるため、期待感を持続させることが可能であり、興趣向上が見込める。

【0369】

手段E1:

遊技者に有利な有利状態(大当たり遊技状態)になることに期待させる予告演出(保留表示変化演出、チャンスゾーン演出)を実行可能であり、

20

前記予告演出の実行形式には、第1予告演出(保留表示変化演出)を実行する第1形式と、前記第1予告演出よりも前記有利状態になる期待度が高い第2予告演出を実行する第2形式(チャンスゾーン演出)と、前記第1予告演出を実行した後で前記第2予告演出を実行する第3形式とがあり、

前記第2予告演出として、通常演出(昼間通常用背景画像G102等の通常背景を表示可能な通常演出モードへの設定)とは異なる特殊演出(森背景画像G70(チャンス背景))を表示可能なチャンスゾーンへの設定)を複数変動にわたって実行可能であり、

前記特殊演出の実行中に、前記通常演出では実行されない特定演出(チャンスゾーン専用SPリーチ、図36)を実行可能であり、

30

所定の終了条件(ゾーン終了操作が行われること)の成立に基づいて前記特殊演出を終了させるものであり、

前記所定の終了条件の成立し易さは、前記特定演出が実行されていないときと前記特定演出が実行されているときとで異なる(図42、図43)ことを特徴とする遊技機。

【0370】

この構成の遊技機によれば、第1予告演出よりも有利状態になる期待度が高い第2予告演出として、通常演出とは異なる特殊演出を複数変動にわたって実行しているときに、通常演出では実行されない特定演出が実行されるため、第2予告演出の興趣を向上可能であるうえ、特定演出が実行されているときと実行されていないときとで特殊演出(第2予告演出)の終了条件の成立し易さが異なるため、特殊演出及び特定演出の興趣が低下しないように、特殊演出及び特定演出を行うことが可能となる。

40

【0371】

手段E2:

手段E1に記載の遊技機であって、

前記第1予告演出(保留表示変化演出)の演出態様には、第1態様(青色)と、前記第1態様よりも前記有利状態になる期待度が高い第2態様(赤色)とがあり、

前記第1予告演出の演出態様が前記第2態様でない方が前記第2態様であるよりも、前記第3形式(図45に示す演出実行例5)の実行割合が高い(図34、図35)ことを特徴とする遊技機。

【0372】

50

この構成の遊技機によれば、第 1 予告演出の演出態様が有利状態になる期待度の高い第 2 態様であるよりも第 2 態様でない方が、第 1 予告演出の実行後に第 2 予告演出（特殊演出）が実行される割合が高くなっているため、第 2 態様ではなく第 1 態様で第 1 予告演出が実行されたときでも、期待感を持続させることが可能であり、興趣向上が見込める。

【 0 3 7 3 】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載されているように、大当たりであるかを判定し、その判定結果に基づいて、演出用の保留表示の表示態様を通常の白色から特殊な青色や赤色などに変化させる演出を行って、遊技者に大当たり当選を期待させる遊技機が知られている。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載されているような演出の実行手法は現在ではよく見かけるものとなっており、遊技者に興趣を提供するためには改良の余地がある。

10

【 0 3 7 4 】

上記した手段 A は、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技者に有利な有利状態にするか否かの第 1 判定よりも前に行われる有利状態になるかの第 2 判定の結果に基づいて、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出と、第 1 先示唆演出とは異なる第 2 先示唆演出とを実行可能であり、第 1 先示唆演出を、第 1 形式で実行するときと、第 1 形式の途中で終了する第 2 形式で実行するときとがある」という点で相違している。

【 0 3 7 5 】

また上記した手段 B は、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技者に有利な有利状態になることに期待させる予告演出の実行形式には、第 1 予告演出を実行する第 1 形式と、第 1 予告演出よりも有利状態になる期待度が高い第 2 予告演出を実行する第 2 形式と、第 1 予告演出を実行した後で第 2 予告演出を実行する第 3 形式とがあり、第 1 予告演出の演出態様が、第 1 態様よりも有利状態になる期待度が高い第 2 態様でない方が第 2 態様であるよりも、第 3 形式の実行割合が高い」という点で相違している。

20

【 0 3 7 6 】

また上記した手段 C は、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技者に有利な有利状態にするか否かの第 1 判定よりも前に行われる有利状態になるかの第 2 判定の結果に基づいて、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出と、第 1 先示唆演出とは異なる第 2 先示唆演出とを実行可能であり、第 1 先示唆演出を第 1 形式の途中で終了する第 2 形式で実行したときの方が第 1 形式で実行したときよりも、第 1 先示唆演出が実行された後で第 2 先示唆演出が実行される割合が高い」という点で相違している。

30

【 0 3 7 7 】

また上記した手段 D は、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技者に有利な有利状態にするか否かの第 1 判定よりも前に行われる有利状態になるかの第 2 判定の結果に基づいて、段階的に進行可能な第 1 先示唆演出と、通常演出とは異なる特殊演出を複数変動にわたって実行可能な第 2 先示唆演出とを実行可能であり、特殊演出の実行中に通常演出では実行されない特定演出を実行可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて特殊演出を終了させるものであり、所定の終了条件の成立し易さは特定演出が実行されていないときと特定演出が実行されているときとで異なる」という点で相違している。

40

【 0 3 7 8 】

また上記した手段 E は、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技者に有利な有利状態になることに期待させる予告演出の実行形式には、第 1 予告演出を実行する第 1 形式と、第 1 予告演出よりも有利状態になる期待度が高い第 2 予告演出を実行する第 2 形式と、第 1 予告演出を実行した後で第 2 予告演出を実行する第 3 形式とがあり、第 2 予告演出として通常演出とは異なる特殊演出を複数変動にわたって実行可能であり、特殊演出の実行中に通常演出では実行されない特定演出を実行可能であり、所定

50

の終了条件の成立に基づいて特殊演出を終了させるものであり、所定の終了条件の成立し易さは特定演出が実行されていないときと特定演出が実行されているときとで異なる」という点で相違している。

【 0 3 7 9 】

手段 A ～ E の各発明は、上記各相違点により、「演出を通じて遊技の興趣を向上させる」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。

【 符号の説明 】

【 0 3 8 0 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 1 ... 第 1 始動口（第 1 入球口）

1 2 ... 第 2 始動口（第 2 入球口）

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

G 7 0 ... 森背景画像

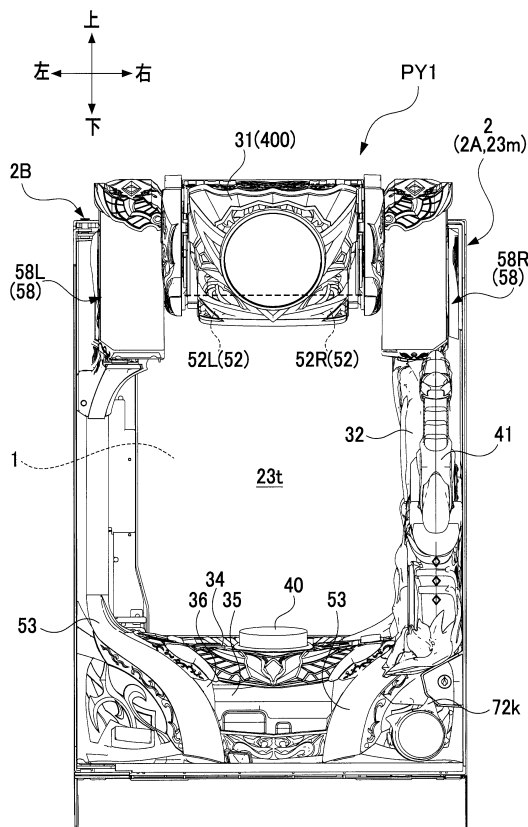
G 1 0 2 ... 昼間通常用背景画像

H A ... 保留アイコン

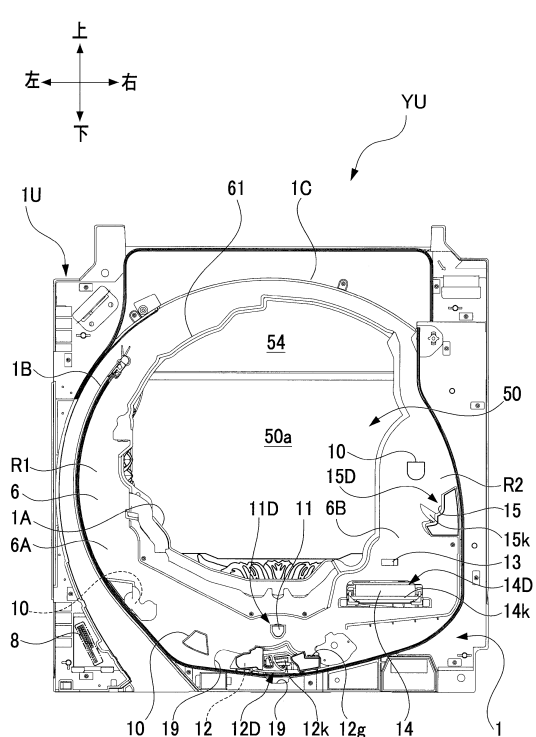
T A ... 当該アイコン

【 図面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



10

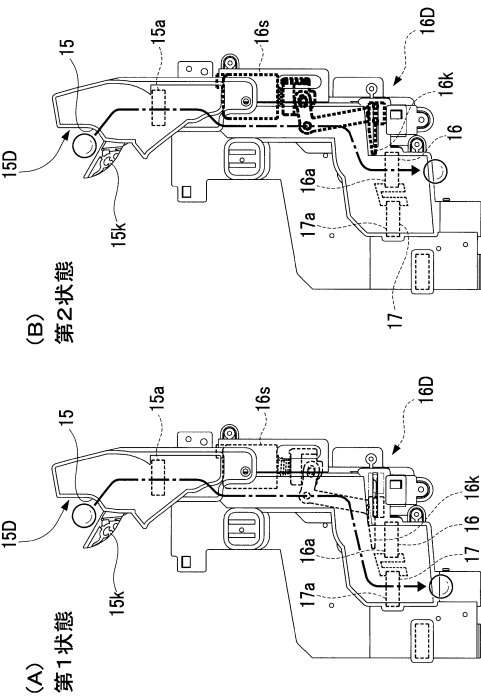
20

30

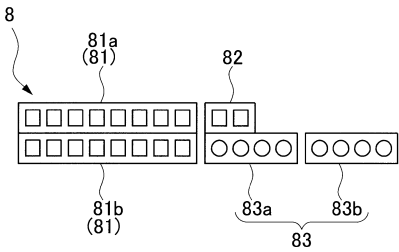
40

50

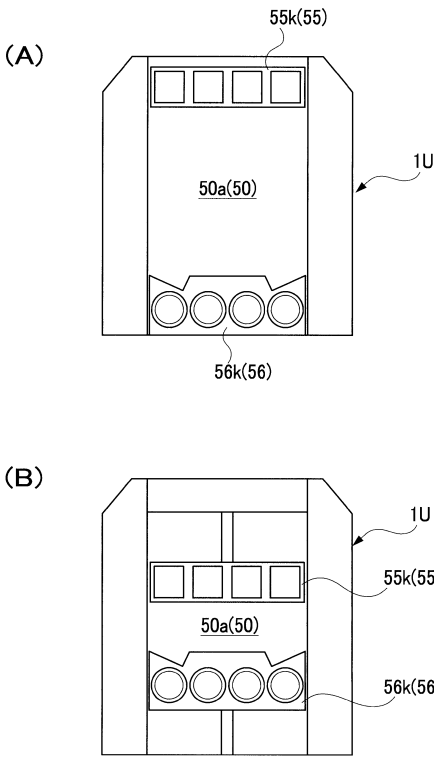
【 図 3 】



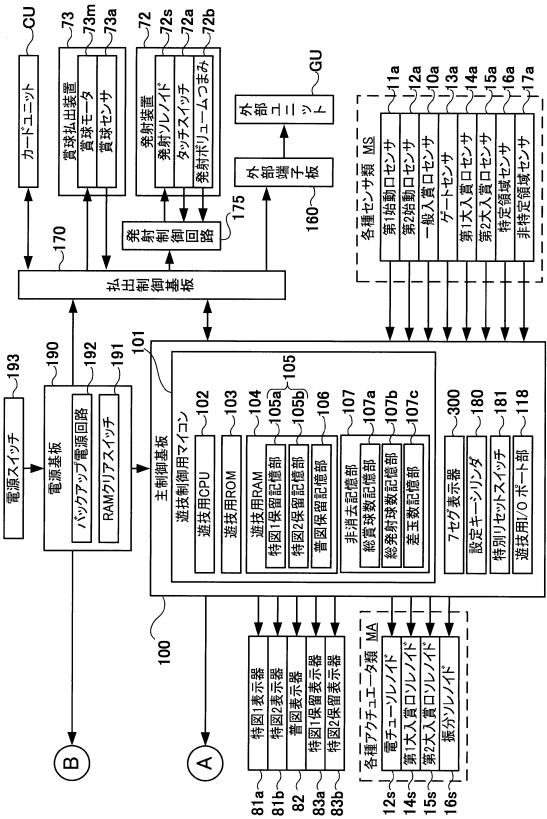
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



10

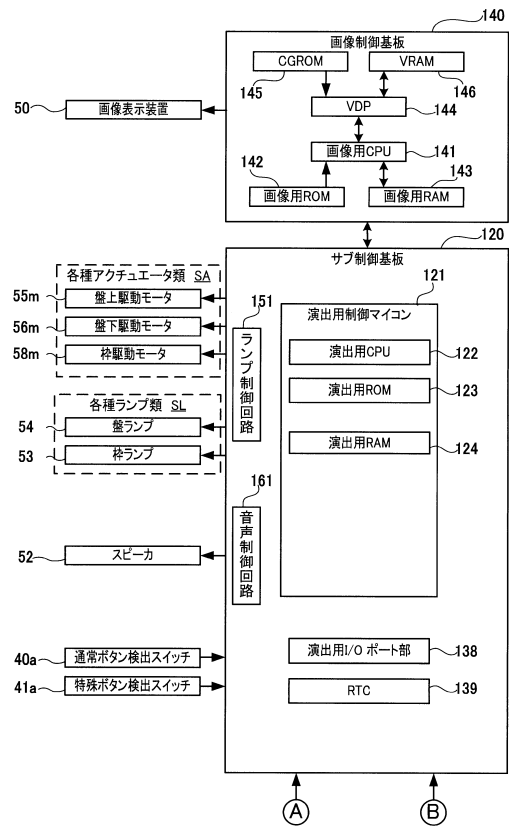
20

30

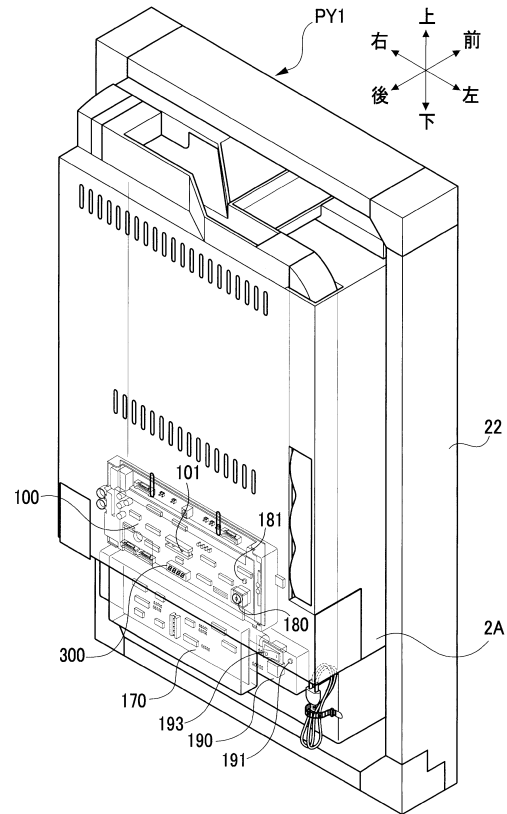
40

50

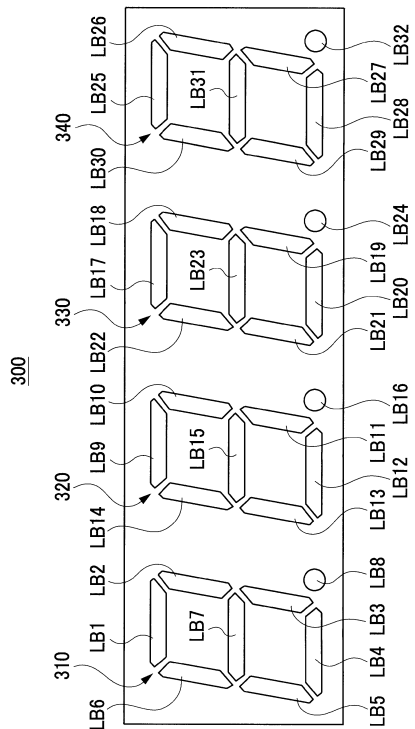
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

(A)普図関係乱数		
乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

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

10

20

30

40

50

【 図 1 1 】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【 図 1 2 】

(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

10

20

【 図 1 3 】

特図1変動パターン判定テーブル

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

【 図 1 4 】

特図2変動パターン判定テーブル

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

30

40

50

【図 15】

先読み判定テーブル			特図変動演出の演出フロー		
始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	始動入賞コマンド	
第1	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンドR01	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンドR02	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			N大当たり変動	コマンドR03	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
	時短状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンドR04	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンドR05	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンドR06	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
第2	非時短状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンドR07	通常変動
			SP大当たり変動	コマンドR11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンドR12	通常変動→リリーチ
	時短状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンドR13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンドR14	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンドR15	通常変動
第3	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンドS1	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンドS2	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			N大当たり変動	コマンドS3	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
	時短状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンドS4	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンドS5	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンドS6	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
第4	非時短状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンドS7	通常変動
			SP大当たり変動	コマンドS11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンドS12	通常変動→リリーチ
	時短状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンドS13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンドS14	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンドS15	通常変動

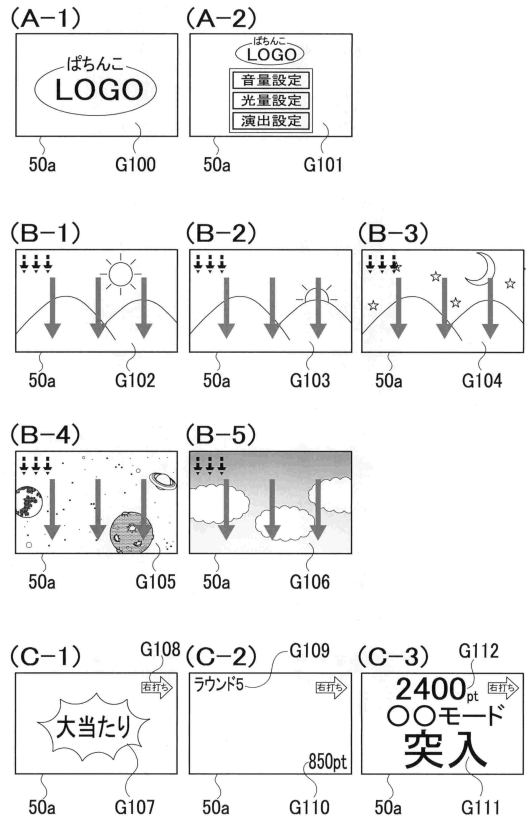
【図 16】

大当たり遊技制御テーブル									
大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開閉パターン					OP 時間	ED 時間	
		ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間			
大当たり遊技A (ワロウグ大当たり)	16R (実質9R)	1~8R 9~15R 16R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	100秒	150秒	
				第1大入賞口	0.1秒	2.0秒			
				第2大入賞口	29.5秒	2.0秒			
大当たり遊技B (マジョー大当たり)	16R (実質8R)	1~8R 9~15R 16R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	100秒	100秒	
				第1大入賞口	0.1秒	2.0秒			
				第2大入賞口	0.1秒	2.0秒			
大当たり遊技C (ワロウグ大当たり)	16R (実質16R)	1~15R 16R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	100秒	100秒	
				第1大入賞口	0.1秒	2.0秒			
				第2大入賞口	29.5秒	2.0秒			

【図 17】

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

【図 18】



10

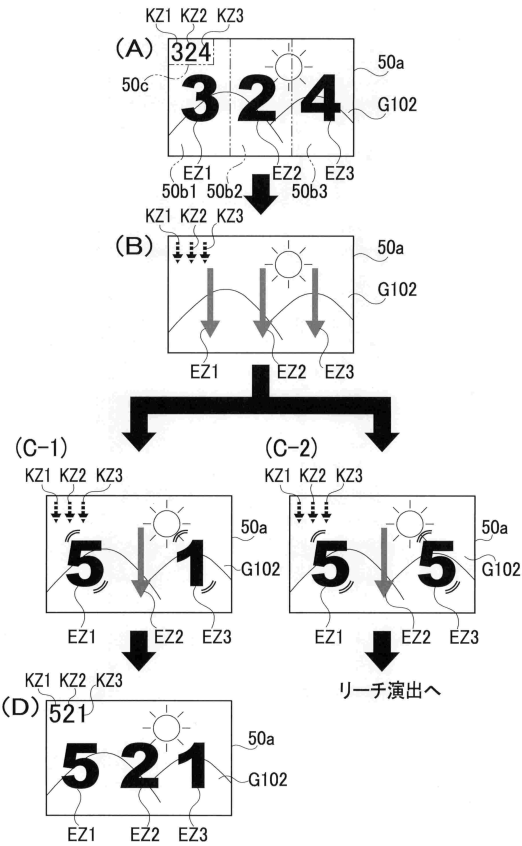
20

30

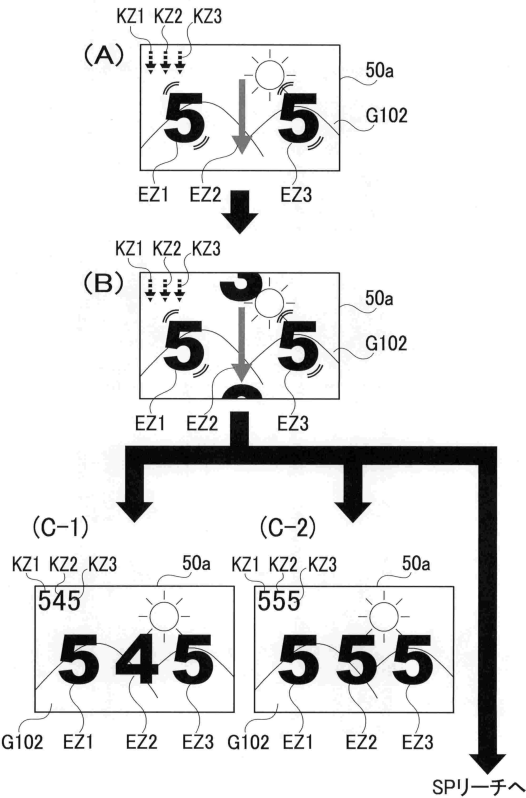
40

50

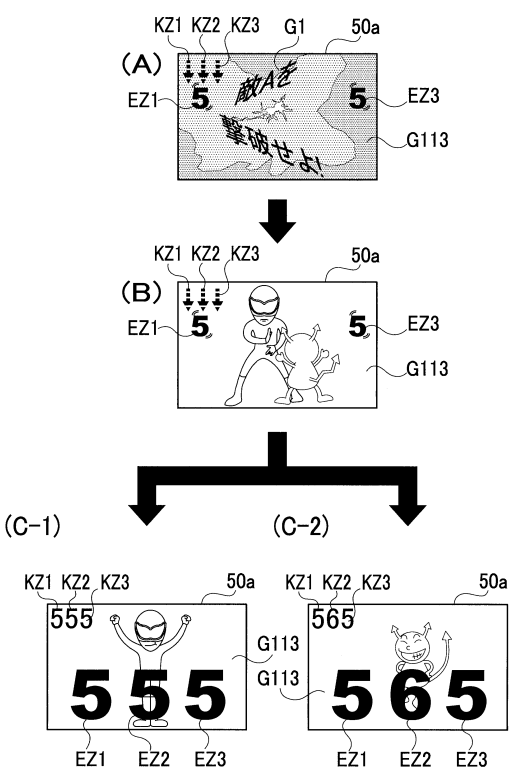
【図 19】



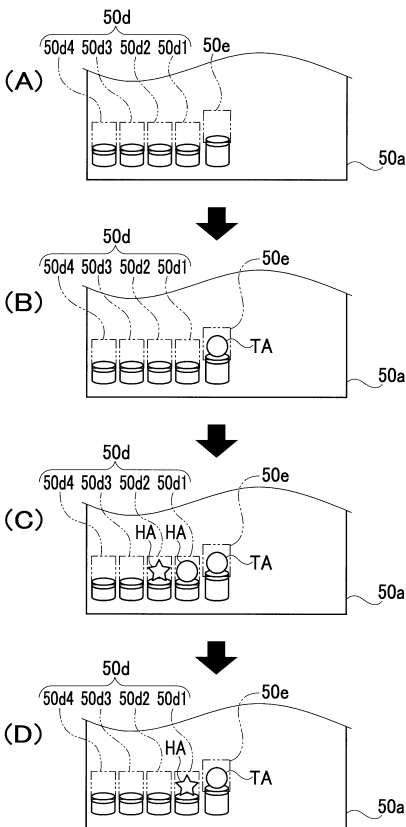
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

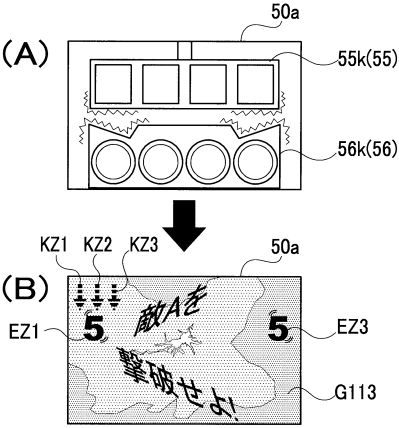
20

30

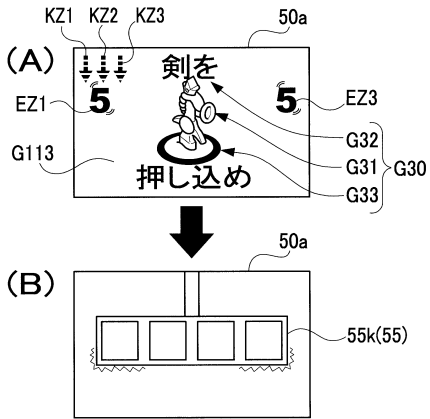
40

50

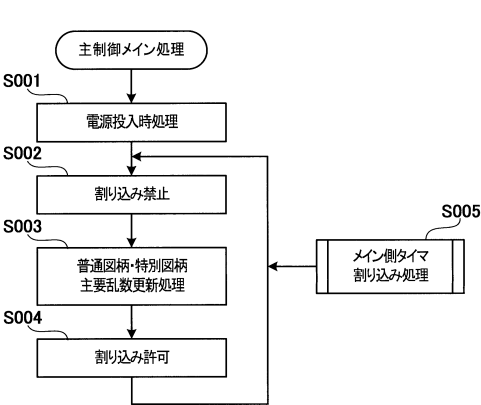
【 図 2 3 】



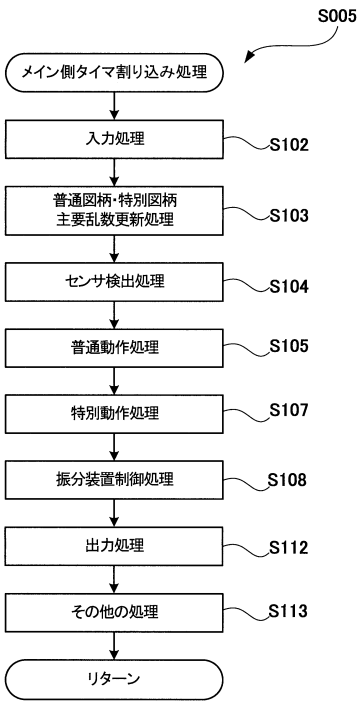
【 図 2 4 】



【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



10

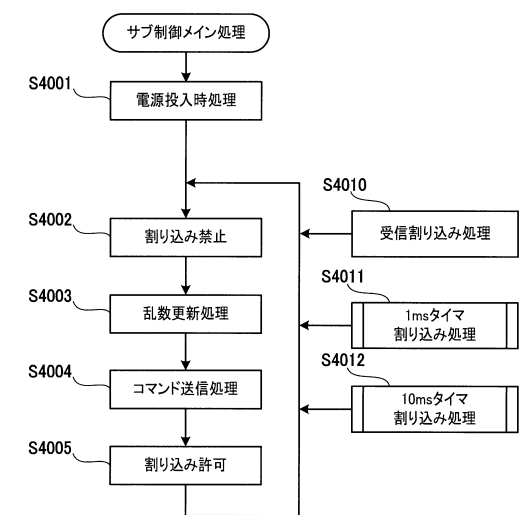
20

30

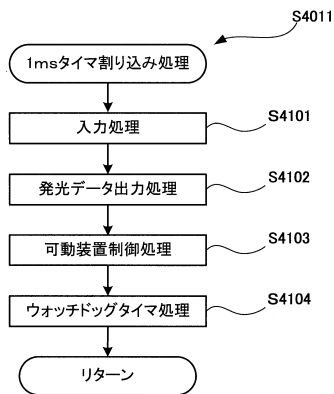
40

50

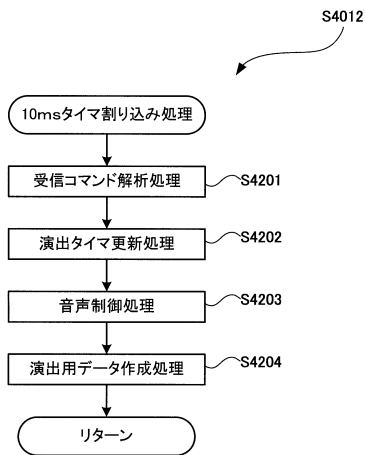
【 図 2 7 】



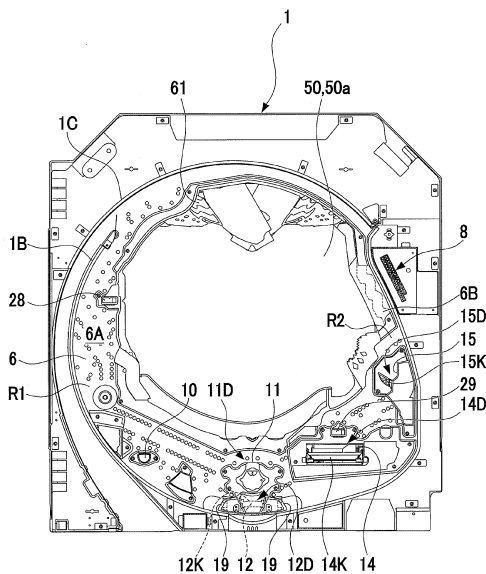
【 図 2 8 】



【 図 2 9 】



【 図 3 0 】



10

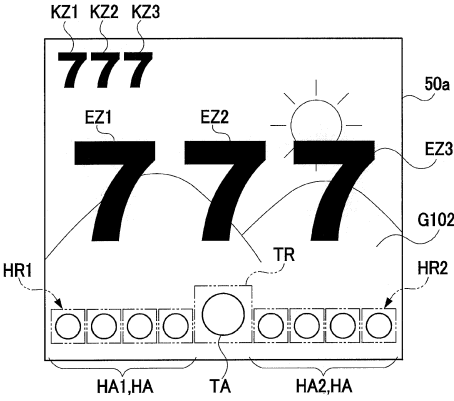
20

30

40

50

【図 3 1】



【図 3 2】

保留表示(保留アイコン、当該アイコンの表示態様)				保留表示態様データ		大当たり期待度	
表示態様	色	通常	保留	01H	02H	03H	04H
通常	白色	白色	白色	01H	02H	03H	04H
特殊(第1特殊)	白点滅	白点滅	白点滅	01H	02H	03H	04H
特殊(第2特殊)	青色	青色	青色	01H	02H	03H	04H
特殊(第3特殊)	赤色	赤色	赤色	01H	02H	03H	04H

【図 3 3】

保留表示変化演出の抽選テーブル(非時短状態中)			
先読み判定結果		保留表示の最終表示態様	振分率(%)
大当たり	通常表示態様(白色)	01H	10
	第1特殊表示態様(白点滅)	02H	15
	第2特殊表示態様(青色)	03H	30
	第3特殊表示態様(赤色)	04H	45
ハズレ(SPIーチ)	通常表示態様(白色)	01H	20
	第1特殊表示態様(白点滅)	02H	25
	第2特殊表示態様(青色)	03H	40
	第3特殊表示態様(赤色)	04H	15
ハズレ(LJーチ or NJーチ)	通常表示態様(白色)	01H	50
	第1特殊表示態様(白点滅)	02H	30
	第2特殊表示態様(青色)	03H	15
	第3特殊表示態様(赤色)	04H	5

【図 3 4】

保留変化シナリオの抽選テーブル									
抽選表示態様	保留回数	振分率(%)		保留表示の変化態様(保留変化シナリオ)				保留変化シナリオNo.	備考
		大当たり	ハズレ	保留1→2	保留2→3	保留3→4	保留4→5		
赤色	保留4回目	50	50	赤色	赤色	赤色	赤色	013	-
	保留3回目	50	50	赤色	赤色	赤色	赤色	014	-
	保留2回目	100	100	赤色	赤色	赤色	赤色	015	-
	保留1回目	50	50	赤色	赤色	赤色	赤色	016	-
青色	保留4回目	50	50	青色	青色	青色	青色	022	-
	保留3回目	50	50	青色	青色	青色	青色	023	-
	保留2回目	100	100	青色	青色	青色	青色	024	-
	保留1回目	50	50	青色	青色	青色	青色	025	-
白点滅	保留4回目	50	50	白点滅	白点滅	白点滅	白点滅	028	-
	保留3回目	50	50	白点滅	白点滅	白点滅	白点滅	031	-
	保留2回目	100	100	白点滅	白点滅	白点滅	白点滅	033	-
	保留1回目	50	50	白点滅	白点滅	白点滅	白点滅	034	-
白色	保留4回目	20	20	白色	白色	白色	白色	036	-
	保留3回目	20	20	白色	白色	白色	白色	041	-
	保留2回目	30	30	白色	白色	白色	白色	043	-
	保留1回目	100	100	白色	白色	白色	白色	045	-

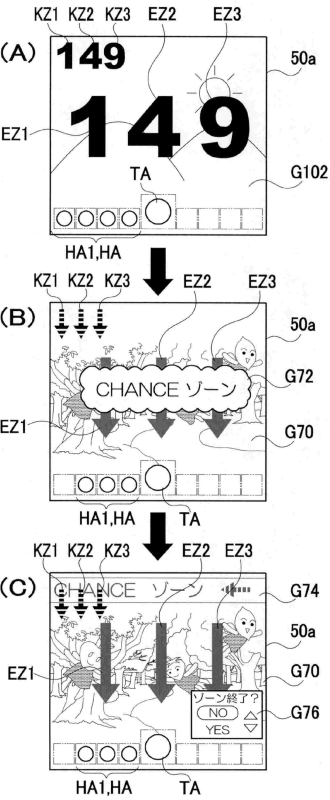
【図 3 5】

先読み判定結果	係数表示の有無 最終表示動向	チャンスゾーン演出の発生割合(%)		備考
		実行	非実行	
大当たり	有り	89	1	係数中止演出の重割に、 チャンスゾーン演出を実行、 ターゲット後の初期のSPに、 チャンスゾーン演出を実行
	無し	60	40	
		0	100	
				-
ハズレ(SPリーチ)	有り	25	75	係数中止演出の重割に、 チャンスゾーン演出を実行、 ターゲット後の初期のSPに、 チャンスゾーン演出を実行
	無し	15	85	
		0	100	
				-
ハズレ(Lリーチ or Nリーチ)	有り	15	85	係数中止演出の重割に、 チャンスゾーン演出を実行、 ターゲット後の初期のSPに、 チャンスゾーン演出を実行
	無し	2	98	
		0	100	
				-

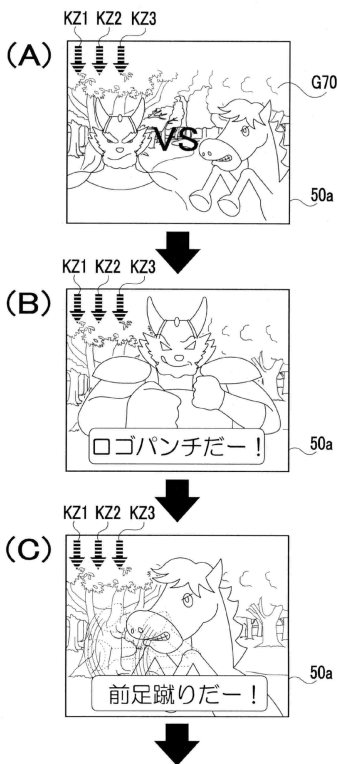
【図 3 6】

SPリーチの抽選テーブル(非時短状態中)	特図変動パターンの名称	SPリーチの発生率(%)	
		チャンスゾーン専用SPリーチ	共通SPリーチ
SP大当たり変動	チャンスゾーン演出 非実行中(通常遊樂) 実行中(チャンス遊樂)	0	100
	非実行中(チャンス遊樂) 実行中(通常遊樂)	0	50
SPハズレ変動	チャンスゾーン演出 非実行中(通常遊樂) 実行中(チャンス遊樂)	2	100
	非実行中(チャンス遊樂) 実行中(通常遊樂)	0	89

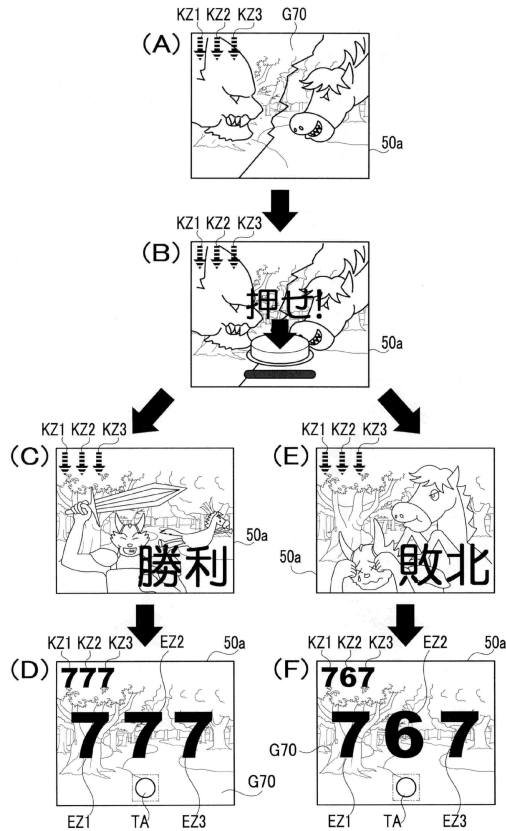
【図 3 7】



【図 39】



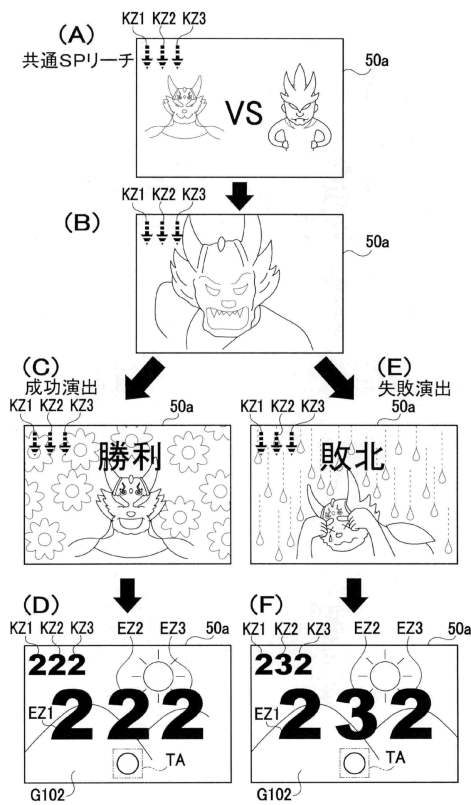
【図 40】



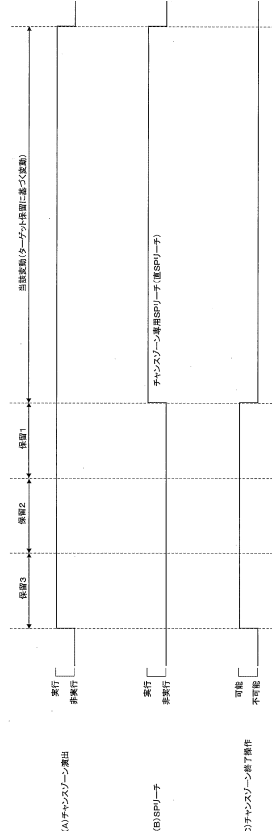
10

20

【図 41】



【図 42】

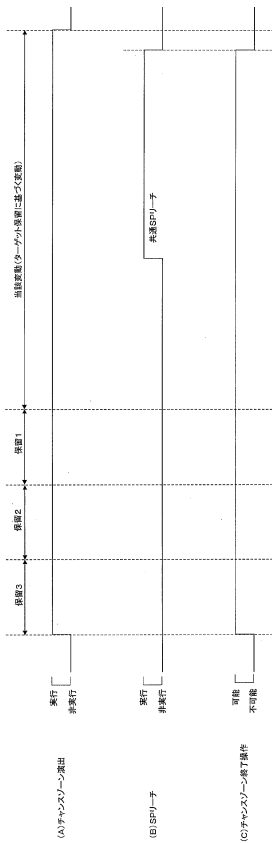


30

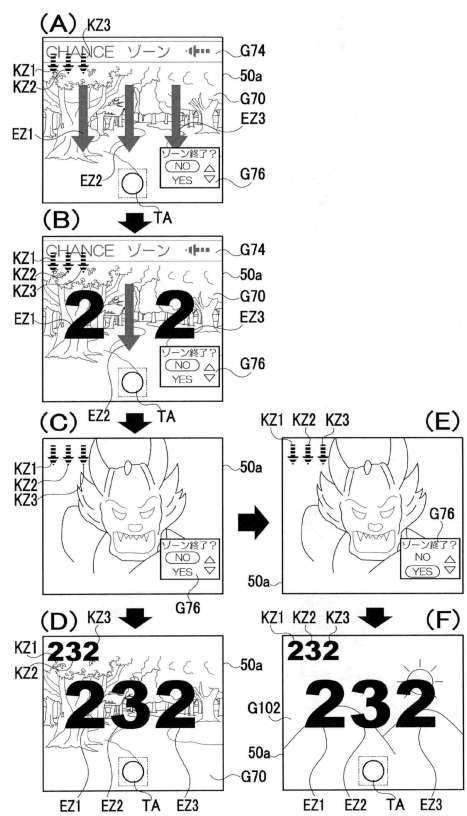
40

50

【図 4 3】



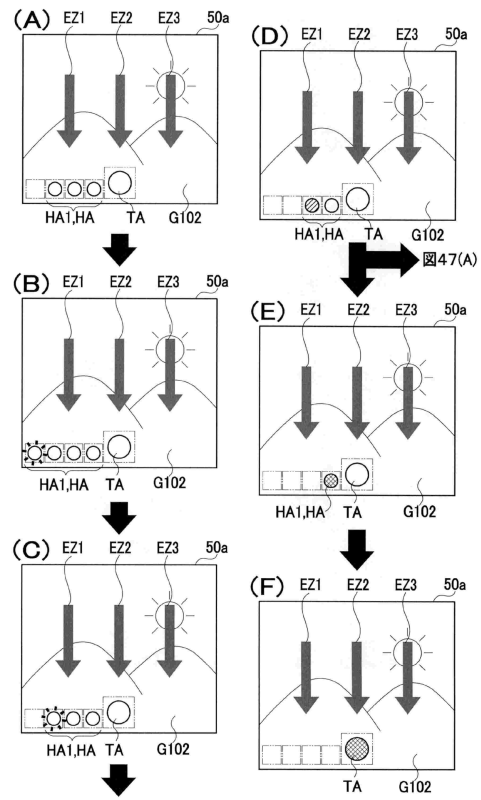
【図 4 4】



【図 4 5】

演出の要位階				ターゲット領域の位置			
演出要位階				保留1	保留2	保留3	保留4
演出要位階1	演出要位階1	演出要位階1	演出要位階1	演出要位階1	演出要位階1	演出要位階1	演出要位階1
演出要位階2	演出要位階2	演出要位階2	演出要位階2	演出要位階2	演出要位階2	演出要位階2	演出要位階2
演出要位階3	演出要位階3	演出要位階3	演出要位階3	演出要位階3	演出要位階3	演出要位階3	演出要位階3
演出要位階4	演出要位階4	演出要位階4	演出要位階4	演出要位階4	演出要位階4	演出要位階4	演出要位階4
演出要位階5	演出要位階5	演出要位階5	演出要位階5	演出要位階5	演出要位階5	演出要位階5	演出要位階5
演出要位階6	演出要位階6	演出要位階6	演出要位階6	演出要位階6	演出要位階6	演出要位階6	演出要位階6

【図 4 6】



10

20

30

40

50

チャレンスゾーン演出の抽選テーブル(非時短状態中)		抽選結果の最終表示態様		チャレンスゾーン演出の実行割合(%)		備考
先読み判定結果				実行	非実行	
大当たり		白色		65	35	ターゲット保留の初回のソフト時に、チャレンスゾーン演出を実行
		白点滅		60	40	
		青色		55	45	
		赤色		50	50	
ハズレ(SPIーチ)		白色		15	85	ターゲット保留の初回のソフト時に、チャレンスゾーン演出を実行
		白点滅		12	88	
		青色		9	91	
		赤色		6	94	
ハズレ(LJーチ or NJーチ)		白色		4	96	ターゲット保留の初回のソフト時に、チャレンスゾーン演出を実行
		白点滅		3	97	
		青色		2	98	
		赤色		1	99	

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 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA56 CA77 FA05 FA08 FA17