

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-150378

(P2019-150378A)

(43) 公開日 令和1年9月12日(2019.9.12)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 56 頁)

(21) 出願番号	特願2018-38623 (P2018-38623)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年3月5日 (2018.3.5)		株式会社サンセイアールアンドディ
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	佐々木 嘉一
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号
			株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	西村 仁
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号
			株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

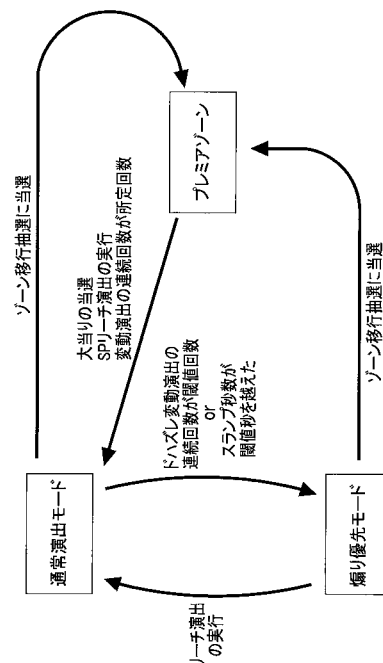
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数の演出が実行可能な遊技機であって、演出による遊技の興趣性を向上させる技術を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機P Y 1のハズレ演出パターンには、煽り演出およびリーチ演出を含まない第1のハズレ演出パターンと、煽り演出を含む第2のハズレ演出パターンと、がある。パチンコ遊技機P Y 1は、通常演出モードにおいて、第1のハズレ演出パターン以外の変動演出パターンが選択されていない期間が継続していることを示す特定条件を満たした場合に、煽り演出を含む変動演出パターンの選択確率が通常演出モードよりも高い煽り優先モードになる。

【選択図】 図 1 9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

大当たりの抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による抽選結果を示す特別図柄を変動表示し、その変動表示の開始から変動時間が経過した後、前記特別図柄を停止表示する特別図柄表示手段と、

前記特別図柄表示手段による特別図柄の変動パターンの情報に合わせて変動演出パターンを選択し、選択した変動演出パターンに従って、前記抽選手段による抽選結果を示す演出である変動演出を行う変動演出手段と、

を備え、

前記変動演出手段は、

第 1 の状態において、リーチ演出と特別演出との少なくとも一方を含む変動演出パターンが実行されていない期間が継続していることを示す特定条件を満たした場合に、前記特別演出を含む変動演出パターンの選択確率が前記第 1 の状態よりも高い第 2 の状態になる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、パチンコ遊技機に代表される遊技機では、リーチ演出、大当たりの当選や演出内容の発展等の期待感を煽る演出（煽り演出）、煽り演出やリーチ演出を行わないハズレ演出（ドハズレ変動演出）、といった様々な演出が用意されており、変動演出パターンが抽選によって選ばれることで、演出による遊技の興趣性を高めている。また、演出頻度を変更するための工夫も様々提案されており、例えば特許文献 1 には、保留数に応じて、リーチ演出、煽り演出、の発生割合を変更する構成されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2017-035620 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

前述したように演出頻度の変更可能なパチンコ遊技機は、従来機種として既に多数存在している。しかしながら、遊技者に飽きを生じさせないようにするためには、より好適な演出頻度による遊技の興趣性の向上が求められており、改善の余地がある。

【0005】

本発明は、前記した従来技術が有する問題点を解決するためになされたものである。すなわちその課題とするところは、演出頻度の変更可能な遊技機であって、演出による遊技の興趣性を向上させる技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

上記の課題を解決するため、本明細書に開示される遊技機は、

大当たりの抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による抽選結果を示す特別図柄を変動表示し、その変動表示の開始から変動時間が経過した後、前記特別図柄を停止表示する特別図柄表示手段と、

前記特別図柄表示手段による特別図柄の変動パターンの情報に合わせて変動演出パターンを選択し、選択した変動演出パターンに従って、前記抽選手段による抽選結果を示す演出である変動演出を行う変動演出手段と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記変動演出手段は、

第 1 の状態において、リーチ演出と特別演出との少なくとも一方を含む変動演出パターンが実行されていない期間が継続していることを示す特定条件を満たした場合に、前記特別演出を含む変動演出パターンの選択確率が前記第 1 の状態よりも高い第 2 の状態になる、

ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、複数の演出が実行可能な遊技機であって、演出による遊技の興趣性を向上させる技術が実現される。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】実施の形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図 2】図 1 に示すパチンコ遊技機の正面図である。

【図 3】図 1 に示すパチンコ遊技機の遊技盤の構成を示す図である。

【図 4】図 3 に示すパチンコ遊技機の枠 A 内の表示器類を示す図である。

【図 5】パチンコ遊技機の遊技制御基板および周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6】パチンコ遊技機の演出制御基板および周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7】大当たり種別判定テーブルである。

【図 8】大入賞口の開放態様を示すテーブルである。

【図 9】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) はリーチ判定テーブルであり、(C) は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D) は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 10】変動パターン判定テーブルである。

【図 11】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 12】始動入賞コマンド特定テーブルである。

【図 13】演出図柄変動演出を示す図である。

【図 14】通常リーチ演出を含む変動演出パターンの流れを示す図である。

【図 15】エフェクト煽り演出を含む変動演出パターンの流れを示す図である。

【図 16】キャラクタ煽り演出を含む変動演出パターンの流れを示す図である。

【図 17】リーチ無しハズレにおけるドハズレと煽り変動演出との選択比率を示す図である。

【図 18】煽り演出の種類の選択比率を示す図である。

【図 19】通常演出モードと煽り優先モードとプレミアゾーンとの状態遷移を示す図である。

【図 20】プレミアゾーンにおけるプレミア変動演出パターンの流れを示す図である。

【図 21】リーチ無しハズレにおけるプレミアゾーン移行抽選テーブルを示す図である。

【図 22】遊技制御基板における遊技側起動処理の手順を示すフローチャートである。

【図 23】遊技制御基板における遊技側タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 24】遊技制御基板におけるセンサ検出処理の手順を示すフローチャートである。

【図 25】遊技制御基板における普通動作処理の手順を示すフローチャートである。

【図 26】遊技制御基板における特別動作処理の手順を示すフローチャートである。

【図 27】遊技制御基板における特別図柄待機処理の手順を示すフローチャートである。

【図 28】遊技制御基板における特図 2 大当たり判定処理 (特図 1 大当たり判定処理) の手順を示すフローチャートである。

【図 29】遊技制御基板における特別図柄変動中処理の手順を示すフローチャートである

10

20

30

40

50

。

【図 3 0】遊技制御基板における特別図柄確定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 1】遊技制御基板における遊技状態管理処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 2】遊技制御基板における遊技状態リセット処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 3】遊技制御基板における大当たり遊技処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 4】遊技制御基板におけるラウンド処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 5】遊技制御基板における大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 6】遊技制御基板における遊技状態設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 7】演出制御基板における演出側起動処理の手順を示すフローチャートである。

10

【図 3 8】演出制御基板における演出側 1 m s タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 9】演出制御基板における演出側 1 0 m s タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 0】演出制御基板における受信コマンド解析処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 1】演出制御基板における変動演出開始処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 2】演出制御基板における変動演出パターン選択処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 3】演出制御基板におけるゾーン解除処理の手順を示すフローチャートである。

20

【図 4 4】演出制御基板における第 1 モード選択処理の手順を示すフローチャートである。

。

【図 4 5】演出制御基板における第 2 モード選択処理の手順を示すフローチャートである。

。

【発明を実施するための形態】

【0009】

1. 遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の上下方向及び左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者から見た上下方向及び左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れる方向として説明する。

30

【0010】

実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 および図 2 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の外郭を構成する遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、外枠 2 2 と前扉（前枠）2 3 とを備えている。外枠 2 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の外郭を形成する縦長形状の枠体である。前扉 2 3 は、外枠 2 2 の前面側に配置されていて、遊技盤 1 を保護する縦長形状のものである。前扉 2 3 は、遊技者に正対する部分であり、種々の飾り付けがなされている。

40

【0011】

前扉 2 3 の中央は開口しており、その開口箇所には透明の透明板 2 3 t が取付けられている。透明板 2 3 t は、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であってもよい。また、前扉 2 3 は、上側装飾ユニット 2 0 0 と、左側装飾ユニット 2 1 0 と、右側装飾ユニット 2 2 0 と、操作機構ユニット 2 3 0 とを備えている。

【0012】

操作機構ユニット 2 3 0 は、前扉 2 3 における開口箇所の下側に配されるものである。操作機構ユニット 2 3 0 は、右下部に、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 7 2 k を備えている。また、操作機構ユニット 2 3 0 には、遊技球（貸球や賞球）を貯留する上皿 3 4 が設けられているとともに、遊技の進行に伴って実行される

50

演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン４０ｋやセレクトボタン４２ｋが設けられている。また操作機構ユニット２３０の下側には、上皿３４に収容しきれない遊技球を貯留する下皿３５が設けられている。

【００１３】

左側装飾ユニット２１０は、前扉２３における開口箇所の上側に配されるものである。左側装飾ユニット２１０は、左側枠ランプ５３Ｌを備えている。右側装飾ユニット２２０は、前扉２３における開口箇所の右側に配されるものである。右側装飾ユニット２２０は、右側枠ランプ５３Ｒを備えている。なお、左側枠ランプ５３Ｌと右側枠ランプ５３Ｒとを総称して「枠ランプ５３」とする。

【００１４】

上側装飾ユニット２００は、前扉２３における開口箇所の上側に配されており、左側装飾ユニット２１０、右側装飾ユニット２２０、操作機構ユニット２３０よりも前方に突出している。さらに上側装飾ユニット２００は、左右方向中央に配された中央上部ユニット４００と、中央上部ユニット４００の左方に配された左側スピーカ５２Ｌと、中央上部ユニット４００の右方に配された右側スピーカ５２Ｒとを有している。なお、左側スピーカ５２Ｌと右側スピーカ５２Ｒとを総称して「スピーカ５２」とする。さらに上側装飾ユニット２００の中央には、回転動作可能な装飾可動体５８ｋを備えている。

【００１５】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、図３に示すような遊技盤１を備えている。遊技盤１は、遊技機枠２の内側に取り付けられ、遊技機枠２に収容されている。遊技盤１には、ハンドル７２ｋの操作により発射された遊技球が流下する遊技領域６が、外レール６２ないし内レール６３で囲まれて形成されている。また、遊技領域６には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。

【００１６】

また、遊技領域６の中央付近には、液晶パネルを含む画像表示装置５０が設けられている。さらに、遊技領域６の中央付近であって画像表示装置５０の前方には、センター装飾体６１が配されている。センター装飾体６１の下部には、上面を転動する遊技球を、第１始動口１１へと誘導可能なステージ６１ｓが形成されている。また、センター装飾体６１の左側には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ６１ｓへ遊技球を流出させるワープ部６１ｗが設けられている。

【００１７】

遊技領域６における画像表示装置５０の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第１始動口１１を備える第１始動入賞装置１１Ｄが設けられている。第１始動口１１を、第１始動入賞口や固定入球口ともいう。第１始動口１１への遊技球の入賞は、第１特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となる。

【００１８】

また第１始動口１１の下方には、第２始動口１２を備える第２始動入賞装置（いわゆる電チュー）１２Ｄが設けられている。第２始動口１２を第２始動入賞口や可変入球口ともいう。第２始動口１２への遊技球の入賞は、第２特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となる。なお以下の説明では、第１始動口１１および第２始動口１２を総称して「始動口」ということがある。

【００１９】

電チュー１２Ｄは、前後に進退可能な電チュー開閉部材（可動部材）１２ｋを備え、電チュー開閉部材１２ｋの作動によって第２始動口１２を開閉するものである。第２始動口１２は、電チュー開閉部材１２ｋが進出している位置にあるとき（つまり電チュー開閉部材１２ｋが開状態のとき）だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、電チュー開閉部材１２ｋが退避している位置にあるとき（つまり電チュー開閉部材１２ｋが閉状態のとき）には遊技球が入球不可能となっている。なお、第２始動口１２は、遊技球の入球し易さが可変であればよく、電チュー開閉部材１２ｋが閉状態にあるときには開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、電チュー開閉部材１２ｋが閉状態にあるときに

10

20

30

40

50

完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

【0020】

また、遊技領域6における第1始動口11の右方には、大入賞口14を備えた大入賞装置（アタッカー、AT）14Dが設けられている。大入賞装置14Dは、開状態と閉状態とに変化するAT開閉部材14kを備え、AT開閉部材14kの作動により大入賞口14を開閉するものである。大入賞口14は、AT開閉部材14kが開いている位置にあるとき（つまり開状態のとき）だけ遊技球が入球可能となる。

【0021】

また、遊技領域6におけるセンター装飾体61の右方には、遊技球が通過可能なゲート13が設けられている。ゲート13への遊技球の通過は、電チュー12Dを開放するか否かを定める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の契機となる。

【0022】

さらに遊技領域6には、複数の一般入賞口10が設けられている。また遊技領域6の最下部には、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外へ排出するアウト口19が設けられている。

【0023】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域6には、左右方向の中央より左側の左遊技領域6Lと、右側の右遊技領域6Rとがある。左遊技領域6Lを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域6Rを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機PY1では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下し得る流路を、第1流路R1といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下し得る流路を、第2流路R2という。

【0024】

第1流路R1上には、第1始動口11と、電チュー12Dと、一般入賞口10と、アウト口19とが設けられている。遊技者は第1流路R1を流下するように遊技球を打ち込むことで、第1始動口11および一般入賞口10への入賞を狙う。

【0025】

一方、第2流路R2上には、ゲート13と、大入賞装置14Dと、電チュー12Dと、一般入賞口10と、アウト口19とが設けられている。第1始動口11は、遊技領域6のほぼ中央に配置されているが、右打ちの場合に遊技球が第1始動口11に向かわないように遊技くぎ等が配置されている。そのため、遊技者は第2流路R2を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート13への通過、電チュー12Dに係る第2始動口12への入賞、又は、大入賞口14への入賞を狙う。

【0026】

また、遊技盤1の右下部には、表示器類8が配置されている。表示器類8には、図4に示すように、第1特別図柄（特図1）を可変表示する第1特図表示器81a、第2特別図柄（特図2）を可変表示する第2特図表示器81b、および、普通図柄（普図）を可変表示する普図表示器82が含まれている。また表示器類8には、第1特図表示器81aの作動保留（第1特図保留、特図1保留）の記憶数を表示する第1特図保留表示器83a、第2特図表示器81bの作動保留（第2特図保留、特図2保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器83b、および、普図表示器82の作動保留の記憶数を表示する普図保留表示器84が含まれている。

【0027】

第1特別図柄の可変表示は、第1始動口11への遊技球の入賞を契機として行われる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口12への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して「特別図柄」とする。また、第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bを総称して「特図表示器81」とする。また、第1特図保留表示器83aおよび第2特図保留表示器83bを総称して「特図保留表示器83」とする。

10

20

30





40

50

【 0 0 2 8 】

特図表示器 8 1 では、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、始動口への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合、パチンコ遊技機 P Y 1 は、停止表示された大当たり図柄の種類に応じた開放パターンにて大入賞口 1 4 を開放させる大当たり遊技（特別遊技）を行う。なお、大当たり遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

【 0 0 2 9 】

第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b は、それぞれ例えば横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば大当たり（複数種類の大当たり図柄のうちの一つ）に当選した場合には、「」（：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 が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「」というように一番右にある L E D のみが点灯した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。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様で表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

【 0 0 3 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、始動口への遊技球の入賞があると、その入賞に対して大当たり乱数等の各種乱数を取得し、それら各種乱数の値（判定用情報）を一旦記憶する。この各種乱数を記憶する記憶領域を、特図保留記憶部 105 とする。詳細には、第 1 始動口 11 への入賞であれば第 1 特図保留（特図 1 の保留）として第 1 特図保留記憶部 105 a に記憶し、第 2 始動口 12 への入賞であれば第 2 特図保留（特図 2 の保留）として第 2 特図保留記憶部 105 b に記憶する。各々の特図保留記憶部 105 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限数（上限ともいう）は、第 1 特図保留記憶部 105 a が「4」、第 2 特図保留記憶部 105 b も「4」となっている。

【 0 0 3 1 】

特図保留記憶部 105 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変表示を実行することをいう。従って、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち他の大当たり乱数に基づく特別図柄の変表示の実行中や特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

【 0 0 3 2 】




そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。具体的には第 1 特図保留表示器 8 3 a は 4 個の L E D で構成されており、第 2 特図保留表示器 8 3 b も 4 個の L E D で構成されている。各特図保留表示器 8 3 は、特図保留の数だけ L E D を点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【 0 0 3 3 】

普通図柄の可変表示は、ゲート１３への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器８２では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあとと停止表示することにより、ゲート１３への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された

普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、停止表示された普通当たり図柄の種類および現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口12を開放（電チュー12Dを作動）させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口12の開放パターンについては後述する。

【0034】

普図表示器82は、例えば2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、普通当たり図柄を表示する。本形態の普通当たり図柄には、複数種類ある。例えば当たり（複数種類の当たり図柄のうちの一つ）に当選した場合には、「」（：点灯、：消灯）というように左から1および2番目にあるLEDが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「」というように両LEDが消灯する普通ハズレ図柄を表示する。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示（特定の態様で表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

10

【0035】

パチンコ遊技機PY1は、ゲート13への遊技球の通過があると、その通過に対して普通図柄乱数等を取得し、それら各種乱数の値（判定用情報）を、普図保留として一旦記憶する。この各種乱数を記憶する記憶領域を、普図保留記憶部106とする。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限数（上限ともいう）は、「4」となっている。

20

【0036】

普図保留記憶部106に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通当たり乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することという。従って、パチンコ遊技機PY1では、ゲート13への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち他の普通当たり乱数に基づく普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中にゲート13への遊技球の通過があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

30

【0037】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器84に表示される。普図保留表示器84は4個のLEDで構成されている。普図保留表示器84は、普図保留の数だけLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示する。

【0038】

また、パチンコ遊技機PY1は、図1に示すように、画像表示装置50の表示部50aに、特別図柄の変動表示（可変表示）に同期した装飾図柄（演出図柄）EZ1、EZ2、EZ3の変動表示を行う演出図柄表示領域がある。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄EZ1が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄EZ2が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄EZ3が表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置50は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、第1特別図柄ないし第2特別図柄の変動表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。なお以下の説明では、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、および右演出図柄EZ3を総称して「演出図柄EZ」とする。

40

【0039】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄EZを停止表示する。また、はずれであった場合には「263」などのバラケ目で演出図柄EZを停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技

50

者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特図表示器81aや第2特図表示器81bにより把握するのではなく、画像表示装置50にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄EZの変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような演出図柄EZの組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能である。

【0040】

画像表示装置50は、上記のような演出図柄EZを用いた演出図柄変動演出（変動演出ともいう）のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示部50aに表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

10

【0041】

また、画像表示装置50の表示部50aには、特図保留の記憶数に応じて保留アイコンHAを表示する保留アイコン表示エリアがある。保留アイコンHAの表示により、特図保留の記憶数を遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

【0042】

2. パチンコ遊技機PY1の電気的構成

続いて、パチンコ遊技機PY1における電気的な構成を、図5および図6を参照しつつ説明する。パチンコ遊技機PY1は、遊技制御基板100と、演出制御基板120と、払出制御基板170と、を備えている。遊技制御基板100は、大当たり等の各種抽選や遊技状態の移行等、主として遊技利益に関する制御を行う。演出制御基板120は、画像表示装置50の表示、各種のランプの点灯、音声出力等、主として遊技の進行に伴って実行される演出に関する制御を行う。払出制御基板170は、遊技球の払い出しに関する制御を行う。

20

【0043】

また、パチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、遊技制御基板100、演出制御基板120、画像制御基板140、および払出制御基板170に対する電力の供給制御を行い、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。

【0044】

電源基板190には、バックアップ電源回路192が設けられている。バックアップ電源回路192は、パチンコ遊技機PY1に対して外部から電力が供給されていない場合、すなわち主電源がオフであったり停電が生じた場合に、遊技制御基板100に対して情報の保持に必要な電力を供給する。従って、遊技制御基板100に記憶されている情報は、パチンコ遊技機PY1に外部から電力が供給されていない場合も、バックアップ電源回路192から電力を供給できる間、一時的に保持される。なお、各制御基板に対する専用のバックアップ電源回路をそれぞれ設けてもよい。また、電源基板190には、電源スイッチ191が接続されている。この電源スイッチ191の操作により、主電源のオンオフが切り換えられる。

30

【0045】

遊技制御基板100には、図5に示すように、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が実装されている。以下、遊技制御用ワンチップマイコンを、遊技制御用マイコン101とする。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、遊技用ROM103に記憶されたプログラムを実行する遊技用CPU（Central Processing Unit）102、が含まれる。遊技制御用マイコン101は、遊技用I/O（Input/Output）ポート118を介して他の基板等とデータの送信ないし受信を行う。遊技用I/Oポート118は、遊技制御用マイコン101に内蔵されていてもよい。また、遊技用ROM103は、外付けであってもよい。

40

【0046】

50

遊技用 R A M 1 0 4 には、特図保留に関する各種乱数を記憶する特図保留記憶部 1 0 5 と、普図保留に関する各種乱数を記憶する普図保留記憶部 1 0 6 と、が設けられている。また、特図保留記憶部 1 0 5 には、特図 1 の特図保留に関する各種乱数を記憶する第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a と、特図 2 の特図保留に関する各種乱数を記憶する第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b とが設けられている。

【 0 0 4 7 】

遊技制御基板 1 0 0 には、中継基板 1 7 2 を介して各種センサやソレノイドが電氣的に接続されている。そのため、遊技制御基板 1 0 0 には各センサからの信号が入力され、各ソレノイドには遊技制御基板 1 0 0 から信号が出力される。具体的にセンサ類としては、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、ゲートセンサ 1 3 a、大入賞口センサ 1 4 a、および一般入賞口センサ 1 0 a、がある。

10

【 0 0 4 8 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が第 1 始動口 1 1 を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が第 2 始動口 1 2 を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 の直下の通過領域内に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球がゲート 1 3 を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。

20

【 0 0 4 9 】

大入賞口センサ 1 4 a は、大入賞口 1 4 の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が大入賞口 1 4 を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。一般入賞口センサ 1 0 a は、各一般入賞口 1 0 の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が各一般入賞口 1 0 を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。

【 0 0 5 0 】

また、ソレノイド類としては、電チューソレノイド 1 2 s、A T ソレノイド 1 4 s、がある。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。A T ソレノイド 1 4 s は、大入賞装置 1 4 D の A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。

30

【 0 0 5 1 】

また、遊技制御基板 1 0 0 には、第 1 特図表示器 8 1 a、第 2 特図表示器 8 1 b、普図表示器 8 2、第 1 特図保留表示器 8 3 a、第 2 特図保留表示器 8 3 b、および普図保留表示器 8 4、が電氣的に接続されている。すなわち、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 によって行われる。

【 0 0 5 2 】

また、遊技制御基板 1 0 0 には、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 から各種信号を受信する。具体的に払出制御基板 1 7 0 には、払出装置 7 3 およびカードユニット C U が電氣的に接続されている。カードユニット C U は、パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入された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装置である。また、払出制御基板 1 7 0 には、発射制御基板 1 7 5 を介して、発射装置 7 2 が電氣的に接続されている。

40

【 0 0 5 3 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、パチンコ遊技機 P Y 1 に電氣的に接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、払出装置 7 3 の払出モータ 7 3 m を駆動し、払出装置 7 3 に賞球の払い出しを行わせたり、払出装置 7 3 に貸球の払い出しを行わせる。払い出される賞球ないし貸球は、その計数のための払出センサ 7 3 a からの信号によって制御される。

【 0 0 5 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 への入賞による払い出しの賞球数は 3 球であり、第 2 始動口 1 2 への入賞による払い出しの賞球数は 2 球である。また、大入賞口 1

50

4 への入賞による払い出しの賞球数は 13 球であり、一般入賞口 10 への入賞による払い出しの賞球数は 3 球である。これらの賞球数は、一例であり、適宜選択すればよい。

【0055】

発射装置 72 は、ハンドル 72 k の他、発射ソレノイド 72 s と、タッチスイッチ 72 a と、発射ボリューム 72 b と、を備える。遊技者による発射装置 72 のハンドル 72 k の操作があった場合、タッチスイッチ 72 a からハンドル 72 k への接触があった旨の信号が発射制御基板 175 に出力され、さらに発射ボリューム 72 b からハンドル 72 k の回転量に応じた信号が発射制御基板 175 に出力される。発射制御基板 175 は、発射ソレノイド 72 s を駆動し、発射装置 72 から入力された各種の信号に基づいて、適切な強さで遊技球が発射されるよう、あるいは遊技球が発射されないよう、発射装置 72 を制御する。

10

【0056】

また、遊技制御基板 100 には、RAM クリアスイッチ 119 が接続されている。RAM クリアスイッチ 119 は、遊技制御基板 100 に付設され、パチンコ遊技機 PY1 の後面に配置される。すなわち、RAM クリアスイッチ 119 は、通常、パチンコ遊技機 PY1 の前面側にいる遊技者から視認できず、遊技者が操作できない位置にある。そのため、RAM クリアスイッチ 119 は、通常、ホールのスタッフによって操作される。パチンコ遊技機 PY1 は、RAM クリアスイッチ 119 が押下された状態で起動されると、遊技用 RAM 104 を初期化する。これにより、遊技用 RAM 104 に記憶されている情報が失われる。

20

【0057】

また、遊技制御基板 100 は、演出制御基板 120 に対して、各種コマンドを送信する。遊技制御基板 100 と演出制御基板 120 との通信は、遊技制御基板 100 から演出制御基板 120 へのコマンドの送信のみが可能な単方向通信となっている。すなわち、遊技制御基板 100 と演出制御基板 120 との間には、通信方向規制手段として、例えばダイオードを用いた単方向制御回路が介在している。

【0058】

また、遊技制御基板 100 には、外部出力端子板 173 が接続されている。外部出力端子板 173 は、遊技制御用マイコン 101 から受信した信号に基づく各種の信号を、データ表示器 DH やホールコンピュータ HC といったパチンコ遊技機 PY1 の外部に配された外部装置に対して出力する。具体的に外部出力端子板 173 には、外部出力用の複数のチャンネル (CN) が設けられている。そして、各チャンネル (CN) に対応するコネクタと、データ表示器 DH 側のコネクタとはケーブルによって接続される。各コネクタからは、それぞれ一つの信号が外部に出力される。外部出力端子板 173 では、例えば、大当たりが当選したことを示す大当たりカウント信号、パチンコ遊技機 PY1 の遊技状態を示す信号、遊技機枠 2 が開放されていることを示す枠開放信号、所定数の賞球がなされたことを示す信号、想定外の入賞があったことを示すセキュリティ信号、がそれぞれ別のチャンネルから出力される。

30

【0059】

演出制御基板 120 には、図 6 に示すように、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が実装されている。以下、演出制御用ワンチップマイコンを、演出制御用マイコン 121 とする。演出制御用マイコン 121 には、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 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122、が含まれる。演出制御用マイコン 121 は、演出用 I/O ポート 138 を介して他の基板等とデータの送信ないし受信を行う。演出用 I/O ポート 138 は、演出制御用マイコン 121 に内蔵されていてもよい。また、演出用 ROM 123 は、外付けであってもよい。

40

【0060】

演出用 RAM 124 には、保留抽選情報を含む始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コ

50

マンド保留記憶部 125 が設けられる。保留抽選情報には、遊技制御基板 100 の特図保留記憶部 105 に記憶される各乱数に基づく情報が含まれる。始動入賞コマンド保留記憶部 125 はさらに、第 1 特図保留に基づく第 1 始動入賞コマンドを記憶する第 1 始動入賞コマンド保留記憶部 125 a と、第 2 特図保留に基づく第 2 始動入賞コマンドを記憶する第 2 始動入賞コマンド保留記憶部 125 b と、が設けられる。この他、演出用 RAM 124 には、普図保留の情報を含むコマンドを記憶する記憶部が設けられていてもよい。

【0061】

詳細には、第 1 始動入賞コマンド保留記憶部 125 a および第 2 始動入賞コマンド保留記憶部 125 b は、それぞれ特図保留の上限数に対応する記憶領域が設けられている。パチンコ遊技機 PY1 では、特図保留の上限数に合わせて、第 1 始動入賞コマンド保留記憶部 125 a には 4 つの記憶領域が設けられ、第 2 始動入賞コマンド保留記憶部 125 b にも 4 つの記憶領域が設けられる。さらに各記憶領域には、複数の小領域が設けられている。具体的にはパチンコ遊技機 PY1 では、始動口の入賞に基づいて特定される始動入賞コマンドと、保留アイコン HA の表示態様を示すデータと、始動入賞コマンドを受信する度にカウントアップされる受信カウンタ値と、を各小領域に記憶する。受信カウンタは、入賞順を管理するために用いられる。

【0062】

また、演出制御基板 120 には、画像制御基板 140、役物ランプ制御基板 162、および音声制御回路 161 が電氣的に接続されている。演出制御基板 120 の演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 140 の画像用 CPU 142 に画像表示装置 50 の表示制御を行わせる。画像制御基板 140 の画像用 RAM 144 は、画像データが展開されるメモリである。画像制御基板 140 の画像用 ROM 143 には、画像表示装置 50 に表示される静止画データや動画データ、より具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字、記号、背景画像、演出図柄 EZ、保留アイコン HA などの画像データが記憶されている。画像制御基板 140 の画像用 CPU 142 は、演出制御用マイコン 121 からのコマンドに基づいて、画像用 ROM 143 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データを画像表示装置 50 に表示させる。

【0063】

また、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、音声制御回路 161 を介して、スピーカ 52 に音声、楽曲、効果音等を出力させる音声制御を行う。具体的に、スピーカ 52 から出力される音声等の音響データは、演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に記憶される。なお、音声制御回路 161 に音響データを記憶させてもよい。また、画像制御基板 140 とスピーカ 52 ないし音声制御回路 161 とを電氣的に接続し、画像制御基板 140 に音声制御を行わせてもよい。この場合、画像制御基板 140 が音響データを記憶してもよい。

【0064】

また、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、役物ランプ制御基板 162 を介して、枠ランプ 53 や盤ランプ 54 等の各ランプの点灯制御を行う。具体的に、演出制御用マイコン 121 は、演出用 ROM 123 に記憶されているデータを用いて、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータを作成し、当該発光パターンデータを役物ランプ制御基板 162 に送信する。発光パターンデータを受信した役物ランプ制御基板 162 は、当該発光パターンデータに従って各ランプの発光制御を行う。

【0065】

さらに、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、役物ランプ制御基板 162 に、可動体中継基板 163 を介して電氣的に接続された装飾可動体 58 k を動作させる。具体的に、演出制御用マイコン 121 は、演出用 ROM 123 に記憶されているデータを用いて、装飾可動体 58 k の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、当該動作パターンデータを役物ランプ制御基板 162 に送信する

10

20

30

40

50

。動作パターンデータを受信した役物ランプ制御基板 162 は、当該動作パターンデータに従って、装飾可動体 58k の動作制御を行う。

【0066】

なお、役物ランプ制御基板 162 に CPU を実装してもよい。その場合、その CPU に枠ランプ 53 や盤ランプ 54 等の各ランプの点灯制御や装飾可動体 58k の動作制御を実行させてもよい。さらにその場合、役物ランプ制御基板 162 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンデータの作成に用いるデータや、動作パターンデータの作成に用いるデータを記憶させてもよい。

【0067】

また、演出制御基板 120 には、演出ボタン検出センサ 40a、演出ボタン振動モータ 40m、演出ボタンランプ 40La、セレクトボタン検出センサ 42a が電氣的に接続されている。演出ボタン検出センサ 40a は、演出ボタン 40k に対応する検出センサである。そのため、演出ボタン 40k が押下されると、演出ボタン検出センサ 40a から演出制御基板 120 に対して、演出ボタン 40k に関する信号が出力される。演出ボタン検出センサ 40a から出力される信号に基づいて、演出制御基板 120 は、演出ボタン 40k が押下されたか否かを判断できる。

【0068】

セレクトボタン 42k は、上下左右の 4 つの方向ボタンで構成されており、セレクトボタン検出センサ 42a は、4 つの方向ボタンにそれぞれ対応する検出センサである、上方向ボタン検出センサ 42Ua、下方向ボタン検出センサ 42Da、右方向ボタン検出センサ 42Ra、左方向ボタン検出センサ 42La から構成される。そのため、演出制御基板 120 は、どの方向ボタンが押下されたのかを区別できる。

【0069】

演出ボタン振動モータ 40m は、演出ボタン 40k を振動させるために演出ボタン 40k に内蔵されているモータである。演出ボタンランプ 40La は、演出ボタン 40k を光らせるために演出ボタン 40k に内蔵されているランプである。また、セレクトボタン検出センサ 42a は、セレクトボタン 42k に対応する検出センサである。セレクトボタン検出センサ 42a から出力される信号に基づいて、演出ボタン 40k と同様に、演出制御基板 120 は、セレクトボタン 42k が押下されたか否かを判断できる。

【0070】

3. 大当たり等の説明

続いて、パチンコ遊技機 PY1 における大当たりについて説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、始動口（第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12）に遊技球が入賞すると、大当たり乱数、大当たり種別乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、の少なくとも 4 つの乱数を取得する。

【0071】

パチンコ遊技機 PY1 では、取得した大当たり乱数を判定することによる大当たりの抽選を行う。大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果には、「大当たり」と「はずれ」がある。大当たり種別乱数は、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、大当たりの種別を決めるための乱数である。大当たり乱数は 0 ～ 65535 までの範囲で値をとる。大当たり種別乱数は、0 ～ 99 までの範囲で値をとる。

【0072】

リーチ乱数は、大当たり抽選の結果が「はずれ」である場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、画像表示装置 50 の表示部 50a 内で多少揺れているように表示されていたり拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ～ 255 までの範囲で値をとる。

【 0 0 7 3 】

変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～99までの範囲で値をとる。変動パターンが決まることで、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P リーチ演出や通常リーチ演出を行うか否かを含む、変動時間に適した変動演出パターンを選択する。なお、S P リーチ（スーパーリーチ）は、通常リーチよりも大当たりの期待度が高いことを示唆する演出であり、通常リーチよりも演出時間が長い。本形態での S P リーチは、通常リーチを経て発展的に実行される。

【 0 0 7 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、ゲート 1 3 に遊技球が通過すると、少なくとも普通当たり乱数を取得する。普通当たり乱数は、電チュー 1 2 D を作動させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選、普図抽選）のための乱数である。普通当たり乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。

【 0 0 7 5 】

また、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり抽選の結果が「大当たり」の場合、特図表示器 8 1 に「大当たり図柄」を停止表示する。一方、大当たり抽選の結果が「はずれ」の場合、特図表示器 8 1 に「はずれ図柄」を停止表示させる。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口 1 4 を開放させる「特別遊技」を実行する。大当たりに当選して実行される特別遊技を「大当たり遊技」ともいう。なお、大当たり抽選の結果に「小当たり」を設けてもよく、その場合、特図表示器 8 1 に「小当たり図柄」を停止表示させる。さらに、小当たりに当選した場合、小当たり用の特別遊技（小当たり遊技）を実行する。

【 0 0 7 6 】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（O P とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（E D とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、O P の終了また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または E D の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（ラウンド間インターバル）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【 0 0 7 7 】

また、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たりに複数の種別がある。大当たりの種別については、図 7 に示す通りである。図 7 に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて 2 つある。確変大当たり（8 R 確変大当たり図柄および 1 6 確変大当たり図柄）と、通常大当たり（8 R 通常大当たり図柄および 1 6 R 通常大当たり図柄）である。確変大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に移行する大当たりである。これに対して、通常大当たりは、大当たり遊技中の遊技状態が高確率状態に移行しない大当たり、すなわち低確率状態のままの大当たりである。すなわち、確変大当たりの方が、通常大当たりと比較して遊技者に有利な大当たりになる。遊技状態の詳細は後述する。大当たりの種別は、大当たり当選時に 6 5 % の割合で確変大当たりに振り分けられ、残りの 3 5 % の割合で通常大当たりに振り分けられる。

【 0 0 7 8 】

各大当たり図柄は、ラウンド遊技の数であるラウンド（R）数は同じであるが、各ラウンドでの大入賞口 1 4 の開放時間が異なる。具体的に図 8 に示すように、どの大当たりであっても 1 6 R であるが、8 R 確変大当たり図柄および 8 R 通常大当たり図柄であれば、1～8 R が最大 2 5 秒と長時間の開放時間であるが、9～1 6 R は最大 0 . 1 秒と極めて短時間の開放時間である。そのため、9～1 6 R では入賞の可能性は極めて低く、実質的に 8 R となっている。一方、1 6 R 確変大当たり図柄および 1 6 R 通常大当たり図柄であれば、1～1 6 R の全てが最大 2 5 秒と長時間の開放時間であるため、全てのラウンドで入賞の可能性が高い。

【 0 0 7 9 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり遊技後、いわゆる電サボ制御（電チュー 1 2

10

20

30

40

50

Dにより第2始動口12への入賞をサポートする制御)が実行されている状態となるが、当選した大当たり図柄の種別に応じて、電サポ制御を終了させる条件となる大当たり遊技後の抽選回数(時短回数)が異なる。具体的に、確変大当たりであれば時短回数が次の大当たりに当選するまでであり、通常大当たりであれば時短回数が100回である。そのため、この時短回数の違いにおいても、確変大当たりの方が、通常大当たりと比較して遊技者に有利な大当たりといえる。なお、大当たり図柄の種別にかかわらず、時短回数が100回に達する前に大当たりに当選した場合も電サポ制御の終了条件を満たす。電サポ制御の詳細は後述する。

【0080】

4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機PY1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機PY1の特図表示器81および普図表示器82には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特図表示器81の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態(非高確率状態)」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。

【0081】

具体的に、高確率状態では、パチンコ遊技機PY1は、図9(A)に示すように、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり抽選を行う。つまり、特図表示器81の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器81による特別図柄の可変表示の表示結果(すなわち停止図柄)が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【0082】

また、特図表示器81の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間(変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、図10に示すように、変動時間の短い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変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う。また、図9(B)に示すように、大当たりの抽選結果がはずれであった場合に、時短状態の方が非時短状態よりもリーチが選択され難い。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより選択され易くすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。また、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」~「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。つまり、時短状態では、後述するように電チュー12Dが開放され易く特図2の保留が貯まり易い。そのため、変動時間が短い変動パターンが選択されやすくなる。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が可能になる。

【0083】

特図表示器81の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。さらに、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器81の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、図9(C)に示すように、当たりと判定される普通当たり乱数の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定(普通図柄の判定)を行う。つまり、普図表示器82の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普図表示器82による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

【0084】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、図9(D)に示すように、普通図柄の変動時間は非時短状態では10秒であるが、時短状態では1秒である。さらに時短状態では、図11に示すように、補助遊技における電チュー12Dの開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、電チュー12Dの開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー12Dの開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、電チュー12Dの開放回数増加機能が作動している。

【0085】

普図表示器82の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー12Dの開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー12Dが頻繁に開放され、第2始動口12へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー12Dにより第2始動口12への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球サポート状態ともいう。これに対して、低ベース状態を非電サポ制御状態や非入球サポート状態ともいう。

【0086】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普図表示器82の確率変動機能、普図表示器82の変動時間短縮機能、電チュー12Dの開放時間延長機能、および電チュー12Dの開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー12Dが開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【0087】

なお、パチンコ遊技機PY1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

【0088】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域6Rへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー12Dが開放されやすくなっており、第1始動口11への入賞よりも第2始動口12への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート13へ遊技球を通過させつつ、第2始動口12へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機PY1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【0089】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域6Lへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー12Dが開放されにくくなっており、第2始動口12への入賞よりも第1始動口11への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口11へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0090】

5. 始動入賞コマンド

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、いわゆる先読み演出を実行可能である。先読みとは、始動入賞によって取得された数値情報（大当たり乱数等の乱数値）に基づいて特定された始動入賞コマンドを利用して、その始動入賞に基づく特図変動（特別図柄の変動表示）の開始よりも前にその始動入賞に対する大当たりの当否を判定する処理であり、先読み演出とは、その先読み結果に基づいて大当たりの期待度を示唆する演出である。具体的には、予告演出や保留アイコン H A の表示態様を変化させる演出が含まれる。

【 0 0 9 1 】

図 1 2 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たりか否かの当否情報が含まれている。また本形態の始動入賞コマンドには、大当たりの種類の情報、第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報、非時短状態と時短状態とのどちらの遊技状態で入賞したのかの遊技状態情報、はずれであった場合のリーチの有無の情報、が含まれている。始動入賞コマンドは、少なくとも大当たりか否かの当否情報を含むものであればよく、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。例えば、高確率状態か否かの情報や、変動時間の情報を含ませてもよい。

【 0 0 9 2 】

始動入賞コマンドは、遊技制御用マイコン 1 0 1 によって生成され、演出制御用マイコン 1 2 1 に入力される。先読みおよび先読み演出は、始動入賞コマンドが入力された演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。

【 0 0 9 3 】

6 . 変動演出

続いて、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 で実行される変動演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 では、変動演出パターンを選択するための複数の変動演出選択テーブルが用意されており、特別図柄の変動表示の開始に伴って、変動パターンに合った変動演出選択テーブルを用いて変動演出パターンを選択する。

【 0 0 9 4 】

変動演出パターンには、演出図柄 E Z を変動表示させる演出図柄変動演出の他、リーチ演出（通常リーチ演出や S P リーチ演出）、大当たりの当選への期待感を煽る煽り演出、といった様々な演出の実行有無および実行タイミングが決められている。そのため、パチンコ遊技機 P Y 1 では、変動演出パターンを選択することで、変動演出のシナリオが決定される。

【 0 0 9 5 】

以下、変動演出パターンに含まれる演出について幾つか例示する。図 1 3 は、変動演出の基本となる演出図柄変動演出を示している。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出が開始されると、図 1 3 (A) に示すように、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 をそれぞれ画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示し、さらにこれら演出図柄 E Z の変動表示を開始する。図 1 3 中の「 」は演出図柄 E Z が変動表示中であることを示す。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出の実行中、所定の点灯パターンに従って、枠ランプ 5 3 ないし盤ランプ 5 4 を点灯させる。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出の実行中、所定の楽曲および効果音を、スピーカ 5 2 から出力する。

【 0 0 9 6 】

その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、予め選択した停止図柄に従って、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 をそれぞれ停止表示する。停止表示させる順序およびタイミングは、変動演出パターンによって決まり、例えば図 1 3 (B)、(C)、(D) に示すように、左演出図柄 E Z 1、右演出図柄 E Z 3、中演出図柄 E Z 2、の順に停止表示させる。演出図柄の停止表示は、特図表示器 8 1 の特別図柄が停止表示されるまでは完全に停止させる必要はなく、僅かに動いている仮停止表示であってもよい。

【 0 0 9 7 】

図 1 3 は、変動パターンがリーチ無しハズレであった場合、すなわち大当たりの抽選結

10

20

30

40

50

果がハズレであった場合を示している。そのため、図 1 3 (D) に示すように、演出図柄 E Z が全て停止表示された状態で、大当たりの抽選結果がハズレであったことを示す演出図柄 E Z の組み合わせとなる。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出のみで大当たりの抽選結果がハズレであったことを示す場合もあるが、ハズレの場合であっても、リーチ演出、煽り演出等、様々な演出が実行される場合がある。本明細書では、図 1 3 に示したように、リーチ演出も煽り演出も含まれない変動演出パターンに基づく変動演出を、「ドハズレ変動演出」とする。また、煽り演出を含む変動演出を「煽り変動演出」とする。ドハズレ変動演出は、リーチ演出や煽り演出を含む変動演出と比較して変化に乏しく、興趣性が低い傾向にある。

【 0 0 9 8 】

10

図 1 4 は、リーチ演出を含む変動演出パターンの流れを示している。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出が開始されると、図 1 4 (A) に示すように、演出図柄 E Z の変動表示を開始する。その後、変動演出パターンに従って、図 1 4 (B) に示すように第 1 停止図柄（本形態では左演出図柄 E Z 1）を停止表示し、続いて図 1 4 (C) に示すように第 2 停止図柄（本形態では右演出図柄 E Z 3）を停止表示する。このとき、第 2 停止図柄を第 1 停止図柄と同じ演出図柄 E Z で停止表示する。すなわち、演出図柄 E Z をリーチ態様とする。

【 0 0 9 9 】

その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たりの抽選結果がハズレの場合、図 1 4 (D 1) に示すように第 3 停止図柄（本形態では中演出図柄 E Z 2）を、既に停止表示している第 1 停止図柄および第 2 停止図柄と異なる演出図柄 E Z で停止表示させる。一方、大当たりに当選している場合、図 1 4 (D 2) に示すように第 3 停止図柄を、第 1 停止図柄および第 2 停止図柄と同じ演出図柄 E Z で停止表示させる。また、S P リーチ演出を含む変動演出パターンであれば、図 1 4 (D 3) に示すように、S P リーチへの発展を示す S P リーチ用演出図柄 S E Z を停止表示させて、S P リーチに発展させる。

20

【 0 1 0 0 】

リーチ演出では、残りの 1 つの変動表示中の演出図柄 E Z が、既に停止表示している演出図柄 E Z と同じ演出図柄 E Z で停止表示されると大当たりの当選が示されることから、大当たりの当選の期待感を遊技者に付与することができる。そのため、ドハズレ変動演出と比較して、興趣性が高い傾向にある。

30

【 0 1 0 1 】

図 1 5 は、煽り変動演出の変動演出パターンの流れを示している。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出が開始されると、図 1 5 (A) に示すように、演出図柄 E Z の変動表示を開始する。その後、変動演出パターンに従って、図 1 5 (B) に示すように第 1 停止図柄（本形態では左演出図柄 E Z 1）を停止表示する。このとき、第 1 停止図柄には、エフェクト画像 E G を付加する。エフェクト画像 E G には、例えば星をモチーフとした画像や炎をモチーフとした画像が該当する。エフェクト画像 E G が付加されることで、ドハズレ変動演出とは異なる違和感が遊技者に付与され、その違和感が大当たりの当選の期待感にも繋がり得る。このことから、ドハズレ変動演出と比較して、興趣性が高い演出になり得る。エフェクト画像 E G の付加は、煽り演出の一例である。

40

【 0 1 0 2 】

なお、煽り演出としては、エフェクト画像 E G の付加の他、例えばスピーカ 5 2 からの予告音の出力であったり、枠ランプ 5 3 の点灯であったり、演出ボタン 4 0 k の振動であってもよい。また、画像表示に関する煽り演出は、エフェクト画像 E G の付加に限らず、例えば演出図柄のサイズを大きくする、演出図柄の色を変更する、演出図柄を揺動させる、といった演出図柄の表示態様の变化であってもよい。

【 0 1 0 3 】

その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 (C) に示すように第 2 停止図柄（本形態では右演出図柄 E Z 3）にもエフェクト画像 E G を付加する。なお、煽り演出は、第 1 停止図柄からに限らず、第 2 停止図柄からであってもよい。また、第 1 停止図柄のみに行って

50

もよい。その後、図15(D1)に示すように第3停止図柄を停止表示させる。SPリーチ演出を含む変動演出パターンであれば、図15(D2)に示すように、SPリーチ用演出図柄SEZを停止表示させて、SPリーチに発展させる。

【0104】

なお、第3停止図柄を停止表示させる際、エフェクト画像EG等の煽り演出を継続しても中止してもよい。煽り演出を継続する場合、次の変動演出やSPリーチについての大当たりへの期待度を高めることができる。

【0105】

また、煽り演出は、図16(C)に示すように、大当たりの期待度を示唆するキャラクタ画像CGの表示や、大当たりの期待度を示唆するセリフ画像SGの表示であってもよい。すなわち、大当たりの期待度を示唆する予告画像の表示であってもよい。予告画像の表示であっても、ドハズレ変動演出とは異なる違和感が遊技者に付与されるため、ドハズレ変動演出と比較して、興趣性が高い演出になり得る。なお、演出の継続も、大当たりへの期待度を高めるため、演出の継続の示唆も大当たりの期待度の示唆に含まれる。

【0106】

7. 演出モード

本形態のパチンコ遊技機PY1は、変動演出パターンを選択する際の演出モードとして、通常演出モードと、通常演出モードよりも煽り変動演出の変動演出パターンが選択され易くなる煽り優先モードと、プレミア演出を含む変動演出パターンが選択されるプレミアモードと、を有している。

【0107】

パチンコ遊技機PY1は、特別図柄の変動パターンごとに、変動演出パターンを選択するための変動演出選択テーブルを設けている。図17(A)は、変動パターンがリーチ無しハズレを示すものであって、さらに変動時間が10000msであった場合(図10の例えば「P040」)の変動演出選択テーブルにおける、ドハズレ変動演出と煽り変動演出との選択比率を、演出モードごとに示している。図17(A)に示すように、通常演出モードでは、煽り変動演出が20%の割合で選択されるが、煽り優先モードでは、煽り変動演出が90%の割合で選択される。つまり、通常演出モードでは、煽り演出があまり発生しないが、煽り優先モードでは、殆どの場合で煽り演出が含まれることになる。図17(A)に示すように、通常演出モードおよび煽り優先モードでは、変動パターンがリーチ無しハズレを示すものであって、さらに変動時間が10000msであった場合に、ドハズレ変動演出と煽り変動演出とのいずれか一方が選択される。

【0108】

また、図17(B)は、変動パターンがリーチ無しハズレを示すものであって、さらに変動時間が5000msであった場合(図10の例えば「P041」)の変動演出選択テーブルにおける、ドハズレ変動演出と煽り変動演出との選択比率を、演出モードごとに示している。図17(B)に示すように、変動時間が短くなると、通常演出モードにおける煽り演出が発生する確率がさらに下がる。

【0109】

なお、プレミアモードは、プレミアモード用の変動演出選択テーブルが用いられ、プレミアモード用の変動演出パターンが選択される。また、リーチ演出は、変動パターンがリーチ有ハズレを示す場合や大当たりを示す場合に実行される。

【0110】

パチンコ遊技機PY1は、煽り演出の種類が複数有り、煽り変動演出であった場合には、実行される煽り演出の種類も選択される。図18は、煽り演出の種類とその選択比率を示している。本形態では、煽り演出の大半は、エフェクト画像EGのみを用いる演出であるが、時折、キャラクタ画像CGの表示や、枠ランプ53の点灯等、他の演出要素を加える。これにより、煽り演出にも変化を付けることができ、演出の興趣性が向上する。

【0111】

図19は、通常演出モードと煽り優先モードとの演出モードの状態遷移を示している。

パチンコ遊技機 P Y 1 は、初期状態では、通常演出モードになっている。演出モードが通常演出モードから煽り優先モードに移行するための条件には、次の 2 つの条件がある。

【 0 1 1 2 】

1 つ目は、ドハズレ変動演出の連続回数による条件であり、その連続回数が閾値回数に達したことを条件とする。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、ドハズレ変動演出の連続回数をカウントするドハズレカウンタを設け、ドハズレ変動演出を実行する度にドハズレカウンタをカウントアップし、ドハズレ変動演出以外の変動演出が行われるとドハズレカウンタをリセットする。そして、ドハズレカウンタの値が閾値回数に達した場合に、煽り優先モードに移行させる条件を満たしたと判断する。

【 0 1 1 3 】

2 つ目は、遊技者が遊技を行っているにも係わらず特別図柄の変動表示が行われていない時間と推測されるスランプ秒数に関するものであり、そのスランプ秒数が閾値秒を越えたことを条件とする。具体的にスランプ秒数は、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の表示内容に変化が無い状態での連続時間（例えばデモ画面が表示されている連続時間）であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、スランプ秒数を測定し、スランプ秒数が閾値秒を越えた場合に、煽り優先モードに移行させる条件を満たしたと判断する。なお、スランプ秒数は、表示部 5 0 a の表示内容に変化が無い状態での連続時間の代わりに、特別図柄の変動表示が行われていない状態の連続時間であってもよい。この場合、遊技者が遊技を行っていない場合と区別するため、連続時間が閾値秒よりも長いリセット時間（例えば 5 ～ 1 0 分）に達した場合、計時時間をリセットし、一回分の変動表示が終了するまで計時を中断するとよい。

【 0 1 1 4 】

上述の 2 つの条件は、通常演出モードにおいてドハズレ変動演出以外の変動演出が行われていないことを示す特定条件の一例となる。つまり、ドハズレ変動演出が連続していると、当然、それ以外の変動演出は行われていない。また、スランプ秒数が長いと、そもそも変動演出が実行されてない。そして、1 つ目の条件（ドハズレ変動演出の連続回数）と 2 つ目の条件（スランプ秒数）との少なくとも一方でも満たすことで、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードを通常演出モードから煽り優先モードに移行させる。ドハズレ変動演出の連続回数が増えると、遊技者は単純な演出を見続けることになり、飽きが生じやすくなる。そこで、ドハズレ変動演出の連続回数が多い場合に、演出モードを煽り優先モードに移行させる。また、スランプ秒数が大きくなると、遊技者は大当たりの抽選が行われないことに対してのストレスを受け易く、飽きも生じやすくなる。そこで、スランプ秒数が大きい場合に、演出モードを煽り優先モードに移行させる。煽り優先モードに移行することにより、次回の変動演出から煽り演出が発生し易くなり、遊技者に飽きが生じ難くなる。

【 0 1 1 5 】

つまり、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、通常演出モードにおいてドハズレ変動演出以外の変動演出が行われていないことを示す特定条件を満たしている場合、煽り変動演出が選択される確率を高める煽り優先モードに移行する。この演出モードの変更によって、遊技者に飽きが生じ難くしている。このようにドハズレ変動演出と煽り変動演出との選択比率を切り替えられるのは、ドハズレ変動演出も煽り変動演出も、変動演出の長さが同じであるためである。つまり、本形態では、1 0 0 0 0 m s のハズレ演出パターンとして、ドハズレ変動演出も煽り変動演出も用意されており、その選択比率を変えるだけで煽り演出の出現率を調整している。そのため、処理がシンプルである。

【 0 1 1 6 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードが通常演出モードから煽り優先モードに移行するための条件として、上述の 2 つの特定条件（ドハズレ変動演出の連続回数に関する条件と、スランプ秒数に関する条件）を必ずしも有している必要はなく、いずれか一方のみであってもよい。また、上述の 2 つの特定条件以外の特定条件を有してもよい。例えばスランプ秒数が閾値秒以上となった回数であるスランプ回数をカウントし、単位時間あた

10

20

30

40

50

りのスランプ回数が所定回数に達した場合に、煽り優先モードに移行する条件を満たすとしてもよい。また、例えば待機画面（デモ画面）が表示されている場合や、待機画面が表示されている連続時間が閾値時間に達した場合に、煽り優先モードに移行する条件を満たすとしてもよい。

【0117】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードが煽り優先モードである場合、リーチ演出を含む変動演出が実行されたことを条件として、通常演出モードに移行する。すなわち、リーチ演出は煽り演出よりも大当たりへの期待感を遊技者に付与できるため、リーチ演出が行われると、遊技者にある程度の大当たりへの期待感を付与でき、遊技者が遊技を楽しめたと推測できる。そのため、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードを煽り優先モードから通常演出モードに戻す。

10

【0118】

また、演出モードがプレミアムモードの場合、パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常演出モードや煽り優先モードで選択されないプレミアム演出を含む変動演出パターンを選択する。本形態では、プレミアム演出を含む変動演出を「プレミアム変動演出」とする。また、演出モードがプレミアムモードになっている状態を「プレミアムゾーン」とする。図 20 は、プレミアムゾーンでのプレミアム変動演出の流れを示している。プレミアムゾーンでのプレミアム変動演出では、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 20 (A) に示すように、演出図柄変動演出を開始し、演出図柄変動演出の実行中、プレミアムゾーンであることを示唆するタイトル画像 T G を画像表示装置 50 の表示部 50 a に表示する。

20

【0119】

そして、プレミアム変動演出での演出図柄変動演出では、図 20 (B 1) および (B 2) に示すように、演出図柄 E Z にエフェクト画像 E G を付加する。このエフェクト画像 E G は、煽り演出でのエフェクト画像 E G と同じであっても異なってもよい。プレミアム変動演出であっても、エフェクト画像 E G が付加されることから、煽り演出と同様に、ドハズレ変動演出とは異なる違和感を遊技者に付与し、その違和感が大当たりの当選の期待感を遊技者にも繋がり得る。

【0120】

また、S P リーチを含む変動パターンであった場合は、図 20 (C) に示すように、S P リーチへの発展を示す画像を表示した後、プレミアムゾーン用の演出画像を表示する S P リーチに発展させる。つまり、プレミアムゾーンで S P リーチを含む変動パターンになった場合、プレミアムゾーン用の S P リーチを行う。すなわち、通常演出モードや煽り優先モードでの S P リーチとは異なる S P リーチを行う。これにより、遊技者にプレミアムゾーンの特別感を付与し、その特別感が大当たりの当選の期待感を遊技者にも繋がり得る。

30

【0121】

プレミアムゾーンでは、毎回の変動演出において、エフェクト画像 E G 付きの演出図柄変動演出が行われる。そのため、仮に変動パターンとしてリーチ無しハズレが連続したとしても、エフェクト画像 E G 付きの演出図柄変動演出が繰り返される。プレミアム変動演出を継続することで、次の変動演出や S P リーチについての大当たりへの期待度を高めることができる。

40

【0122】

プレミアムゾーンは、その実行自体に希少価値を設けるため、その移行条件も可能性が低い条件としている。本形態では、図 19 に示したように、演出モードが通常演出モードや煽り優先モードであって、変動パターンがリーチ無しハズレを示すものであった場合に、プレミアムゾーンへの移行抽選を行い、その抽選に当選した場合に、プレミアムゾーンに移行させる。

【0123】

具体的に、演出モードが通常演出モードであった場合には、図 21 に示すように、1% の確率でプレミアムゾーンの移行抽選に当選する。すなわち、通常演出モードからプレミアムゾーンに移行することは稀である。一方、演出モードが煽り優先モードであった場合には

50

、20%の確率でプレミアゾーンの移行抽選に当選する。すなわち、煽り優先モードでは、通常演出モードと比較してプレミアゾーンに移行する確率が高く、プレミアゾーンに移行し易くなる。そのため、煽り優先モードに移行することで、プレミアゾーンに移行する期待感も高まり、その期待感が大当たりの当選への期待感を煽ることも期待できる。

【0124】

また、パチンコ遊技機PY1には、プレミアゾーンが解除される条件として3つの条件がある。1つ目は、大当たりに当選したことを条件とする。2つ目は、SPリーチが実行されることを条件とする。3つ目は、プレミアゾーンでの変動演出の連続回数が所定回数に達したことを条件とする。そして、1つ目の条件（大当たりの当選）と2つ目の条件（SPリーチの実行）と3つ目の条件（プレミアゾーンでの連続回数）とのいずれか1つでも満たすことで、プレミアゾーンが解除され、演出モードが通常演出モードに移行する。プレミア演出を何回も繰り返してしまうとプレミア演出の特別感が失われてしまうため、プレミアゾーンでの変動演出の連続回数が所定回数に達した場合には、プレミアゾーンを解除する。

【0125】

なお、前述した形態では、ドハズレ変動演出以外の変動演出が行われていないことを示す特定条件（ドハズレ変動演出の連続回数に関する条件や、スランプ秒数に関する条件）を満たした場合に、煽り変動演出の変動演出パターンの選択確率を高め、さらにプレミアゾーンへの移行確率を高めているが、必ずしも両方行う必要はなく、いずれか一方のみを行うとしてもよい。すなわち、プレミアゾーンであってもエフェクト画像EGが付加する等、結果として煽り演出を行っているため、プレミアゾーンへの移行確率を高めるだけでも、遊技者の大当たりへの期待感を高めることになり得る。

【0126】

8. 遊技制御用マイコン101の動作

続いて、パチンコ遊技機PY1の遊技制御基板100における遊技制御用マイコン101の動作について説明する。遊技制御用マイコン101が実行する具体的な処理としては、遊技側起動処理がある。なお、遊技制御用マイコン101の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ、などは、遊技用RAM104に設けられる。

【0127】

[遊技側起動処理]

遊技制御用マイコン101が実行する遊技側起動処理について、図22のフローチャートを参照しつつ説明する。遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PY1の主電源がオフからオンになったことを契機に、すなわち電源スイッチ191がオンになり、電源基板190を介して外部からの電力供給が開始されたことを契機に、遊技用ROM103から遊技側起動処理のプログラムを読み出して実行する。

【0128】

遊技側起動処理では、遊技制御用マイコン101はまず、初期動作を行う(S001)。具体的にS001では、遊技制御用マイコン101は、遊技用RAM104へのアクセスを許可する。また、RAMクリアスイッチ119が押下されている場合や正常に主電源がオフされていなかった場合に、遊技用RAM104の初期化を行う。これにより、各種のフラグやステータスが初期値となり、遊技用RAM104に記憶されていた各種の情報が失われる。また、演出制御基板120側の演出用RAM124等を初期化するためのRAM初期化コマンドを、遊技用RAM104の出力バッファにセットする。その他、S001では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、遊技用CPU102の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定を行う。S001の初期動作は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以後は実行されない。

【0129】

S001の後、遊技制御用マイコン101は、割り込みを禁止する(S002)。次いで、遊技制御用マイコン101は、各種の乱数の値を更新する(S003)。具体的にS

003では、遊技制御用マイコン101は、大当たり乱数、大当たり種別乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、普通当たり乱数、の各種の乱数の値を更新する。乱数の更新方法としては、例えば、1回の更新に際して値を所定数加算する。所定数は、全ての乱数で共通であってもよいし、乱数ごとに異なってもよい。乱数の値は、上限値に達すると0に戻る。また、乱数の初期値は、0であっても0以外の値であってもよい、また、乱数の初期値は、全ての乱数で共通であってもよいし、乱数ごとに異なってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数発生回路を利用して生成してもよい。その場合、S003は省略してもよい。また、乱数発生回路は、遊技制御用マイコン101に内蔵されていてもよい。

【0130】

S003の後、遊技制御用マイコン101は、割り込みを許可する(S004)。以降、S002~S004を繰り返す。割り込みが許可されている間は、遊技側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能になる。遊技側タイマ割り込み処理は、例えば、4ms周期で遊技用CPU102に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、遊技側タイマ割り込み処理が実行された場合には、遊技側タイマ割り込み処理が終了してから、次の遊技側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、S002~S004の処理が繰り返される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用CPU102に割り込みパルスが入力された場合には、遊技側タイマ割り込み処理の実行を直ぐには開始せず、割り込み許可状態となるのを待って開始する。

【0131】

[遊技側タイマ割り込み処理]

次に、S005の遊技側タイマ割り込み処理について、図23のフローチャートを参照しつつ説明する。遊技側タイマ割り込み処理は、4ms周期の割り込みパルスが入力される度に、遊技制御用マイコン101によって実行される。

【0132】

遊技側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン101はまず、遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンドを、演出制御基板120や払出制御基板170等、パチンコ遊技機PY1内の遊技制御基板100以外のデバイスに出力する(S101)。遊技用RAM104の出力バッファには、後述する各種の処理によって適宜コマンドがセットされる。

【0133】

S101の後、遊技制御用マイコン101は、入力情報を記憶する(S102)。具体的にS102では、遊技制御用マイコン101は、第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、ゲートセンサ13a、大入賞口センサ14a、一般入賞口センサ10a等の、各種のセンサから出力された信号を読み込む。そして、それらの信号に基づいて入賞の有無を判断し、入賞口の種類に応じた賞球の払い出しを指示する払い出しコマンドを、遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0134】

S102の後、遊技制御用マイコン101は、各種の乱数の値を更新する(S103)。S103の処理は、S003と同様である。すなわち、遊技制御用マイコン101は、遊技側タイマ割り込み処理の実行期間中と、それ以外の期間との両方で、各種の乱数の値を更新する。なお、乱数の値の更新を、いずれか一方の期間のみで行ってもよい。

【0135】

S103の後、遊技制御用マイコン101は、各種のセンサから出力された信号に基づいて、始動口等の所定の領域への遊技球の通過を検出するセンサ検出処理を実行する(S111)。S111の詳細は後述する。

【0136】

S111の後、遊技制御用マイコン101は、普通図柄に関する動作である普通動作処理を実行する(S121)。具体的にS121では、遊技制御用マイコン101は、普通当たりの抽選条件を満たしている場合に、普図保留記憶部106に記憶されている普通当

10

20

30

40

50

たり乱数を用いて普通当たりに当選したか否かを判定する。そして、判定結果に応じた普図停止図柄データおよび遊技状態に応じた変動パターンを決定し、普図表示器 8 2 に普通図柄の表示を行わせる。さらに普通当たりに当選した場合には、遊技状態に応じた電チュー 1 2 D の開放パターンを決定し、電チュー 1 2 D を作動させる。普通動作処理の詳細は後述する。

【 0 1 3 7 】

S 1 2 1 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄に関する動作である特別動作処理を実行する (S 1 3 1) 。具体的に S 1 3 1 では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たりの抽選条件を満たしている場合に、特図保留記憶部 1 0 5 に記憶されている大当たり乱数を用いて大当たりに当選したか否かを判定する。そして、判定結果に応じた特別図柄および遊技状態に応じた変動パターンを決定し、特図表示器 8 1 に特別図柄の表示を行わせる。さらに大当たりに当選した場合には、大当たり遊技を実行する。なお、S 1 2 1 と S 1 3 1 とは逆順であってもよい。特別動作処理の詳細は後述する。

10

【 0 1 3 8 】

S 1 3 1 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、各種のソレノイドを制御するための駆動データを出力する (S 1 5 1) 。例えば、A T ソレノイド 1 4 s を制御して A T 開閉部材 1 4 k を駆動し、大入賞口 1 4 を開閉させる。S 1 5 1 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図保留数、第 1 特図保留数、第 2 特図保留数、の各保留数に基づいて、特図保留表示器 8 3 および普図保留表示器 8 4 の表示を更新させる (S 1 6 1) 。

【 0 1 3 9 】

S 1 6 1 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技用 R A M 1 0 4 の外部出力バッファにセットされたコマンドに基づいて、外部出力端子板 1 7 3 を介して各種の信号を出力する (S 1 7 1) 。例えば、大当たりの抽選にて大当たりに当選した場合、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり信号を外部装置に出力する。

20

【 0 1 4 0 】

S 1 7 1 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、主電源を正常にオフさせるための電源断監視処理を実行する (S 1 8 1) 。具体的に S 1 8 1 では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、電源スイッチ 1 9 1 がオフになったことを検知した場合に、正常に主電源がオフされたことを示す情報を遊技用 R A M 1 0 4 に記憶する。そして、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスを制限する。

30

【 0 1 4 1 】

S 1 8 1 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理を実行する (S 1 9 1) 。その他の処理としては、例えば、作動中のタイマの更新、遊技球の入賞に応じた賞球を払い出すための処理、不正の検出および報知、が該当する。S 1 9 1 の後、遊技側タイマ割り込み処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

その後、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遊技側起動処理の S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し、割り込みパルスが入力されると、再び、遊技側タイマ割り込み処理を実行する。再び実行された遊技側タイマ割り込み処理の S 1 0 1 では、前回の遊技側タイマ割り込み処理にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンドが出力される。

40

【 0 1 4 3 】

[センサ検出処理]

次に、図 2 3 の S 1 1 1 のセンサ検出処理について、図 2 4 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 4 4 】

センサ検出処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は先ず、ゲートセンサ 1 3 a から出力された信号に基づいて、遊技球がゲート 1 3 を通過したか否かを判断する (S 2 0 1) 。遊技球がゲート 1 3 を通過していた場合 (S 2 0 1 で Y E S) 、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図保留の数が 4 個未満か否かを判断する (S 2 0 2) 。

50

【 0 1 4 5 】

普図保留の数が4個未満であれば（S 2 0 2でYES）、遊技制御用マイコン101は、普図保留数に1を加算し（S 2 0 3）、さらに普通当たり乱数の値を取得し、取得した普通当たり乱数の値を、普図保留記憶部106に記憶する（S 2 0 4）。

【 0 1 4 6 】

S 2 0 4の後、あるいは普図保留の数が4個未満でなければ（S 2 0 2でNO）、あるいは遊技球がゲート13を通過していない場合（S 2 0 1でNO）、遊技制御用マイコン101は、第1始動口センサ11aから出力された信号に基づいて、遊技球が第1始動口11を通過したか否かを判断する（S 2 1 1）。遊技球が第1始動口11を通過していた場合（S 2 1 1でYES）、遊技制御用マイコン101は、第1特図保留の数が4個未満か否かを判断する（S 2 1 2）。 10

【 0 1 4 7 】

第1特図保留の数が4個未満であれば（S 2 1 2でYES）、遊技制御用マイコン101は、第1特図保留数に1を加算し（S 2 1 3）、さらに大当たり乱数、大当たり種別乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、の大当たりに関する各乱数の値を取得し、取得した各乱数の値を、第1特図保留記憶部105aに記憶する（S 2 1 4）。

【 0 1 4 8 】

S 2 1 4の後、遊技制御用マイコン101は、S 2 1 4にて取得した各乱数の値に基づいて第1始動入賞コマンドを特定し、その第1始動入賞コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする（S 2 1 5）。第1始動入賞コマンドは、当該変動時の演出の他、先読み演出等に用いられる。そのため、図12に示したように、第1始動入賞コマンドには、大当たりか否かの当否情報が含まれている。 20

【 0 1 4 9 】

なお、出力バッファにセットされた第1始動入賞コマンドは、遊技側タイマ割込み処理のS 1 0 1にて演出制御基板120に送信される。つまり、S 2 1 4にて取得した乱数に対応する特別図柄の変動表示が開始される前であっても、その乱数に関する情報を含むコマンドが演出制御基板120に出力される。演出制御基板120の演出制御用マイコン121は、そのコマンドが入力されたことに応じて、そのコマンドに対応する処理を実行する。

【 0 1 5 0 】

S 2 1 5の後、あるいは第1特図保留の数が4個以上の場合（S 2 1 2でNO）、あるいは遊技球が第1始動口11を通過していない場合（S 2 1 1でNO）、遊技制御用マイコン101は、第2始動口センサ12aから出力された信号に基づいて、遊技球が第2始動口12を通過したか否かを判断する（S 2 2 1）。遊技球が第2始動口12を通過していた場合（S 2 2 1でYES）、遊技制御用マイコン101は、第2特図保留の数が4個未満か否かを判断する（S 2 2 2）。 30

【 0 1 5 1 】

第2特図保留の数が4個未満であれば（S 2 2 2でYES）、遊技制御用マイコン101は、第2特図保留数に1を加算し（S 2 2 3）、さらにS 2 1 4と同様に、大当たりに関する各乱数の値を取得し、取得した各乱数の値を、第2特図保留記憶部105bに記憶する（S 2 2 4）。 40

【 0 1 5 2 】

S 2 2 4の後、遊技制御用マイコン101は、S 2 2 4にて取得した各乱数の値に基づいて第2始動入賞コマンドを特定し、その第2始動入賞コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする（S 2 2 5）。これにより、S 2 1 5と同様に、S 2 2 4にて取得した乱数に対応する特別図柄の変動表示が開始される前に、その乱数に関する情報を含むコマンドが演出制御基板120に出力される。

【 0 1 5 3 】

S 2 2 5の後、あるいは第2特図保留の数が4個以上の場合（S 2 2 2でNO）、あるいは遊技球が第2始動口12を通過していない場合（S 2 2 1でNO）、大入賞口センサ 50

14aに対応する処理や一般入賞口センサ10aに対応する処理を行った後、遊技制御用マイコン101は、センサ検出処理を終了する。

【0154】

[普通動作処理]

次に、図23のS121の普通動作処理について、図25のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0155】

普通動作処理では、遊技制御用マイコン101は先ず、電チュー12Dが作動中か否かを判断する(S401)。電チュー12Dが作動中でなければ(S401でNO)、遊技制御用マイコン101は、普通図柄の停止表示中か否かを判断する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、遊技制御用マイコン101は、普通図柄の変動表示中か否かを判断する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、遊技制御用マイコン101は、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判断する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、普通動作処理を終了する。

【0156】

一方、普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、遊技制御用マイコン101は、普通当たりの判定を行う(S405)。具体的にS405では、普図保留記憶部106に格納されている普通図柄乱数の値を読み出し、図9(C)に示した普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否か判定する。そして、遊技制御用マイコン101は、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄を決定する(S406)。具体的にS406では、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データを遊技用RAM104の所定の記憶領域にセットする。つまり、「ハズレ」であれば「普通ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【0157】

S406の後、遊技制御用マイコン101は、普通図柄の変動時間を決定する(S407)。具体的にS407では、図9(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択し、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が10秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【0158】

S407の後、遊技制御用マイコン101は、普通図柄保留球数を1減算する(S408)。そして、普図保留記憶部106における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部106における保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン101は、S407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。これに伴い、演出制御基板120に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0159】

また、普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、遊技制御用マイコン101は、普通図柄の変動時間が経過したか否か判断し(S411)、経過していなければ(S411でNO)、普通動作処理を終了する。一方、経過していれば(S411でYES)、遊技制御用マイコン101は、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通はずれ図柄)で停止させる(S412)。そして、演出制御基板120に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)、普通動作処理を終了する。

【0160】

また、普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、遊技制御用マイコン101

1 は、S 4 1 4 でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判断し (S 4 1 5)、経過していなければ (S 4 1 5 で N O)、普通動作処理を終了する。一方、経過していれば (S 4 1 5 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判断し (S 4 1 6)、普通当たり図柄のデータでなければ (つまり当たりでなければ (S 4 1 6 で N O))、普通動作処理を終了する。

【0 1 6 1】

一方、普通当たり図柄のデータであれば (つまり当たりであれば (S 4 1 6 で Y E S))、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、電チュー 1 2 D の開放パターンをセットする (S 4 1 7)。具体的に S 4 1 7 では、時短状態中であれば、電チュー 1 2 D の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー 1 2 D の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする。そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、セットした開放パターンに従って、電チュー 1 2 D を作動させる (S 4 1 8)。

【0 1 6 2】

また、電チュー 1 2 D の作動中であれば (S 4 0 1 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、電チュー 1 2 D の作動時間が経過したか否かを判断し (S 4 1 9)、経過していなければ (S 4 1 9 で N O)、普通動作処理を終了する。一方、経過していれば (S 4 1 9 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、電チュー 1 2 D の作動を終了させて (S 4 2 0)、普通動作処理を終了する。

【0 1 6 3】

[特別動作処理]

次に、図 2 3 の S 1 3 1 の特別動作処理について、図 2 6 のフローチャートを参照しつつ説明する。特別動作処理では、特図表示器 8 1 および大入賞装置 1 4 D に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス」を 1 ~ 4 に割り当てている。なお、特別動作ステータスの初期値は「1」である。

【0 1 6 4】

特別動作処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は先ず、特別動作ステータスの値を読み出して (S 1 0 0 2)、この値に応じたいずれかの処理 (S 1 0 0 3 ~ S 1 0 0 6 のうちのいずれかの処理) を実行する。

【0 1 6 5】

具体的に、特別動作ステータスの値が「1」である場合には、特別図柄待機処理 (S 1 0 0 3) を行う。また、特別動作ステータスの値が「2」である場合には、特別図柄変動中処理 (S 1 0 0 4) を行う。また、特別動作ステータスの値が「3」である場合には、特別図柄確定処理 (S 1 0 0 5) を行う。また、特別動作ステータスの値が「4」である場合には、大当たり遊技処理 (S 1 0 0 6) を行う。これらの各処理 (S 1 0 0 3 ~ S 1 0 0 6) については後述する。

【0 1 6 6】

[特別図柄待機処理]

次に、図 2 6 の S 1 0 0 3 の特別図柄待機処理について、図 2 7 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0 1 6 7】

特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は先ず、第 2 始動口 1 2 の保留球数 (即ち特図 2 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S 1 4 0 1)。特図 2 保留球数が「0」である場合 (S 1 4 0 1 で Y E S)、即ち、第 2 始動口 1 2 への入賞に起因して取得した乱数の記憶がない場合、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 1 始動口 1 1 の保留球数 (即ち特図 1 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S 1 4 1 1)。

【0 1 6 8】

特図 1 保留球数も「0」である場合 (S 1 4 1 1 で Y E S)、即ち、第 1 始動口 1 1 への入賞に起因して取得した乱数の記憶もない場合、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、既に画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a を待機画面 (客待ち用のデモ画面) としたか否かを判定し

10

20

30

40

50

(S 1 4 2 1)、待機画面としていれば(S 1 4 2 1でYES)、特別図柄待機処理を終了し、待機画面としていなければ(S 1 4 2 1でNO)、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットし(S 1 4 2 2)、特別図柄待機処理を終了する。

【0169】

特図2保留球数が「0」でない場合(S 1 4 0 1でNO)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合、遊技制御用マイコン101は、特図2大当たり判定処理(S 1 4 0 2)を行う。特図2大当たり判定処理の詳細は後述する。

【0170】

S 1 4 0 2の後、遊技制御用マイコン101は、S 1 4 0 2での特図2の判定結果に基づいて、特図2の変動パターンを選択する(S 1 4 0 3)。具体的には、図10に示した変動パターン判定テーブルを参照して、変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【0171】

S 1 4 0 3の後、遊技制御用マイコン101は、特図2保留球数を1つ減算する(S 1 4 0 4)。そして、第2特図保留記憶部105bにおける各種の乱数の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第2特図保留記憶部105bにおける保留1個目に対応する記憶領域をクリアする(S 1 4 0 5)。

【0172】

S 1 4 0 5の後、遊技制御用マイコン101は、特図2の変動表示を第2特図表示器81bによって開始させ(S 1 4 0 6)、特図2の変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする(S 1 4 0 7)。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S 1 4 0 2)でセットされた特図停止図柄データの情報や変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)や大当たりの抽選に関する情報(大当たりの当否や大当たりの種類)が含まれている。また、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータスを「2」にセットする(S 1 4 0 8)。

【0173】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S 1 4 0 1でYES且つS 1 4 1 1でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、遊技制御用マイコン101は、特図1大当たり判定処理(S 1 4 1 2)を行う。特図1大当たり判定処理の詳細は後述する。

【0174】

S 1 4 1 2の後、遊技制御用マイコン101は、S 1 4 1 2での特図1の判定結果に基づいて、特図1の変動パターンを選択する(S 1 4 1 3)。具体的には、図10に示した変動パターン判定テーブルを参照して、変動パターン乱数に基づいて変動パターンを選択する。変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【0175】

S 1 4 1 3の後、遊技制御用マイコン101は、特図1保留球数を1つ減算する(S 1 4 1 4)。そして、第1特図保留記憶部105aにおける各種の乱数の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第1特図保留記憶部105aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S 1 4 1 5)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。

【0176】

S 1 4 1 5の後、遊技制御用マイコン101は、特図1の変動表示を第1特図表示器81aによって開始させ(S 1 4 1 6)、特図1の変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする(S 1 4 1 7)。なお、特図1変動開始処理でセットされる

10

20

30

40

50

変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンドともいう）には、特図 1 大当たり判定処理（S 1 4 1 2）でセットされた特図停止図柄データの情報や変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）や大当たりの抽選に関する情報（大当たりの当否や大当たりの種類）が含まれている。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別動作ステータスを「2」にセットする（S 1 4 0 8）。S 1 4 0 8 の後、特別図柄待機処理を終了する。

【0 1 7 7】

上記のように本形態では、第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合に限って行われる。すなわち第 2 特図保留の消化は、第 1 特図保留の消化に優先して実行される。なお、第 2 特図保留の消化を優先せず、記憶順に特図保留を消化してもよい。また、本形態では、第 1 特図保留と第 2 特図保留との一方を消化中に他方を消化することはできないが、一方の消化中であっても他方を消化できるように構成してもよい。

10

【0 1 7 8】

[特図 2 大当たり判定処理（特図 1 大当たり判定処理）]

次に、図 2 7 の S 1 4 0 2 の特図 2 大当たり判定処理と S 1 4 1 2 の特図 1 大当たり判定処理とについて、図 2 8 のフローチャートを参照しつつ説明する。特図 2 大当たり判定処理と特図 1 大当たり判定処理とは、処理の流れが同じであるため、両処理を纏めて説明する。

【0 1 7 9】

特図 2 大当たり判定処理または特図 1 大当たり判定処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、判定値として、遊技用 R A M 1 0 4 から大当たり乱数を読み出す（S 1 5 0 1）。詳細には、特図 2 大当たり判定処理では、遊技用 R A M 1 0 4 の第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b の第 1 記憶領域（即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数を読み出す。また特図 1 大当たり判定処理では、遊技用 R A M 1 0 4 の第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a の第 1 記憶領域（即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数を読み出す。

20

【0 1 8 0】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定テーブル（図 9（A）参照）をセットする（S 1 5 0 2）。そして、大当たりか否かを判定する（S 1 5 0 4）。具体的に遊技制御用マイコン 1 0 1 は、通常確率状態（非高確率状態）であれば、大当たり判定テーブルのうち非高確率状態用のテーブルに基づいて大当たりか否かを判定し、高確率状態であれば、大当たり判定テーブルのうち高確率状態用のテーブルに基づいて大当たりか否かを判定する。

30

【0 1 8 1】

大当たり判定の結果が「大当たり」であれば（S 1 5 0 4 で Y E S）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり種別乱数を読み出して、図 7 に示した大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄の種別を判定する（S 1 5 0 6）。S 1 5 0 6 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たりフラグを ON にするとともに（S 1 5 0 7）、大当たり図柄の種別に応じた特図停止図柄データを、遊技用 R A M 1 0 4 に設けた特図バッファにセットして（S 1 5 0 8）、本処理を終える。一方、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば（S 1 5 0 4 で N O）、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データを特図バッファにセットして（S 1 5 0 8）、本処理を終える。

40

【0 1 8 2】

[特別図柄変動中処理]

次に、図 2 6 の S 1 0 0 4 の特別図柄変動中処理について、図 2 9 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0 1 8 3】

特別図柄変動中処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、特別図柄の変動時間（変動パターンに応じて決まる変動時間）が経過したか否かを判断する（S 1 7 0 1）。変動時間が経過していなければ（S 1 7 0 1 で N O）、直ちに特別図柄変動中処理を終了する

50

。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【 0 1 8 4 】

一方、変動時間が経過していれば（ S 1 7 0 1 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、変動停止コマンドをセットするとともに（ S 1 7 0 2 ）、特別動作ステータスを「 3 」にセットする（ S 1 7 0 3 ）。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄（大当たり図柄又ははずれ図柄）で停止させ（ S 1 7 0 4 ）、特別図柄変動中処理を終了する。

【 0 1 8 5 】

[特別図柄確定処理]

次に、図 2 6 の S 1 0 0 5 の特別図柄確定処理について、図 3 0 のフローチャートを参照しつつ説明する。

10

【 0 1 8 6 】

特別図柄確定処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、特別図柄の停止時間（ S 1 4 0 3 または S 1 4 1 3 で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間）が経過したか否かを判定する（ S 1 8 0 1 ）。停止時間が経過していなければ（ S 1 8 0 1 で N O ）、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば（ S 1 8 0 1 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は遊技状態管理処理を行う（ S 1 8 0 2 ）。遊技状態管理処理の詳細は後述する。

【 0 1 8 7 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する（ S 1 8 0 3 ）。大当たりフラグが O N であれば（ S 1 8 0 3 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は遊技状態リセット処理を行う（ S 1 8 0 4 ）。遊技状態リセット処理の詳細は後述する。その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別動作ステータスを「 4 」にセットする（ S 1 8 0 5 ）。そして大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニング設定を行うとともに（ S 1 8 0 6 ）、大当たりのオープニングコマンドをセットする（ S 1 8 0 7 ）。オープニング設定では大当たり遊技のオープニングの時間が所定のタイマにセットされる。

20

【 0 1 8 8 】

S 1 8 0 7 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、開放カウンタの値を大当たり遊技のラウンド数に応じた値にセットして（ S 1 8 0 8 ）、本処理を終える。開放カウンタは、大当たり遊技におけるラウンド遊技の残回数を示すカウンタである。このカウンタを残ラウンド数カウンタともいう。

30

【 0 1 8 9 】

また、大当たりフラグが O N でなければ（ S 1 8 0 3 で N O ）、大当たり遊技を開始しないため、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別動作ステータスを「 1 」にセットして（ S 1 8 0 9 ）、本処理を終える。

【 0 1 9 0 】

[遊技状態管理処理]

次に、図 3 0 の S 1 8 0 2 の遊技状態管理処理について、図 3 1 のフローチャートを参照しつつ説明する。

40

【 0 1 9 1 】

遊技状態管理処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、時短フラグが O N か否かを判定する（ S 2 0 0 5 ）。時短フラグが O N であれば（ S 2 0 0 5 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示の実行回数を減算方式でカウントする時短カウンタの値を 1 つ減算し（ S 2 0 0 6 ）、時短カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する（ S 2 0 0 7 ）。時短カウンタの値が「 0 」であれば（ S 2 0 0 7 で Y E S ）、時短フラグを O F F にする（ S 2 0 0 8 ）。なお、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、時短状態への移行時に、確変大当たりに当選していれば時短カウンタの値が「 1 0 0 0 0 」にセットされ、通常大当たりに当選していれば時短カウンタの値が「 1 0 0 」にセットされる。

50

【 0 1 9 2 】

S 2 0 0 8 の後、あるいは S 2 0 0 5 または S 2 0 0 7 の判定結果が N O であれば、本処理を終える。

【 0 1 9 3 】

[遊技状態リセット処理]

次に、図 3 0 の S 1 8 0 4 の遊技状態リセット処理について、図 3 2 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 9 4 】

遊技状態リセット処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、確変フラグが O N か否かを判定する (S 2 1 0 1)。確変フラグが O N であれば (S 2 1 0 1 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、確変フラグを O F F にする (S 2 1 0 2)。S 2 1 0 2 の後、あるいは確変フラグが O N でなければ (S 2 1 0 1 で N O)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短フラグが O N か否かを判定する (S 2 1 0 3)。時短フラグが O N であれば (S 2 1 0 3 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短フラグを O F F にする (S 2 1 0 4)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。S 2 1 0 4 の後、あるいは時短フラグが O N でなければ (S 2 1 0 3 で N O)、本処理を終える。

【 0 1 9 5 】

本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。なお、本形態における低ベース状態とは、電チュー 1 2 D が頻繁に開放されることによる入賞サポートがないという意味での低ベース状態であり、大入賞装置の作動に基づくベースアップを考慮したものではない。

【 0 1 9 6 】

[大当たり遊技処理]

次に、図 2 6 の S 1 0 0 6 の大当たり遊技処理について、図 3 3 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 9 7 】

大当たり遊技処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、大当たり遊技のオープニングの時間が経過したか否かを判定する (S 2 3 0 1)。オープニングの時間が経過していなければ (S 2 3 0 1 で N O)、直ちに本処理を終える。オープニングの時間が経過していれば (S 2 3 0 1 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技のエンディングが開始されたか否かを判定する (S 2 3 0 2)。

【 0 1 9 8 】

エンディングが開始されていなければ (S 2 3 0 2 で N O)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ラウンド処理を実行する (S 2 3 0 3)。一方、エンディングが開始されていれば (S 2 3 0 2 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり終了処理を実行する (S 2 3 0 4)。ラウンド処理および大当たり終了処理の詳細は後述する。S 2 3 0 3 ないし S 2 3 0 4 の後、本処理を終える。

【 0 1 9 9 】

[ラウンド処理]

次に、図 3 3 の S 2 3 0 3 のラウンド処理について、図 3 4 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 0 0 】

ラウンド処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、大入賞口 1 4 が開放中か否かを判定する (S 2 5 0 1)。大入賞口 1 4 の開放中でなければ (S 2 5 0 1 で N O)、大入賞口 1 4 を開放させる時間に至ったか否かを判定する (S 2 5 0 2)。

【 0 2 0 1 】

大入賞口 1 4 を開放させる時間に至っていれば (S 2 5 0 2 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、選択されている開放パターンに従って大入賞口 1 4 を開放させ (S 2 5 0 3)、さらにラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出

10

20

30

40

50

カバッファにセットする（S2504）。S2504の後、あるいは大入賞口14を開放させる時間に至っていなければ（S2502でNO）、本処理を終了する。

【0202】

一方、大入賞口14の開放中であれば（S2501でYES）、遊技制御用マイコン101は、単位開放遊技での大入賞口14への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では9個）に達しているか否かを判定する（S2521）。規定入賞個数に達していなければ（S2521でNO）、開放中の大入賞口14を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口14を開放してから所定の開放時間が経過したか否か）を判定する（S2522）。そして、大入賞口14の開放時間が経過していなければ（S2522でNO）、本処理を終了する。

10

【0203】

これに対して、規定入賞個数に達している場合（S2521でYES）、あるいは大入賞口14の開放時間が経過した場合（S2522でYES）、すなわち2つの大入賞口開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合、遊技制御用マイコン101は、開放中の大入賞口14を閉塞する（S2523）。そして、開放カウンタの値を1つ減算する（S2524）。

【0204】

S2524の後、遊技制御用マイコン101は、開放カウンタの値が0であるか否かを判断する（S2525）。開放カウンタの値が0でなければ（S2525：NO）、次の開放を開始するためにそのまま本処理を終了する。開放カウンタの値が0であれば（S2525でYES）、大当たり遊技を終了するべく、大当たりのエンディング設定を行うとともに（S2526）、大当たりのエンディングコマンドをセットする（S2527）。エンディング設定では大当たり遊技のエンディングの時間が所定のタイマにセットされる。S2527の後、本処理を終了する。

20

【0205】

[大当たり終了処理]

次に、図33のS2304の大当たり終了処理について、図35のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0206】

大当たり終了処理では、遊技制御用マイコン101はまず、大当たり遊技のエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S3001）、エンディング時間が経過していなければ（S3001でNO）、直ちに本処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S3001でYES）、遊技制御用マイコン101は、大当たりフラグをOFFし（S3002）、特別動作ステータスを「1」にセットする（S3003）。これにより、次の遊技側タイマ割込み処理において、特別動作処理として再び特別図柄待機処理（S1003）が実行されることになる。その後、遊技制御用マイコン101は、遊技状態設定処理（S3004）を行って本処理を終える。

30

【0207】

[遊技状態設定処理]

次に、図35のS3004の遊技状態設定処理について、図36のフローチャートを参照しつつ説明する。

40

【0208】

遊技状態設定処理では、遊技制御用マイコン101はまず、大当たり遊技の実行契機となった大当たりの種別が確変大当たりであったか否かを判定する（S3101）。確変大当たりでなければ、すなわち通常大当たりであった場合（S3101でNO）、遊技制御用マイコン101は、時短フラグをONにするとともに（S3102）、時短カウンタに「100」をセットする（S3103）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が非高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、または次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

50

【 0 2 0 9 】

一方、確変大当たりであった場合（ S 3 1 0 1 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、確変フラグを O N にするとともに（ S 3 1 0 4 ）、確変カウンタに「 1 0 0 0 0 」をセットする（ S 3 1 0 5 ）。続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短フラグを O N にするとともに（ S 3 1 0 7 ）、時短カウンタに「 1 0 0 0 0 」をセットする（ S 3 1 0 8 ）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が 1 0 0 0 0 回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。なお、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、高確率状態においておよそ 1 / 8 0 で大当たりに当選する。そのため、実質的に 1 0 0 0 0 回の抽選を行う前に次の大当たりに当選する。

10

【 0 2 1 0 】

S 3 1 0 8 あるいは S 3 1 0 3 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技状態設定処理を終える。

【 0 2 1 1 】

9 . 演出制御用マイコン 1 2 1 の動作

続いて、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出制御基板 1 2 0 における演出制御用マイコン 1 2 1 の動作について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 が実行する具体的な処理としては、演出側起動処理がある。なお、演出制御用マイコン 1 2 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ、などは、演出用 R A M 1 2 4 に設けられる。

20

【 0 2 1 2 】

[演出側起動処理]

演出制御用マイコン 1 2 1 が実行する演出側起動処理について、図 3 7 のフローチャートを参照しつつ説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の主電源がオフからオンになったことを契機に、すなわち電源スイッチ 1 9 1 がオンになり、電源基板 1 9 0 を介して外部からの電力供給が開始されたことを契機に、演出用 R O M 1 2 3 から演出側起動処理のプログラムを読み出して実行する。

【 0 2 1 3 】

演出側起動処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、 C P U 初期化処理を行う（ S 4 0 0 1 ）。 C P U 初期化処理（ S 4 0 0 1 ）では、スタックの設定、定数設定、 C P U 9 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。

30

【 0 2 1 4 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、電源断信号が O N で且つ演出用 R A M 1 2 4 の内容が正常であるか否かを判定する（ S 4 0 0 2 ）。そして正常でなければ（ S 4 0 0 2 で N O ）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出用 R A M 1 2 4 の初期化をする（ S 4 0 0 3 ）。一方、正常であれば（ S 4 0 0 2 で Y E S ）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出用 R A M 1 2 4 の初期化をせずに S 4 0 0 4 に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても演出用 R A M 1 2 4 内容が正常でない場合には（ S 4 0 0 2 で N O ）、演出用 R A M 1 2 4 を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが演出用 R A M 1 2 4 内容が正常に保たれている場合には（ S 4 0 0 2 で Y E S ）、演出用 R A M 1 2 4 を初期化しない。なお、演出用 R A M 1 2 4 を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、 S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 3 は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

40

【 0 2 1 5 】

S 4 0 0 4 では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、割り込みを禁止する（ S 4 0 0 4 ）。次いで、乱数シード更新処理を実行する（ S 4 0 0 5 ）。乱数シード更新処理では、種々の演出の決定に必要な乱数の値を更新する。なお、演出決定用乱数には、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数、種々の予告演出を決定するための乱数

50

、連続演出の実行抽選のための連続演出乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の遊技制御基板 100 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。乱数の更新方法としては、遊技制御用マイコン 101 と同様であってもよいし、異なってもよい。また、各乱数は、カウンタ IC 等からなる公知の乱数発生回路を利用して生成してもよい。その場合、S4005 は省略してもよい。また、乱数発生回路は、演出制御用マイコン 121 に内蔵されていてもよい。

【0216】

S4005 の後、演出制御用マイコン 121 は、コマンド送信処理を実行する (S4006)。コマンド送信処理では、演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 140 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 140 は、コマンドに従い画像表示装置 50 を用いて各種の演出 (演出図柄変動演出や、大当たり遊技に伴う大当たり演出 (オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出等) を実行する。なお、画像制御基板 140 による各種の演出の実行に伴って演出制御基板 120 は、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声を出力したり、役物ランプ制御基板 162 を介して盤ランプ 54 や枠ランプ 53 を発光させたり、装飾可動体 58k を駆動させたりする。演出制御用マイコン 121 は続いて、割り込みを許可する (S4007)。以降、S4004 ~ S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、演出側 1ms タイマ割り込み処理 (S4009)、および演出側 10ms タイマ割り込み処理 (S4010) の実行が可能となる。

10

20

【0217】

なお、演出制御用マイコン 121 は、S4009、S4010 以外の割り込み処理も実行する。例えば、演出制御用マイコン 121 は、主制御基板 80 から送られたコマンドが演出制御用マイコン 121 の演出用 I/O ポート 138 に入力された場合に、そのコマンドを演出用 RAM 124 に記憶させる遊技制御コマンド割り込み処理を実行する。遊技制御コマンド割り込み処理は、他の割り込み処理 (S4009、S4010) に優先して実行される。

【0218】

[演出側 1ms タイマ割り込み処理]

次に、図 37 の S4009 の演出側 1ms タイマ割り込み処理について、図 38 のフローチャートを参照しつつ説明する。演出側 1ms タイマ割り込み処理は、1ms 周期の割り込みパルスが入力される度に、演出制御用マイコン 121 によって実行される。

30

【0219】

演出側 1ms タイマ割り込み処理では、演出制御用マイコン 121 はまず、入力処理を行う (S4201)。入力処理では、演出制御用マイコン 121 は、演出ボタン検出センサ 40a およびセレクトボタン検出センサ 42a からの検知信号に基づいてスイッチデータ (エッジデータ及びレベルデータ) を作成する。

【0220】

S4201 の後、演出制御用マイコン 121 は、ランプデータ出力処理を行う (S4202)。ランプデータ出力処理では、演出に合うタイミングで枠ランプ 53 等を発光させるべく、後述の演出側 10ms タイマ割り込み処理におけるランプ処理や他の処理で作成したランプデータを役物ランプ制御基板 162 に出力する。つまり、ランプデータに従って枠ランプ 53 等を所定の発光態様で発光させる。

40

【0221】

S4202 の後、演出制御用マイコン 121 は、駆動制御処理を行う (S4203)。駆動制御処理では、演出に合うタイミングで装飾可動体 58k を駆動させるべく、駆動データ (装飾可動体 58k の駆動ためのデータ) を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、装飾可動体 58k を所定の動作態様で駆動させる。

【0222】

S4203 の後、演出制御用マイコン 121 は、ウォッチドッグタイマをリセットする等、その他の処理を行う (S4204)。S4204 の後、演出側 1ms タイマ割り込み処

50

理を終える。

【 0 2 2 3 】

[演出側 1 0 m s タイマ割込み処理]

次に、図 3 7 の S 4 0 1 0 の演出側 1 0 m s タイマ割込み処理について、図 3 9 のフローチャートを参照しつつ説明する。演出側 1 0 m s タイマ割込み処理は、1 0 m s 周期の割り込みパルスが入力される度に、演出制御用マイコン 1 2 1 によって実行される。

【 0 2 2 4 】

演出側 1 0 m s タイマ割込み処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、受信コマンド解析処理を行う (S 4 3 0 1)。受信コマンド解析処理の詳細は後述する。次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出側 1 m s タイマ割込み処理で作成したスイッチデータを演出側 1 0 m s タイマ割込み処理用のスイッチデータとして演出用 R A M 1 2 4 に格納するスイッチ状態取得処理を行う (S 4 3 0 2)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示部 5 0 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う (S 4 3 0 3)。スイッチ処理の詳細は後述する。

10

【 0 2 2 5 】

S 4 3 0 3 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ランプ処理を行う (S 4 3 0 4)。ランプ処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ランプデータ (枠ランプ 5 3 等の発光を制御するデータ) の作成や発光演出の時間管理等を行う。続いて、音声制御処理を行う (S 4 3 0 5)。音声制御処理では、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) の作成及び音声制御回路 1 6 1 への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ 5 2 から出力される。S 4 3 0 5 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して (S 4 3 9 9)、本処理を終える。

20

【 0 2 2 6 】

[受信コマンド解析処理]

次に、図 3 9 の S 4 3 0 1 の受信コマンド解析処理について、図 4 0 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 2 7 】

受信コマンド解析処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、遊技制御基板 1 0 0 から始動入賞コマンド (第 1 始動入賞コマンド又は第 2 始動入賞コマンド) を受信したか否か判定し (S 4 4 1 1)、始動入賞コマンドを受信していれば (S 4 4 1 1 で Y E S)、始動入賞コマンドを始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 に記憶し、先読みに関する処理や保留アイコン H A に関する処理を行う始動入賞処理を行う (S 4 4 1 2)。

30

【 0 2 2 8 】

S 4 4 1 2 の後、あるいは始動入賞コマンドを受信していなければ (S 4 4 1 1 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から変動開始コマンド (特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド) を受信したか否か判定し (S 4 4 1 3)、変動開始コマンドを受信していれば (S 4 4 1 3 で Y E S)、変動演出を選択して開始する変動演出開始処理を行う (S 4 4 1 4)。変動演出開始処理の詳細は後述する。

【 0 2 2 9 】

S 4 4 1 4 の後、あるいは変動開始コマンドを受信していなければ (S 4 4 1 3 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否か判定し (S 4 4 1 5)、変動停止コマンドを受信していれば (S 4 4 1 5 で Y E S)、変動演出終了処理を行う (S 4 4 1 6)。変動演出終了処理では、実行中の変動演出を終了させる。

40

【 0 2 3 0 】

S 4 4 1 6 の後、あるいは変動終了コマンドを受信していなければ (S 4 4 1 5 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、その他の処理 (S 4 4 1 9) として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理 (例えば、オープニングコマンドやラウンド指定コマンドやエンディングコマンドや大入賞口入賞コマンドや普通図柄変動開始コマンドや普通図

50

柄変動停止コマンドや客待ち待機コマンドに基づく処理等)を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【0231】

[変動演出開始処理]

次に、図40のS4414の変動演出開始処理について、図41のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0232】

変動演出開始処理では、演出制御用マイコン121はまず、変動開始コマンドを解析する(S5401)。変動開始コマンドには、大当たりの当否を含む変動パターンの情報が含まれている。

10

【0233】

S5401の後、演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンド保留記憶部125(第1始動入賞コマンド保留記憶部125aまたは第2始動入賞コマンド保留記憶部125b)に記憶されているデータのシフトを行う(S5403)。

【0234】

S5403のシフト処理では、演出制御用マイコン121は、第1記憶領域～第4記憶領域に記憶されている始動入賞コマンド等の各データを1つ前の記憶領域にシフトさせるとともに、第4記憶領域をクリアする。例えば、第1始動入賞コマンド保留記憶部125aの第4記憶領域に記憶されているデータは、第1始動入賞コマンド保留記憶部125aの第3記憶領域にシフトされ、第4記憶領域はクリアされる。また、第1始動入賞コマンド保留記憶部125aの第1記憶領域に記憶されているデータは、第1始動入賞コマンド保留記憶部125aおよび第2始動入賞コマンド保留記憶部125bに共通の当該変動用の演出記憶部にシフトされ、先に当該変動用の演出記憶部に記憶されていたデータが書きされる。

20

【0235】

S5403の後、演出制御用マイコン121は、保留アイコンHAをシフトさせる(S5404)。例えば、1つ目の保留アイコンHAを当該変動アイコンとし、2つ目の保留アイコンHAを1つ目の保留アイコンHAとし、3つ目の保留アイコンHAを2つ目の保留アイコンHAとする。さらに保留アイコンシナリオに従って、必要に応じて保留アイコンHAの態様を変化させる。

30

【0236】

S5404の後、演出制御用マイコン121は、変動演出において最終的に停止表示させる演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の組み合わせを選択する(S5411)。例えば、大当たりに当選している場合には、「777」等のゾロ目の演出図柄の組み合わせを選択する。また、ハズレであれば、「123」等のバラケ目の演出図柄の組み合わせを選択する。

【0237】

S5411の後、演出制御用マイコン121は、変動演出パターン選択処理を行う(S5412)。変動演出パターン選択処理では、変動パターンに応じた変動演出用のテーブルを選択し、変動演出パターン決定用乱数を取得し、その取得した乱数値を、選択した変動演出用の変動演出選択テーブルを用いて判定することにより、変動演出パターンを選択する。変動演出パターン選択処理の詳細は後述する。

40

【0238】

S5412の後、演出制御用マイコン121は、S5412で選択した変動演出パターンにて変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを、演出用RAM124の出力バッファにセットする(S5413)。なお、S5413でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140は、受信した変動演出開始コマンドに基づいて画像表示装置50の表示部50aにて変動演出を行う。S5413の後、演出制御用マイコン121は、変動演出開始処理を終了する。

50

【 0 2 3 9 】

〔 変動演出パターン選択処理 〕

次に、図 4 1 の S 5 4 1 2 の変動演出パターン選択処理について、図 4 2 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 4 0 】

変動演出パターン選択処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、現在の保留数を取得し、保留割合を更新する (S 6 0 0 1)。具体的に本形態では、変動演出の開始時に、当該保留 (変動表示中の保留情報) を除く現在の保留数を取得する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留数ごとのカウンタを演出用 R A M 1 2 4 に保持している。本形態では、保留数の最大値が 4 であることから、保留数が 0 個の場合のカウンタと、1 個の場合のカウンタと、2 個の場合のカウンタと、3 個以上の場合のカウンタと、を保持していることになる。そして、現在の保留数に対応するカウンタをカウントアップする。各カウンタは、電源投入時にリセットされる。そのため、上述の 4 つのカウンタの合計は、電源投入時からの総変動回数となる。本形態では、保留割合として、この総変動回数のうち、保留数が 0 個および 1 個であった場合の割合を算出する。つまり、保留割合 = (0 個の場合のカウンタ値 + 1 個の場合のカウンタ値) / (総変動回数) となる。この保留割合も演出用 R A M 1 2 4 に記憶される。

10

【 0 2 4 1 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、スランプ秒数を更新する (S 6 0 0 2)。本形態では、スランプ秒数として、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の表示内容が更新されていない期間を計時しており、変動演出を開始する直前までのスランプ秒数を取得する。本形態では、変動演出が行われていない間の待機画面として静止画を表示する。そのため、変動演出を連続して行う場合には、スランプ秒数は特別図柄の確定時間相当になるが、変動表示を開始する前に待機画面が表示されていた場合、確定時間よりも長い時間が計測される。なお、S 6 0 0 1 と S 6 0 0 2 とは逆順であっても同時であってもよい。このスランプ秒数も演出用 R A M 1 2 4 に記憶される。

20

【 0 2 4 2 】

S 6 0 0 2 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードがプレミアゾーンか否かを判定する (S 6 0 1 1)。プレミアゾーンの場合 (S 6 0 1 1 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出パターン決定用乱数を取得し、その取得した乱数値を、不図示のプレミアゾーン用の変動演出選択テーブルを用いて判定することにより、変動演出パターンを選択する (S 6 0 1 2)。つまり、プレミアゾーンの場合にはプレミア変動演出用の変動演出パターンを選択する。

30

【 0 2 4 3 】

S 6 0 1 2 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、プレミアゾーンを解除するか否かを判定するゾーン解除処理を実行し (S 6 0 1 3)、変動演出パターン選択処理を終了する。ゾーン解除処理の詳細は後述する。

【 0 2 4 4 】

プレミアゾーンでない場合 (S 6 0 1 1 で N O)、すなわち通常演出モードや煽り優先モードの場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動開始コマンドを解析して、今回の変動パターンがリーチ無しハズレに該当するか否かを判定する (S 6 0 2 1)。リーチ無しハズレに該当しない場合 (S 6 0 2 1 で N O)、すなわちリーチ有りハズレや大当たりの当選に該当する場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出パターン決定用乱数を取得し、その取得した乱数値を、変動開始コマンドに対応する変動演出選択テーブルを用いて判定することにより、変動演出パターンを選択する (S 6 0 2 2)。つまり、リーチ有りハズレであれば、リーチ有りハズレ用であって変動時間に合った変動演出選択テーブルを用いて変動演出パターンを選択し、大当たりであれば、大当たり当選用であって変動時間に合った変動演出選択テーブルを用いて変動演出パターンを選択する。

40

【 0 2 4 5 】

S 6 0 2 2 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードを選択する第 1 モード選択

50

処理を実行し（S 6 0 2 3）、変動演出パターン選択処理を終了する。第 1 モード選択処理の詳細は後述する。

【 0 2 4 6 】

リーチ無しハズレに該当する場合（S 6 0 2 1 で Y E S）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードが煽り優先モードか否かを判定する（S 6 0 3 1）。煽り優先モードであった場合（S 6 0 3 1 で Y E S）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出パターン決定用乱数を取得し、その取得した乱数値を、煽り優先モード用であって変動時間に合った変動演出選択テーブルを用いて判定することにより、変動演出パターンを選択する（S 6 0 3 2）。一方、煽り優先モードでなかった場合（S 6 0 3 1 で N O）、すなわち通常演出モードであった場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出パターン決定用乱数を取得し、その取得した乱数値を、通常演出モード用であって変動時間に合った変動演出選択テーブルを用いて判定することにより、変動演出パターンを選択する（S 6 0 3 3）。本形態では、煽り優先モードでは、通常演出モードと比較して、煽り変動演出の選択比率が高くなっている（図 1 7 参照）。そのため、煽り優先モードでは、煽り演出が実行され易くなる。

10

【 0 2 4 7 】

S 6 0 3 2 あるいは S 6 0 3 3 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、時短状態であるか否かを判定する（S 6 0 4 1）。時短状態でない場合（S 6 0 4 1 で N O）、すなわち非時短状態の場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードを選択する第 2 モード選択処理を実行し（S 6 0 4 2）、変動演出パターン選択処理を終了する。第 2 モード選択処理の詳細は後述する。時短状態の場合（S 6 0 4 1 で Y E S）、演出モードを変更しないため、第 2 モード選択処理を実行せず、変動演出パターン選択処理を終了する。

20

【 0 2 4 8 】

[ゾーン解除処理]

次に、図 4 2 の S 6 0 1 3 のゾーン解除処理について、図 4 3 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 4 9 】

ゾーン解除処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、変動開始コマンドを解析して、今回の変動パターンが大当たりの当選もしくは S P リーチ有るか否かを判定する（S 6 1 0 1）。大当たりの当選もしくは S P リーチ有りの場合（S 6 1 0 1 で Y E S）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードを通常演出モードに移行させる（S 6 1 0 2）。すなわち、S P リーチが実行された場合には、大当たりに当選しているか否かにかかわらず長尺のプレミア演出が実行されて遊技者に特別感が付与されるため、プレミアゾーンを解除し、次回の変動演出からは通常演出モードに戻す。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、プレミアゾーンによる変動演出が連続した回数をカウントするプレミアカウンタの値をリセットし（S 6 1 0 3）、ゾーン解除処理を終了する。

30

【 0 2 5 0 】

大当たりの当選と S P リーチ有りとはいずれも選択されなかった場合（S 6 1 0 1 で N O）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、プレミアカウンタの値をカウントアップする（S 6 1 1 1）。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、プレミアカウンタの値が所定回数に達したか否かを判定する（S 6 1 1 2）。プレミアカウンタの値が所定回数に達した場合も（S 6 1 1 2 で Y E S）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードを通常演出モードに移行させ（S 6 1 0 2）、プレミアカウンタの値をリセットする（S 6 1 0 3）。これにより、次回の変動演出からは通常演出モードに戻す。すなわち、プレミアゾーンでの演出を継続し続けるとプレミア演出の特別感が失われるため、プレミアゾーンでの連続変動回数に上限を設ける。プレミアカウンタの値が所定回数に達していない場合（S 6 1 1 2 で N O）、演出制御用マイコン 1 2 1 は、プレミアゾーンを解除することなく、ゾーン解除処理を終了する。

40

【 0 2 5 1 】

[第 1 モード選択処理]

50

次に、図 4 2 の S 6 0 2 3 の第 1 モード選択処理について、図 4 4 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 5 2 】

第 1 モード選択処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、演出モードが煽り優先モードか否かを判定する (S 6 1 5 1)。煽り優先モードであった場合 (S 6 1 5 1 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードを通常演出モードに移行させる (S 6 1 5 2)。これにより、次回の変動演出からは通常演出モードに戻す。本形態では、大当たりに当選している場合にリーチ演出 (S P リーチ演出もしくは通常リーチ演出) が必ず行われることから (図 1 0 参照)、リーチ有りハズレであった場合を含めて、リーチ演出が行われることを条件として、演出モードが煽り優先モードから通常演出モードに移行することになる。

10

【 0 2 5 3 】

煽り優先モードでなかった場合 (S 6 1 5 1 で N O)、すなわち通常演出モードであった場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ドハズレ変動演出が連続した回数をカウントするドハズレカウンタの値をリセットする (S 6 1 5 3)。すなわち、リーチ演出が行われることになるため、ドハズレ変動演出以外の変動演出が行われることになる。このことから、ドハズレカウンタの値をリセットする。S 6 1 5 2 あるいは S 6 1 5 3 の後、第 1 モード選択処理を終了する。

【 0 2 5 4 】

[第 2 モード選択処理]

20

次に、図 4 2 の S 6 0 4 2 の第 2 モード選択処理について、図 4 5 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 5 5 】

第 2 モード選択処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、プレミアゾーンへの移行抽選を行う (S 6 2 0 1)。そして、プレミアゾーンに当選したか否かを判定する (S 6 2 0 2)。プレミアゾーンに当選した場合 (S 6 2 0 2 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードをプレミアゾーンに移行させる (S 6 2 0 3)。プレミアゾーンへの移行の当選確率は、通常演出モードと煽り優先モードとで異なり (図 2 1 参照)、煽り優先モードの方が、通常優先モードと比較して、プレミアゾーンに当選し易くなっている。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ドハズレカウンタの値をリセットし (S 6 2 0 4)、第 2 モード選択処理を終了する。

30

【 0 2 5 6 】

プレミアゾーンに当選しなかった場合 (S 6 2 0 2 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードが煽り優先モードか否かを判定する (S 6 2 1 1)。煽り優先モードの場合 (S 6 2 1 1 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モードを変更することなく、第 2 モード選択処理を終了する。

【 0 2 5 7 】

煽り優先モードでない場合 (S 6 2 1 1 で N O)、すなわち通常演出モードの場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択された変動演出パターンに煽り演出が含まれるか否かを判定する (S 6 2 1 2)。煽り演出が含まれる場合 (S 6 2 1 2 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ドハズレカウンタの値をリセットし (S 6 2 0 4)、第 2 モード選択処理を終了する。

40

【 0 2 5 8 】

煽り演出が含まれない場合 (S 6 2 1 2 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留割合が所定値よりも大きいか否かを判定する (S 6 2 2 1)。前述したように保留割合は、電源投入からの総変動回数のうち、保留数が 0 ~ 1 個であった場合の割合であることから、この値が大きいほど、あまり特図変動が行われていないことを示しており、遊技者に飽きが生じやすい状態になっていることを示している。そのため、保留割合が所定値よりも大きくない場合 (S 6 2 2 1 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、煽り優先モードに移行するための閾値回数を、通常の閾値に設定する (S 6 2 2 2)。一方、保留割合が

50

所定値よりも大きい場合（Ｓ６２２１でＹＥＳ）、演出制御用マイコン１２１は、煽り優先モードに移行するための閾値回数を、通常の閾値よりも煽り優先モードに移行し易くなるスランプ用の閾値に設定する（Ｓ６２２３）。例えば、ドハズレカウンタの値と比較する閾値回数について、通常用の閾値回数が１０回であり、スランプ用の閾値回数が５回である。

【０２５９】

Ｓ６２２２あるいはＳ６２２３の後、演出制御用マイコン１２１は、ドハズレカウンタの値をカウントアップする（Ｓ６２３１）。そして、演出制御用マイコン１２１は、ドハズレカウンタの値が閾値回数に達したか否かを判定する（Ｓ６２３２）。ドハズレカウンタの値が閾値回数に達した場合（Ｓ６２３２でＹＥＳ）、演出制御用マイコン１２１は、煽り優先モードに移行させる（Ｓ６２３４）。さらにドハズレカウンタの値をリセットし（Ｓ６２０４）、第２モード選択処理を終了する。

10

【０２６０】

また、ドハズレカウンタの値が閾値回数に達していない場合（Ｓ６２３２でＮＯ）、演出制御用マイコン１２１は、スランプ秒数が閾値秒数以上か否かを判定する（Ｓ６２３３）。スランプ秒数が閾値秒数以上の場合も（Ｓ６２３３でＹＥＳ）、演出制御用マイコン１２１は、煽り優先モードに移行させる（Ｓ６２３４）。さらにドハズレカウンタの値をリセットし（Ｓ６２０４）、第２モード選択処理を終了する。

【０２６１】

スランプ秒数が閾値秒数以上でない場合（Ｓ６２３３でＮＯ）、演出制御用マイコン１２１は、煽り優先モードにもプレミアゾーンにも移行させることなく、第２モード選択処理を終了する。

20

【０２６２】

なお、本形態では、煽り優先モードから通常演出モードに移行する条件として、リーチ演出の実行としているが、煽り優先モードで変動演出を行った連続回数をカウントし、リーチ演出が実行されることなく所定回数に達した場合に、通常演出モードに移行するとしてもよい。また、プレミアゾーンから通常演出モードに移行する条件として、プレミアゾーンで変動演出を行った連続回数をカウントし、大当たりの当選やＳＰリーチの実行なく所定回数に達した場合に、通常演出モードに移行するとしているが、この条件は無くてもよい。

30

【０２６３】

また、本形態では、保留割合に応じて、煽り優先モードに移行するための閾値回数を変更しているが、閾値回数は、固定値であってもよい。また、本形態では、閾値回数を、保留割合に応じて、通常用とスランプ用との２つの閾値のうち一方を選択しているが、保留割合が小さくなるほど、閾値回数が少なくなるように３つ以上の閾値から選択するようにしてもよい。

【０２６４】

１０．実施の形態の効果

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、通常演出モードにおいてドハズレ変動演出以外の演出が行われていない状態と判断できる場合、遊技者が遊技に飽きてしまう可能性が高いため、演出モードを、煽り変動演出が選択される確率が高められる煽り優先モードに移行させる。これにより、煽り演出の実行頻度が高まり、遊技者の大当たりへの期待感が煽られる機会が増え、遊技者に飽きが生じ難くなる。その結果として、稼働率の向上も期待できる。

40

【０２６５】

なお、本実施の形態は単なる例示にすぎず、本発明を何ら限定するものではない。したがって本発明は当然に、その要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能である。例えば、本実施の形態に記載された数値（抽選回数、各種テーブルの設定値、各種の保留数の上限等）は例示であって、適宜選択すればよい。

【０２６６】

50

また、実施の形態では、センター装飾体 6 1 の右方にゲート 1 3 と大入賞口 1 4 とをそれぞれ 1 つ設けているが、これらはそれぞれ 1 つに限らず、複数あってもよい。また、ゲート 1 3 や大入賞口 1 4 は、センター装飾体 6 1 の右方に限らず、センター装飾体 6 1 の左方に設けられていてもよい。

【0267】

また、実施の形態では、大当たりの種別（特別図柄の停止図柄の種類）に基づいて高確率状態に制御される遊技機であるが、遊技盤 1 に特定領域を設け、その特定領域への遊技球の通過に基づいて高確率状態に制御される遊技機（いわゆる V 確機）であってもよい。また、実施の形態では、始動口（第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2）への遊技球の入球に基づく特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の抽選により大当たりに当選する、いわゆる 1 種大当たりを搭載する遊技機であるが、遊技盤 1 に設けられた特定領域への遊技球の通過によって大当たりに当選する、いわゆる 2 種大当たりを搭載する遊技機であってもよい。

【0268】

また、実施の形態では、第 2 特図保留に関する処理を、第 1 特図保留に関する処理よりも優先しているが、第 1 特図保留に関する処理を優先してもよい。また、先に記憶され特図保留に関する処理を優先してもよい。また、第 1 特図保留に関する処理と第 2 特図保留に関する処理とを並行して行ってもよい。すなわち、特図 1 と特図 2 とを同時変動させてもよい。この場合、いずれか一方にて大当たりないし小当たりを示す特別図柄が停止表示された場合、他方の特別図柄の変動表示を強制的にハズレ図柄で停止表示させる。

【0269】

また、実施の形態では、変動演出を行う表示部を、1 つの表示装置の表示画面（画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a）によって構成したが、2 つ以上の表示装置の各表示部によって構成してもよい。例えば、メイン表示装置としての画像表示装置 5 0 の他に、サブ表示装置を備えている構成では、メイン表示装置の表示画面にて演出図柄 E 2 の変動演出を行い、サブ表示装置の表示画面にて小図柄の変動演出を行うように構成してもよい。また、普図演出をサブ表示装置の表示画面にて行うように構成してもよい。なお、タッチセンサと液晶表示装置からなるタッチパネルを遊技機枠 2 に搭載し、このタッチパネルにおける液晶表示装置をサブ表示装置としてもよい。

【0270】

また、始動入賞コマンドの生成に関するルール（図 1 2 参照）は、適宜変更してもよい。例えば、始動入賞コマンドに特図保留の数の情報や遊技状態の情報、変動パターンの情報等を含めるようにしてもよい。

【0271】

また、実施の形態では、遊技領域 6 を、遊技領域 6 内の左右方向に対して、左側の左遊技領域 6 L と、右側の右遊技領域 6 R と、に区別する構成であるが、例えば上下方向に対して区別する構成であってもよい。この場合、遊技球の自重による流下のみを考慮しているが、例えば、上下方向に移動させる機構を用いて遊技球を上側に移動させることを考慮してもよい。また、左右の領域を区別しない構成であってもよい。すなわち、いわゆるゲージ構成と称される構成は、実施の形態の配置に限定するものではない。

【0272】

また、実施の形態では、始動口への入賞に基づいて取得する乱数（判定用情報）として、大当たり乱数等の 4 つの乱数を取得することとしたが、1 つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりまたは小当たりが否か、大当たりまたは小当たりの種別、リーチの有無、および変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

【0273】

また、実施の形態では、普通図柄抽選の当たりは 1 種類のみであるが、普通図柄抽選の当たりに種別を設けてもよい。この場合、ゲートの通過に基づいて取得する乱数として、

普通図柄乱数の他、普図当たり種別乱数を取得すればよい。もしくは、１つの乱数を取得してその乱数に基づいて、当たりか否か、さらに普通当たり図柄の種別を決めるようにしてもよい。

【０２７４】

また、実施の形態に開示されている処理は、主として遊技制御基板１００の遊技制御用マイコン１０１の遊技用ＣＰＵ１０２、演出制御基板１２０の演出制御用マイコン１２１の演出用ＣＰＵ１２２、および画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４２によって実行されるが、例えば、単一の制御基板による単一あるいは複数のＣＰＵによって実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理は、遊技制御用マイコン１０１、演出制御用マイコン１２１、の少なくとも１つにおいて複数のＣＰＵによって実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理は、遊技制御用マイコン１０１、演出制御用マイコン１２１、に加え、他のハードウェアとの組み合わせで実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理のうち、遊技制御用マイコン１０１、演出制御用マイコン１２１、の処理の一部を、他のマイコンが実行してもよい。つまり、遊技制御用マイコン１０１、演出制御用マイコン１２１、これらを包含した１つのマイコン、他のハードウェアと組み合わせ、これらすべて各種の処理を実行する手段の一例である。また、実施の形態に開示されている処理は、その処理を実行するためのプログラムを記録した記録媒体、または方法等の種々の態様で実現することができる。

【０２７５】

なお、上記遊技機の機能を実現するための制御方法、コンピュータプログラム、および当該コンピュータプログラムを格納する、コンピュータによる読取可能な記憶媒体も、新規で有用である。

【０２７６】

１１．上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下に示す構成の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【０２７７】

第１の発明の構成にかかる遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）は、大当たりの抽選を行う抽選手段（遊技制御用マイコン１０１、Ｓ１４０２、Ｓ１４１２）と、前記抽選手段による抽選結果を示す特別図柄を変動表示し、その変動表示の開始から変動時間が経過した後、前記特別図柄を停止表示する特別図柄表示手段（特図表示器８１）と、前記特別図柄表示手段による特別図柄の変動パターンの情報に合わせて変動演出パターンを選択し、選択した変動演出パターンに従って、前記抽選手段による抽選結果を示す演出である変動演出を行う変動演出手段（演出制御用マイコン１２１、画像表示装置５０）と、を備え、前記変動演出手段にて選択される変動演出パターンのうち、前記抽選手段による抽選結果がハズレであることを示す変動演出パターンであるハズレ演出パターンには、リーチ演出および特別演出（煽り演出）を含まない第１のハズレ演出パターン（ドハズレ変動演出）と、前記特別演出を含む第２のハズレ演出パターン（煽り変動演出）と、が含まれ、前記変動演出手段は、ハズレ演出パターンを選択するモードとして、第１のモード（通常演出モード）と、前記第１のモードよりも前記第２のハズレ演出パターンが選択される確率が高い第２のモード（煽り優先モード）と、を有し、前記第１のモードにおいて、前記第１のハズレ演出パターン以外の変動演出が行われていないことを示す特定条件（ドハズレ変動演出の連続回数、スランプ秒数）を満たした場合に、前記第２のモードに移行する、ことを特徴としている。

【０２７８】

演出頻度が変更可能なパチンコ遊技機は、従来機種として既に多数存在している。しかしながら、遊技者に飽きを生じさせないようにするためには、より好適な演出頻度による遊技の興趣性の向上が求められている。そこで、第１の発明の構成によれば、特別演出お

よびリーチ演出を含まない第1のハズレ演出パターン以外の演出が行われていない場合には、遊技者が遊技に飽きてしまう可能性が高いため、そのような場合は特別演出を含む第2のハズレ演出パターンが選択される確率を高める。これにより、遊技者の大当たりへの期待感が煽られ、遊技者に飽きが生じ難くなる。その結果として、稼働率の向上も期待できる。

【0279】

また、前記変動演出手段は、前記第1のハズレ演出パターンによる変動演出が連続した回数が閾値回数に達した場合に、前記特定条件を満たす、とよい。第1のハズレ演出パターン（ドハズレ変動演出）が連続して実行されていると、第1のハズレ演出パターン以外の変動演出が行われていないことになるため、特定条件として好ましい。

10

【0280】

また、第1の発明の構成にかかる遊技機は、前記抽選手段での大当たりの抽選に用いる数値情報を、前記抽選手段での大当たりの抽選を実行する実行条件を満たすまで保留する保留手段を備え、前記変動演出手段は、所定期間内における前記保留手段での保留個数の大小を示す数値である保留割合が閾値よりも大きい場合は、前記閾値回数を第1回数とし、前記保留割合が前記閾値以下の場合は、前記閾値回数を前記第1回数よりも小さい第2回数とする、とよい。保留割合が小さいと一般的に単位時間当たりの抽選回数が少なく、変動演出の実行回数も少ない傾向にある。そのため、閾値回数を小さくし、第2モードに移行する機会を増やして、演出によって遊技の興趣性を高める方が好ましい。

【0281】

20

また、前記保留割合は、前記所定期間内に行われた全ての変動表示のうち、変動表示の開始時の保留個数が所定個数以下であった変動表示の割合である、とよい。この場合、変動開始時の保留個数を、保留個数ごとにカウントすればよく、保留割合を算出し易い。なお、保留割合は、例えば、保留個数ごとに合計時間を計測してもよい。

【0282】

また、前記変動演出手段は、表示画像に変化が無い状態での連続時間（スランプ秒数）が閾値時間に達した場合に、前記特定条件を満たす、とよい。表示画像に変化が無い状態は変動演出が行われてない可能性が高く、変動演出の実行回数も少ない傾向にある。そのため、第2モードに移行する機会を増やして、演出によって遊技の興趣性を高める方が好ましい。あるいは、前記変動演出手段は、前記変動演出が実行されていない状態での連続時間が閾値時間に達した場合に、前記特定条件を満たす、としても同様の効果が期待できる。

30

【0283】

また、前記第1のハズレ演出パターンと前記第2のハズレ演出パターンとは、変動演出の長さが同じである、とよい。変動演出の長さが異なる場合、特別演出を強制的に短くすることでドハズレ変動演出の時間に合わせることもできるが、違和感がある演出になり易い。第1のハズレ演出パターンと第2のハズレ演出パターンとが同じであることで、変動演出パターンの変更が容易になる。

【0284】

また、前記特別演出には、前記第1のハズレ演出パターンよりも大当たりの当選への期待感を煽る煽り演出が含まれる、とよい。大当たりへの当選を煽ることで、興趣性を高める効果が期待できる。

40

【符号の説明】

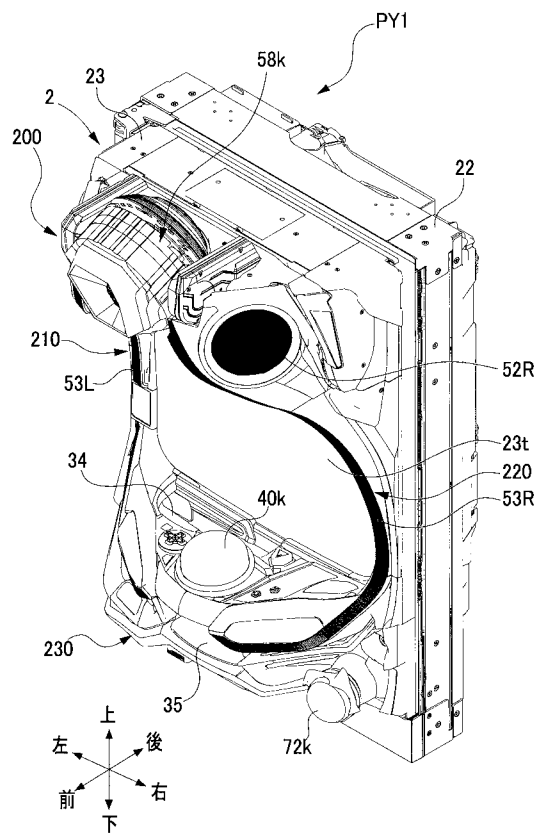
【0285】

1 遊技盤
40k 演出ボタン
40La 演出ボタンランプ
40m 演出ボタン振動モータ
50 画像表示装置
EZ 演出図柄

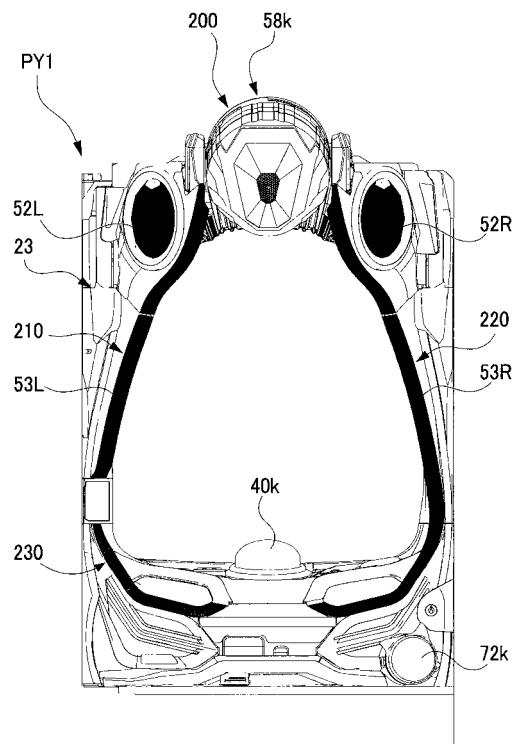
50

P Y 1 パチンコ遊技機

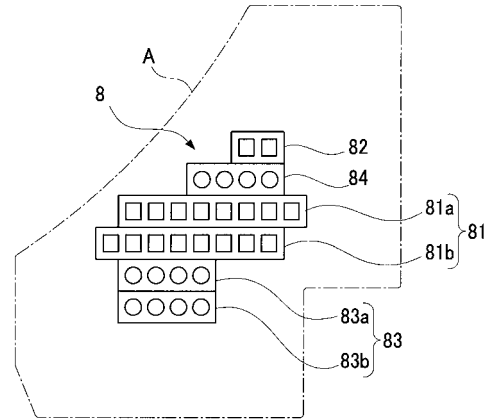
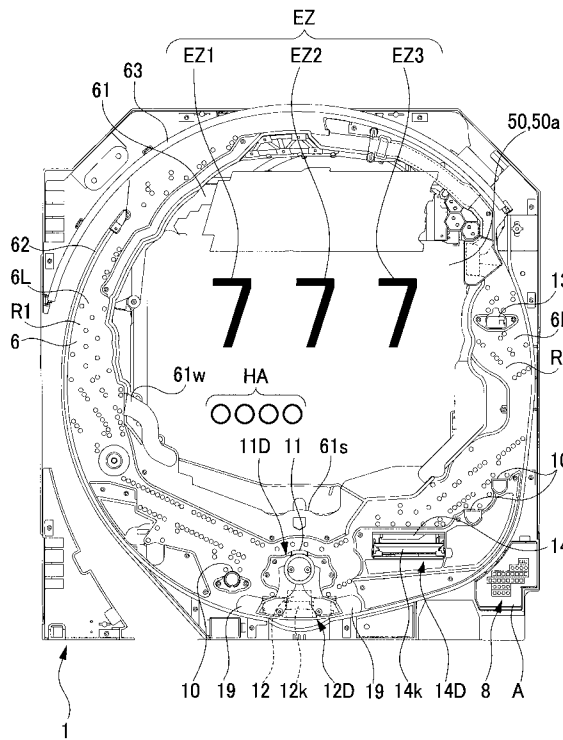
【図 1】



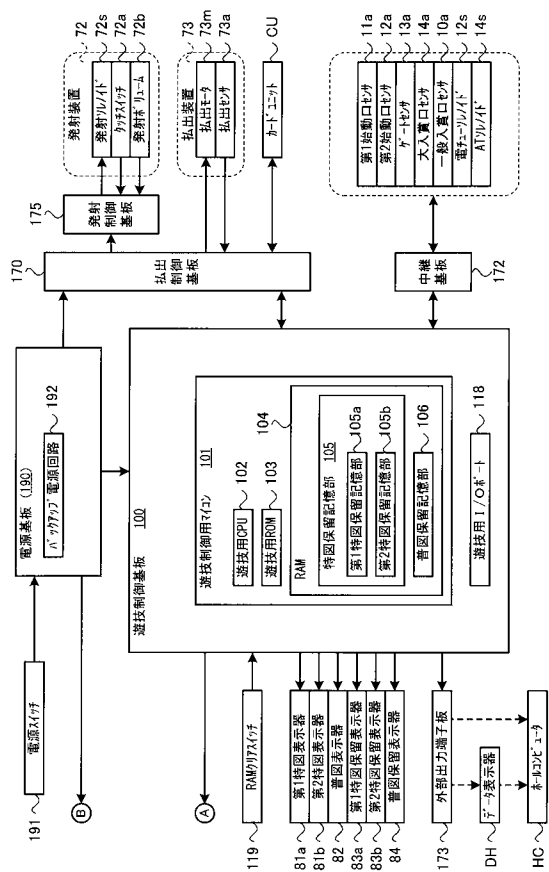
【図 2】



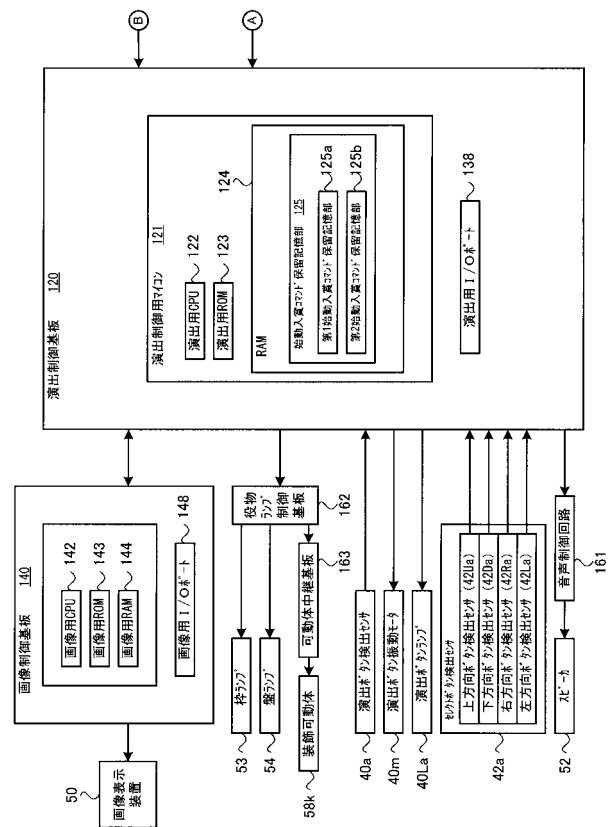
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【図 7】

大当たり種別判定テーブル

特別図柄	大当たり種別	大当たり種別 乱数値	判定結果	電灯回数	大当たり遊技後の 想定遊技状態
特図1	確変大当たり	0～64	8R確変大当たり図柄	次回大当たりまで	高確率状態
	通常大当たり	65～99	8R通常大当たり図柄	100回	低確率状態
特図2	確変大当たり	0～64	16R確変大当たり図柄	次回大当たりまで	高確率状態
	通常大当たり	65～99	16R通常大当たり図柄	100回	低確率状態

【図 8】

大入賞口の開放態様

特別図柄	判定結果	ラウンド数 (R)	開放回数 (回) / R	開放時間 (秒) / 回
特図1	8R確変 大当たり図柄	16 (実質8)	1	25.0 (1～8R) 0.1 (9～16R)
	8R通常 大当たり図柄	16 (実質8)	1	25.0 (1～8R) 0.1 (9～16R)
	16R確変 大当たり図柄	16	1	25.0
	16R通常 大当たり図柄	16	1	25.0

【図 9】

(A)大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態	0～204	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	はずれ
高確率状態	0～819	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	はずれ

(B)リーチ判定テーブル

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

(C)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通当たり乱数値	判定結果
通常確率状態	0～9	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	はずれ
高確率状態	0～65534	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	はずれ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	変動時間
非時短状態	10秒
時短状態	1秒

【図 10】

変動パターン判定テーブル

始動口	遊技状態	判定結果	保留球数	変動パターン 乱数	変動パターン	変動表示 時間 (ms)	停止 時間 (ms)	変動パターンの内容
第1始動口	非時短	大当たり	—	0～94	P010	40000	500	SPリチ
		リチ有りハズレ	—	95～99	P011	15000	500	通常リチ
		リチ無しハズレ	0～2 3～4	0～9	P030	40000	500	SPリチ
	時短	大当たり	—	0～99	P110	40000	500	SPリチ
		リチ有りハズレ	—	0～99	P130	40000	500	SPリチ
		リチ無しハズレ	2～4	0～99	P141	2500	500	通常リチ
第2始動口	非時短	大当たり	—	0～94	P210	40000	500	SPリチ
		リチ有りハズレ	—	95～99	P211	15000	500	通常リチ
		リチ無しハズレ	0～2 3～4	0～9	P230	40000	500	SPリチ
	時短	大当たり	—	0～99	P310	40000	500	SPリチ
		リチ有りハズレ	—	0～99	P330	40000	500	SPリチ
		リチ無しハズレ	2～4	0～99	P341	2500	500	通常リチ

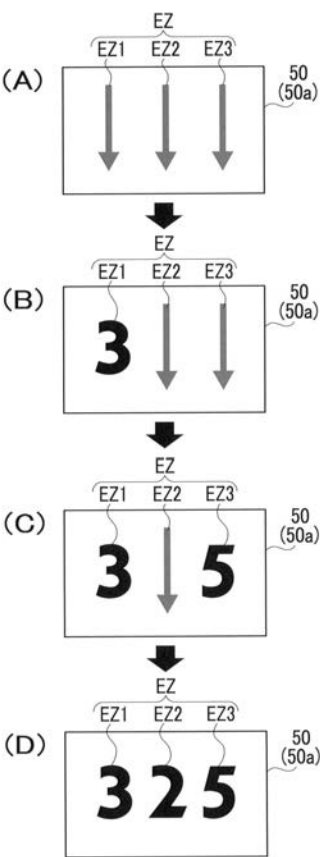
【 図 1 1 】

電チューの開放ハターン決定テーブル				
状態	普通図柄の種別	開放回数	開放時間／1回	インターバル
非時短状態	普通当たり図柄	1回	0.2秒	—
時短状態		2回	1.0秒	1.0秒

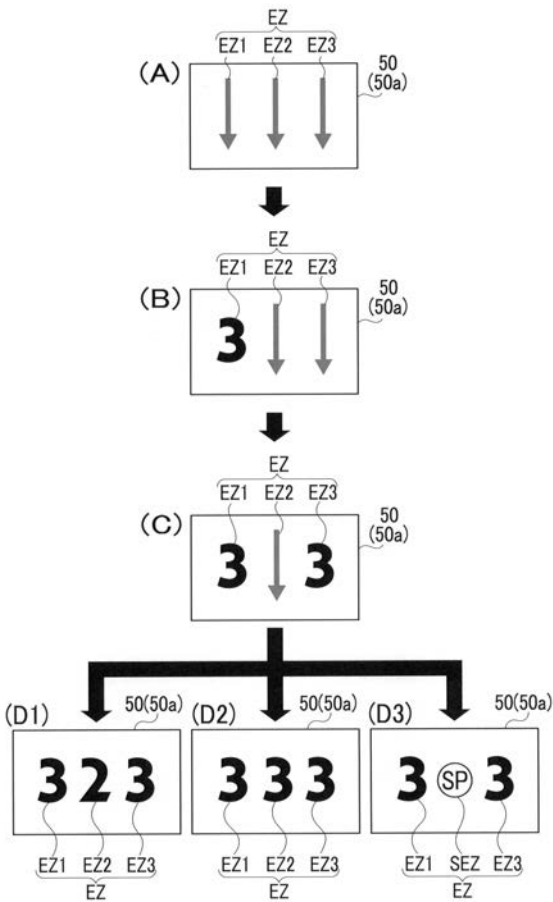
【 図 1 2 】

始動入賞コマンド特定テーブル(保留数4図の場合)				
始動口	遊技状態	判定結果	変動ハターン 乱数	備考
第1始動口	非時短	大当たり	0～94	確率大当たり
			95～99	
		8R通常大当たり図柄	0～94	通常大当たり
			95～99	
		リプレイなし	0～9	ハズレ
			10～99	
	時短	大当たり	0～94	確率大当たり
			95～99	
		8R通常大当たり図柄	0～94	通常大当たり
			95～99	
		リプレイなし	0～9	ハズレ
			10～99	
第2始動口	非時短	大当たり	0～94	確率大当たり
			95～99	
		16R通常大当たり図柄	0～94	通常大当たり
			95～99	
		リプレイなし	0～9	ハズレ
			10～99	
	時短	大当たり	0～94	確率大当たり
			95～99	
		16R通常大当たり図柄	0～94	通常大当たり
			95～99	
		リプレイなし	0～9	ハズレ
			10～99	

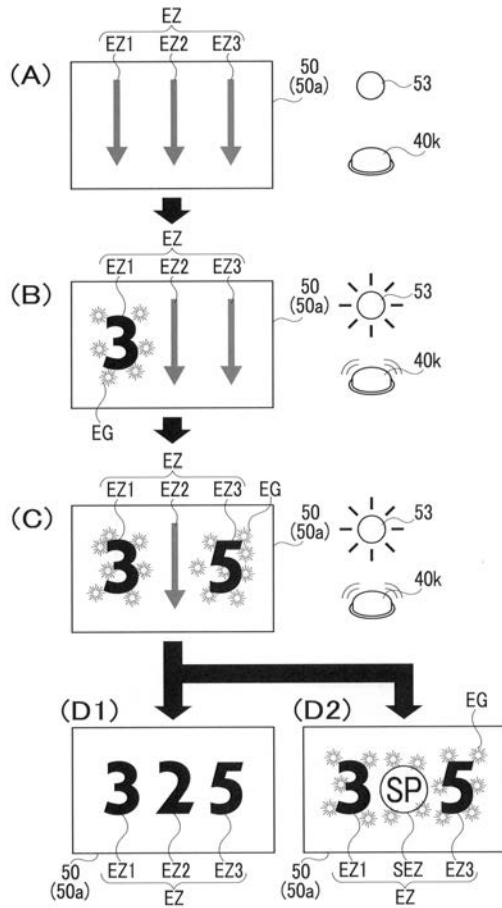
【 図 1 3 】



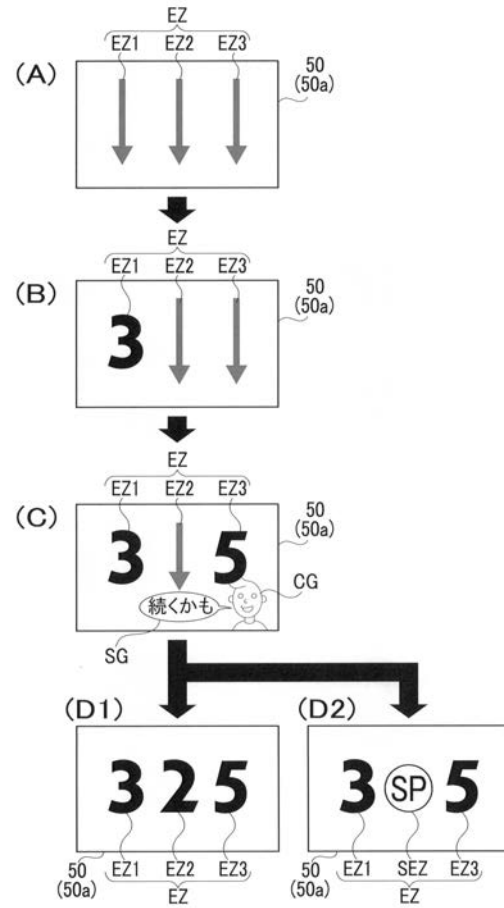
【 図 1 4 】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

(A) 変動演出選択テーブル(リーチ無ハズレ、変動時間10000ms秒)

演出モード	変動演出パターンによる演出内容	選択比率
通常演出	ドハズレ変動演出	80%
	煽り変動演出	20%
煽り優先	ドハズレ変動演出	10%
	煽り変動演出	90%

(B) 変動演出選択テーブル(リーチ無ハズレ、変動時間5000ms秒)

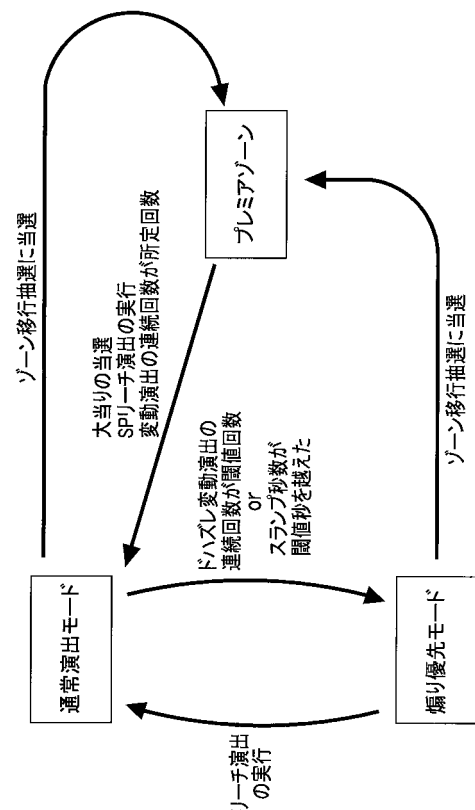
演出モード	変動演出パターンによる演出内容	選択比率
通常演出	ドハズレ変動演出	85%
	煽り変動演出	15%
煽り優先	ドハズレ変動演出	10%
	煽り変動演出	90%

【図 18】

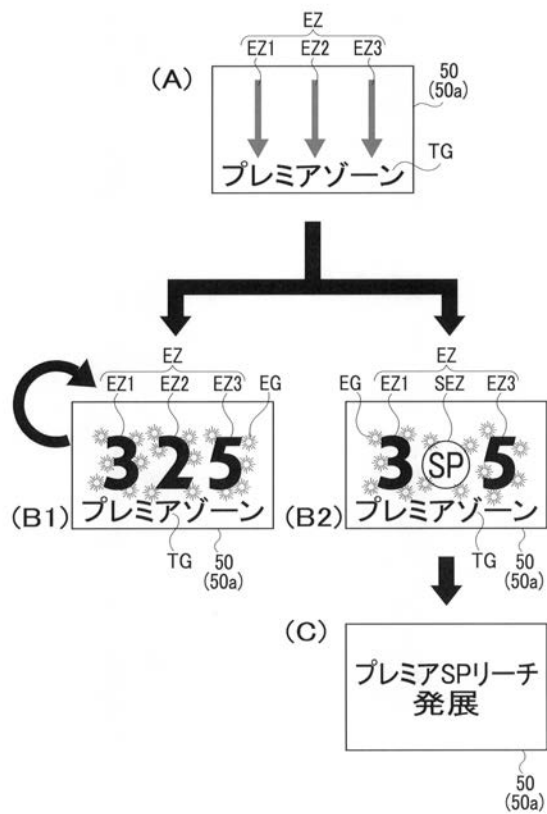
煽り演出の種類

煽りID	選択比率	内容
AOR01	80%	エフェクト画像
AOR02	10%	エフェクト画像、キャラクタ画像、セリフ画像
AOR03	9%	エフェクト画像、枠ラング
AOR04	1%	エフェクト画像、枠ラング、ボタン振動

【図 19】



【 図 2 0 】

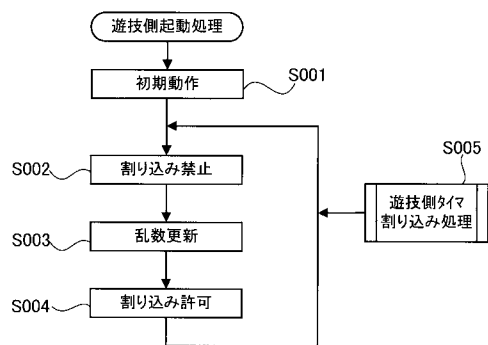


【 図 2 1 】

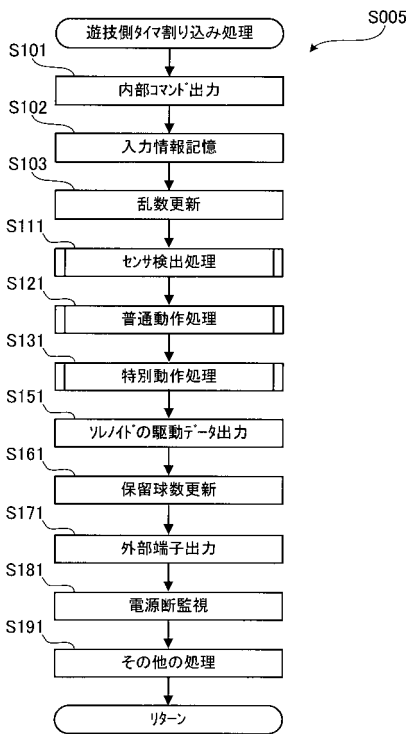
プレミアムゾーン移行抽選テーブル

モード	プレミアムゾーン移行	選択比率
通常演出	有	1%
	無	99%
煽り優先	有	20%
	無	80%

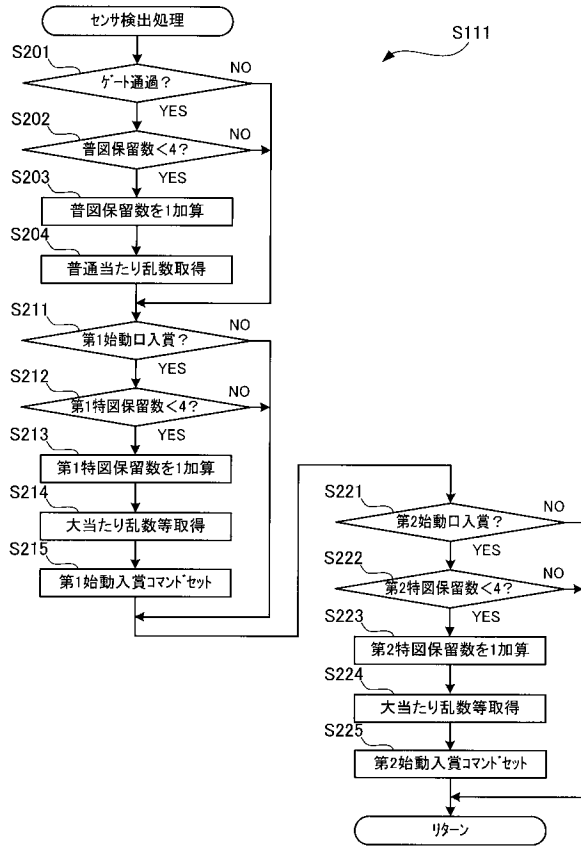
【 図 2 2 】



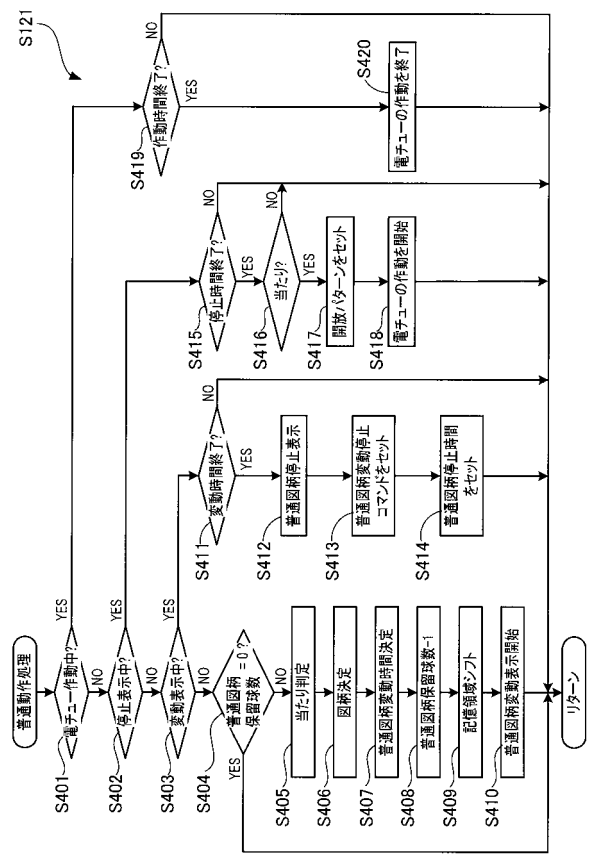
【 図 2 3 】



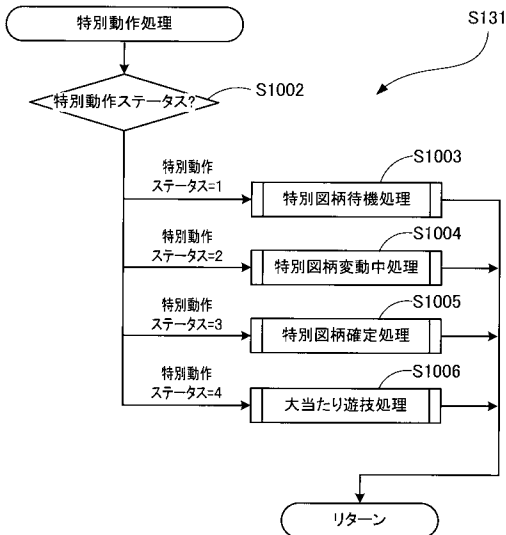
【図 24】



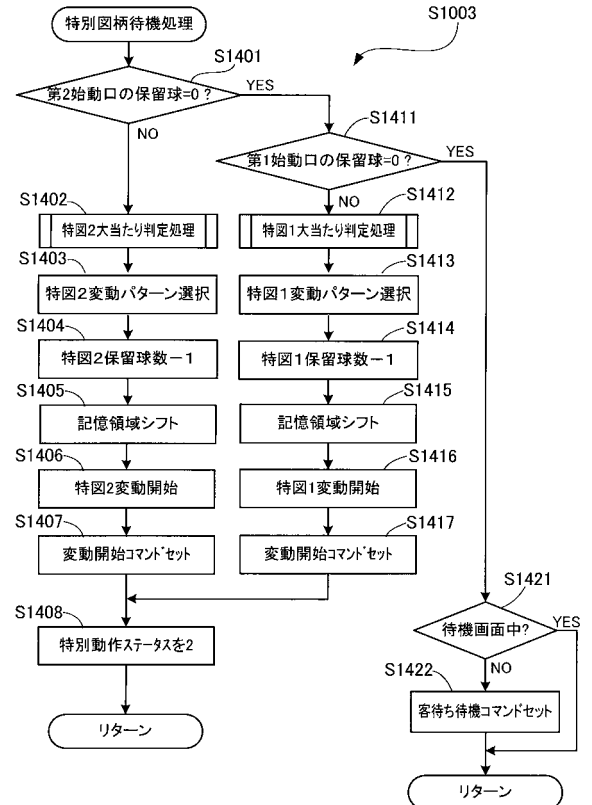
【図 25】



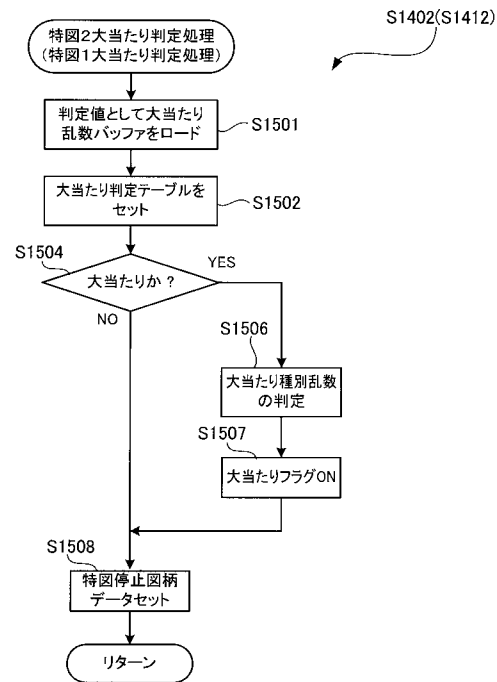
【図 26】



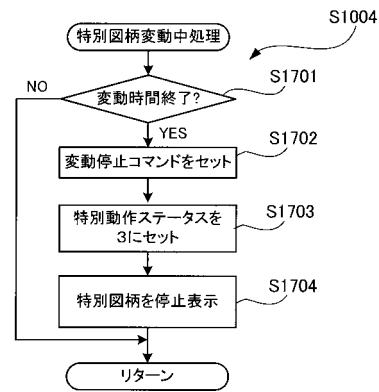
【図 27】



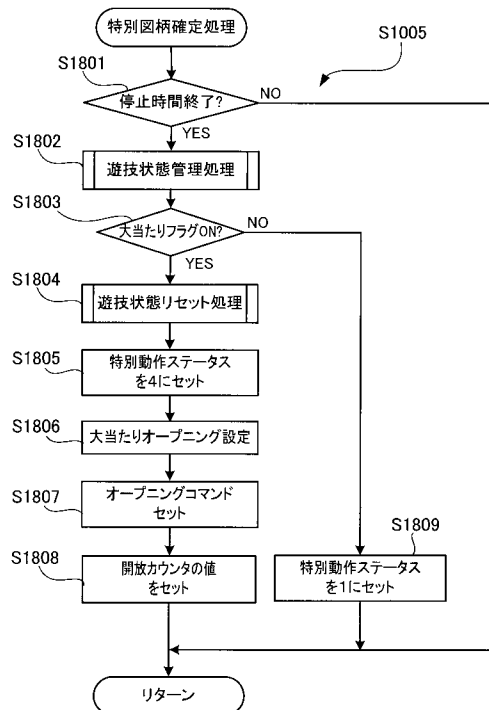
【図 28】



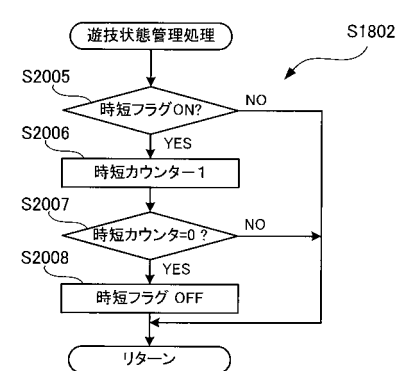
【図 29】



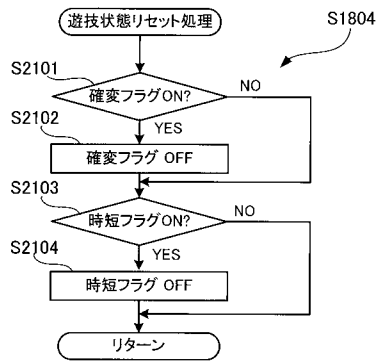
【図 30】



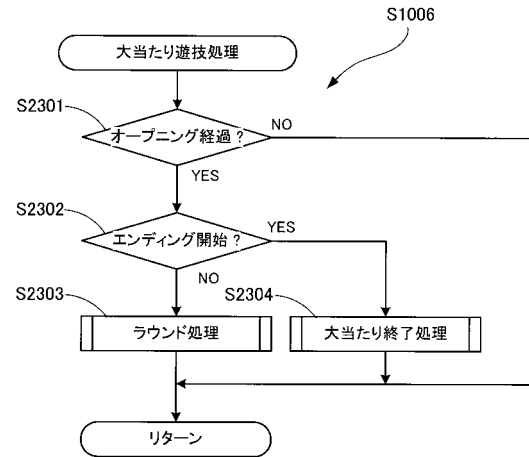
【図 31】



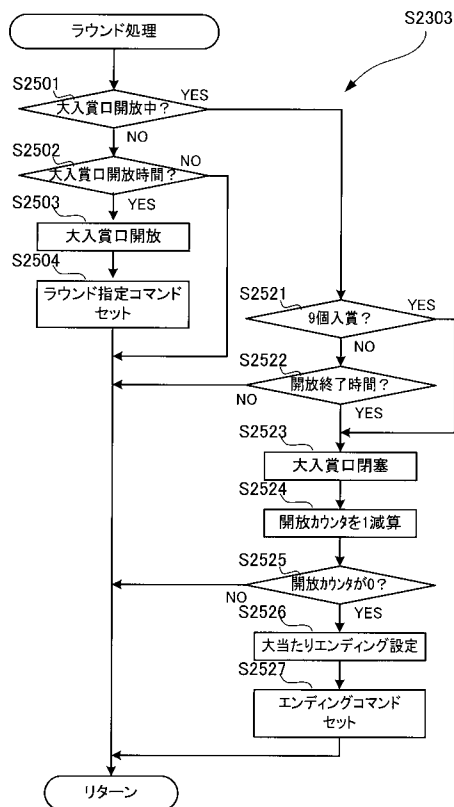
【図 3 2】



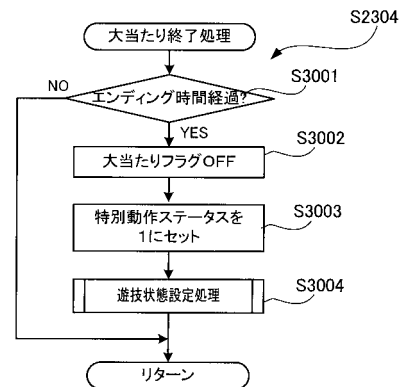
【図 3 3】



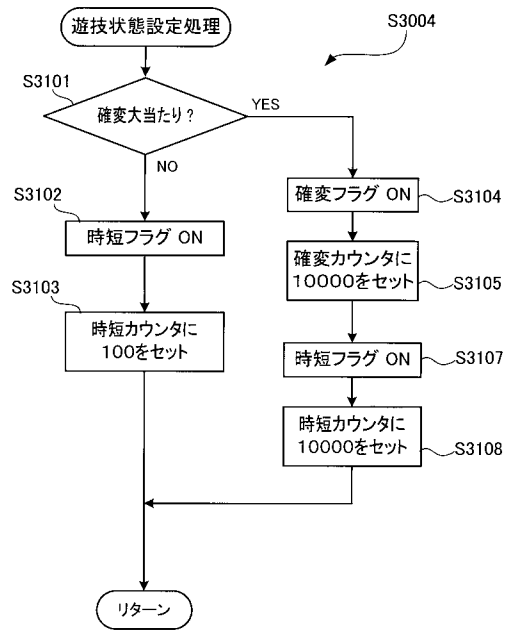
【図 3 4】



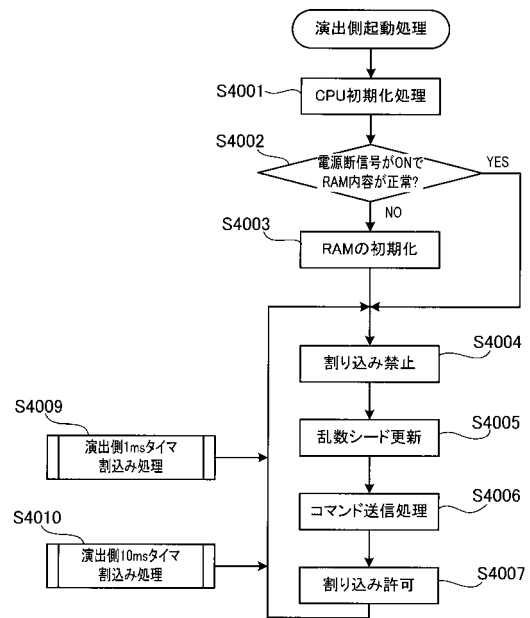
【図 3 5】



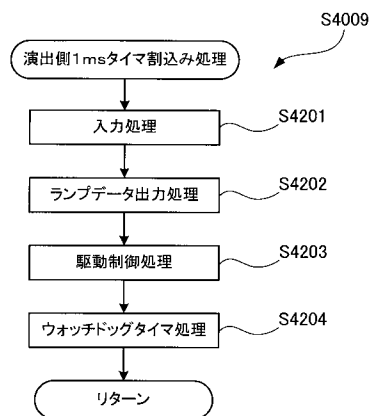
【図 36】



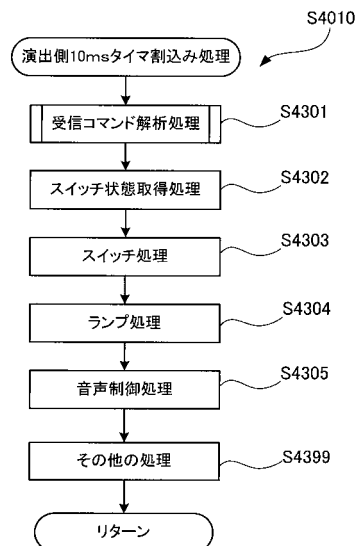
【図 37】



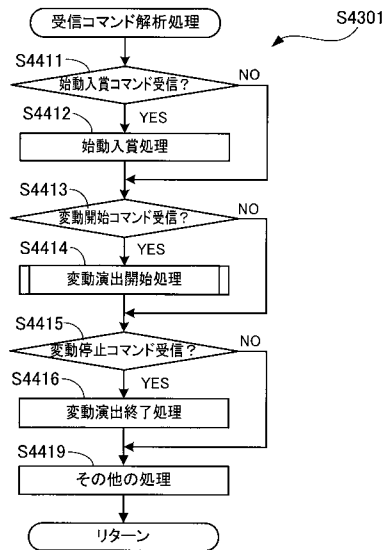
【図 38】



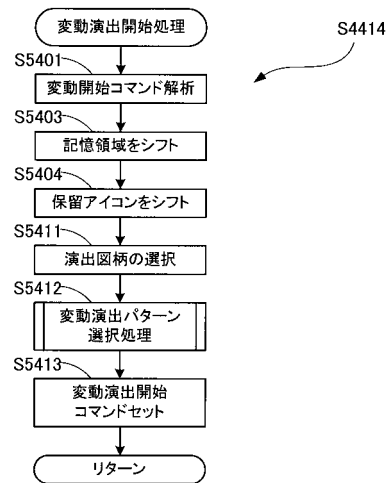
【図 39】



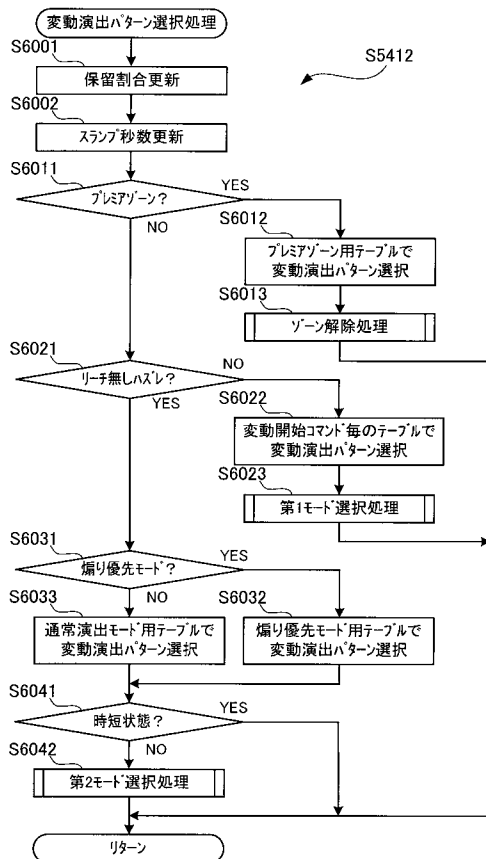
【 図 4 0 】



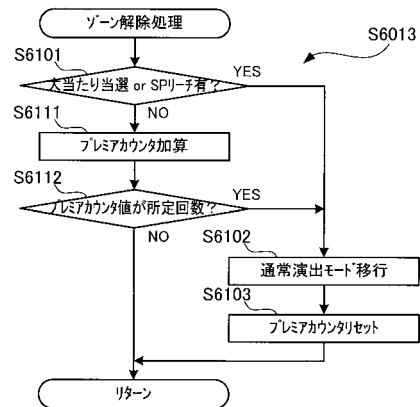
【 図 4 1 】



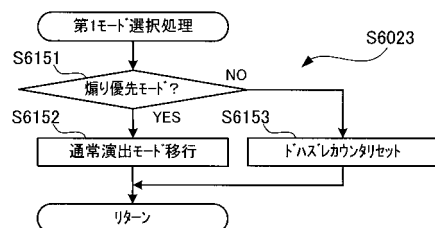
【 図 4 2 】



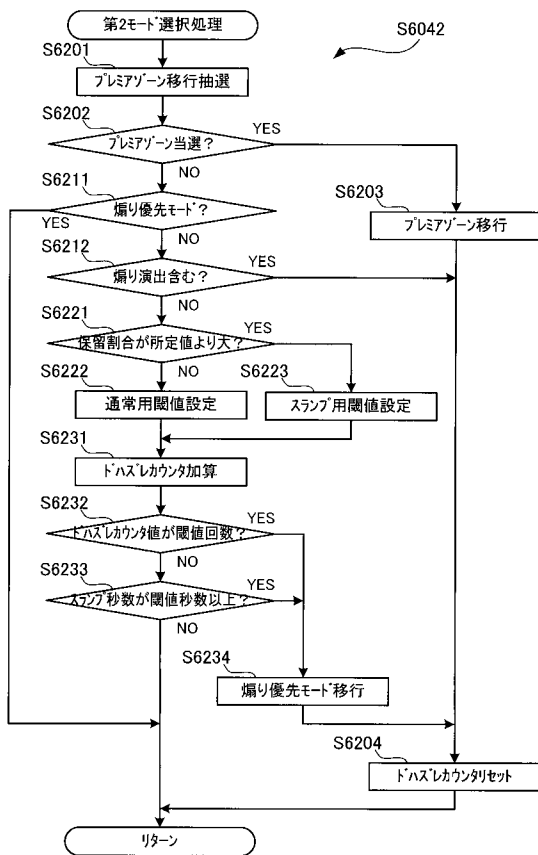
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



【図 45】



フロントページの続き

(72)発明者 井上 雄貴

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 木村 裕一

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 平 勇輝

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA12 CA16 CA75