

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7285531号
(P7285531)

(45)発行日 令和5年6月2日(2023.6.2)

(24)登録日 令和5年5月25日(2023.5.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 3 (全50頁)

(21)出願番号	特願2018-40110(P2018-40110)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年3月6日(2018.3.6)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスマス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2019-150524(P2019-150524 A)	(72)発明者	佐々木 嘉一 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和1年9月12日(2019.9.12)	(72)発明者	西村 仁 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和3年3月4日(2021.3.4)	(72)発明者	井上 雄貴

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者に有利な有利遊技状態に制御可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態になることを示す成功演出、又は、前記有利遊技状態にならないことを示す失敗演出に分岐する成否分岐を含む所定の演出を実行可能であり、

前記所定の演出において、第1のキャラクタを表示した後に当該第1のキャラクタがこれとは異なる第2のキャラクタと共に成否分岐を迎える第1演出を行う場合と、前記第1のキャラクタを表示した後に当該第1のキャラクタが単独で成否分岐を迎える第2演出を行う場合とがあり、

前記所定の演出において、前記第1演出が行われるか前記第2演出が行われるかを示唆可能な特定演出を実行することがあり、

前記特定演出には、前記第1演出が行われることを示唆する第1態様と、前記第2演出が行われることを示唆する第2態様と、が含まれ、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態にするか否かの判定の結果に基づいて、前記所定の演出において前記第1演出を行うか前記第2演出を行うかを前記特定演出の開始前に決定しており、

前記第1態様の特定演出を実行した場合には前記第1演出を実行し前記第2演出を実行せず、前記第2態様の特定演出を実行した場合には前記第2演出を実行することを特徴

とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 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 様様の特定演出では、前記第 1 のキャラクタを表す第 1 演出要素と前記第 2 のキャラクタを表す第 2 演出要素とを共に目的状態とし、

前記第 2 様様の特定演出では、前記第 1 演出要素だけを目的状態とすることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記特定演出において、前記第 1 演出要素を前記第 2 演出要素から離れた初期状態から前記第 2 演出要素に近づけるように目的状態に向けて移動させるとともに、前記第 2 演出要素を前記第 1 演出要素から離れた初期状態から前記第 1 演出要素に近づけるように目的状態に向けて移動させ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、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来よりパチンコ遊技機等の遊技機では、様々な演出が行われている。例えば下記特許文献 1 には、主人公のキャラクタと敵側のキャラクタとがバトルを行い、主人公のキャラクタが勝利するか敗北するかによって、大当たりの当落を示す演出を搭載したパチンコ遊技機が記載されている。このパチンコ遊技機には、主人公のキャラクタが第 1 の武器で戦う演出や、第 2 の武器で戦う演出や、第 3 の武器で戦う演出等があり、どの武器で戦うか等に応じて勝利する確率が異なっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015-159902 号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、上記のように複数のパターンで演出を行う遊技機については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。

【0005】

本発明の課題は、演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、

40

遊技者に有利な有利遊技状態に制御可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態になることを示す成功演出、又は、前記有利遊技状態にならないことを示す失敗演出に分岐する成否分岐を含む所定の演出を実行可能であり、

前記所定の演出において、第 1 のキャラクタを表示した後に当該第 1 のキャラクタがこれとは異なる第 2 のキャラクタと共に成否分岐を迎える第 1 演出を行う場合と、前記第 1 のキャラクタを表示した後に当該第 1 のキャラクタが単独で成否分岐を迎える第 2 演出を行う場合とがあり、

前記所定の演出において、前記第 1 演出が行われるか前記第 2 演出が行われるかを示

30

50

唆可能な特定演出を実行することがあり、

前記特定演出には、前記第1演出が行われることを示唆する第1態様と、前記第2演出が行われることを示唆する第2態様と、が含まれ、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態にするか否かの判定の結果に基づいて、前記所定の演出において前記第1演出を行うか前記第2演出を行うかを前記特定演出の開始前に決定してあり、

前記第1態様の特定演出を実行した場合には前記第1演出を実行し前記第2演出を実行せず、前記第2態様の特定演出を実行した場合には前記第2演出を実行することを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

10

【0007】

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機が提供される。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】同遊技機が備える演出ボタンの周辺構成を示す斜視図である。

【図3】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図4】同遊技機が備える第2大入賞装置を示す概略正面図である。

【図5】図3に示すA部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

20

【図6】同遊技機の遊技制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図7】同遊技機の演出制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図8】当たりの種類を説明するための表である。

【図9】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図10】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は当たり種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図11】特図変動パターン判定テーブルである。

【図12】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図13】リーチ無しハズレの変動演出の具体例を示す説明図である。

30

【図14】変動演出が開始してからリーチになるまでの具体例を示す説明図である。

【図15】Nリーチからハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる場合と大当たりを示す演出図柄の停止表示が行われる場合の具体例を示す説明図である。

【図16】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図17】メイン側タイム割り込み処理のフローチャートである。

【図18】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図19】特別動作処理のフローチャートである。

【図20】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図21】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図22】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図23】1ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

40

【図24】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図25】非時短状態における強SPリーチの変動パターンに係る変動演出抽選テーブルである。

【図26】強SPリーチの演出を示す図である。

【図27】強SPリーチの演出について図26の続きを示す図である。

【図28】強SPリーチの演出について図27の続きを示す図である。

【図29】非時短状態における特定予告演出抽選テーブルである。

【図30】特定予告演出を示す図である。

【図31】特定予告演出について図30の続きを示す図である。

【発明を実施するための形態】

50

【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左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者にとっての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。

【0010】

図1に示すように、実施形態のパチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2と、遊技機枠2内に取り付けられた遊技盤1とを備えている。遊技機枠2のうちの前扉(前面枠)23には、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(発射操作部)72k、遊技球を貯留する上皿34、及び上皿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。また前扉23には、装飾用の枠ランプ53、及び、音を出力するスピーカ52が設けられている。また前扉23には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン(第1入力装置)40および特殊操作部(第2入力装置)41が設けられている。なお、特殊操作部41は、遊技者による後方への押し込み操作が可能なものである。

10

【0011】

また、図2に示すように、上皿34の上側であって演出ボタン40の右方には、セレクトボタン(十字キー)42が設けられている。セレクトボタン42は、上ボタン42U、下ボタン42D、左ボタン42L、及び右ボタン42Rの4つのボタンからなっている。

20

【0012】

次に、図3を参照して遊技盤1について説明する。図3に示すように、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、レール部材62で囲まれて形成されている。また遊技盤1には、後述する盤ランプ54が設けられている。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。

【0013】

また遊技領域6の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置(演出表示手段)50が設けられている。なお画像表示装置は、有機EL表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置50の表示部50aには、後述の第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示(変動表示)に同期した演出図柄(装飾図柄)EZ1,EZ2,EZ3の可変表示(変動表示)を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3を表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」、あるいは「特図変動演出」と称することもある。

30

【0014】

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、後述の第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bにて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の結果(つまりは大当たり抽選の結果)を、わかりやすく表示する。

【0015】

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を停止表示する。また、はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を後述の第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、演出図柄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などがある。

40

【0016】

画像表示装置50は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出のほか、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(客待ち演出)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

50

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。

【0017】

また画像表示装置50の表示部50aには、後述の第1特図保留や第2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領域がある。保留アイコンHAの表示により、後述の第1特図保留表示器83aにて表示される第1特図保留の記憶数や、第2特図保留表示器83bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

【0018】

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、センター枠(センター装飾体)61が配されている。センター枠61の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第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。またセンター枠61の左部には、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61wが設けられている。さらにセンター枠61の上部には、可動装置55が配されている。可動装置55は、例えばパチンコ遊技機PY1の題材の名のロゴタイプが前面側に施された盤可動体55kを備え、盤可動体55kは、表示部50aに沿って上下動可能となっている。

10

【0019】

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(第1入球口や、第1始動入賞口、固定入球口ともいう)11を備える第1始動入賞装置(第1入球手段や固定入球手段ともいう)11Dが設けられている。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)の契機となっている。

20

【0020】

また遊技領域6における第1始動口11の下方には、第2始動口(第2入球口や、第2始動入賞口、可変入球口ともいう)12を備える普通可変入賞装置(普通電動役物いわゆる電チュー)12Dが設けられている。電チュー12Dを、可変入球手段や、第2入球手段、第2始動入賞装置ともいう。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)の契機となっている。電チュー12Dは、前後に進退可能な電チュー開閉部材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。電チュー開閉部材12kは、後述の電チューソレノイド12sにより駆動される。電チュー開閉部材12kが開状態(前方に進出した状態)にあるときには、第2始動口12への遊技球の入球が可能となり、閉状態(後方に退避した状態)にあるときには、第2始動口12への遊技球の入球が不可能となる。つまり、第2始動口12は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チューは、進退式ではない開閉部材を有するものでもよく、開閉部材が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第2始動口への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第2始動口への入球を不可能とするものでなくともよい。

30

【0021】

また、遊技領域6における第1始動口11の右方には、第1大入賞口(第1特別入賞口)14を備えた第1大入賞装置(通常ATや第1特別入賞手段、第1特別可変入賞装置ともいう)14Dが設けられている。第1大入賞装置14Dは、開状態と閉状態とをとる通常AT開閉部材14kを備え、通常AT開閉部材14kの作動により第1大入賞口14を開閉するものである。通常AT開閉部材14kは、後述の通常ATソレノイド14sにより駆動される。第1大入賞口14は、通常AT開閉部材14kが開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。

40

【0022】

また、センター枠61の右下部には、第2大入賞口(第2特別入賞口)15を備えた第2大入賞装置(VATや第2特別入賞手段、第2特別可変入賞装置ともいう)15Dが設けられている。第2大入賞装置15Dは、開状態と閉状態とをとるVAT開閉部材15kを備え、VAT開閉部材15kの作動により第2大入賞口15を開閉するものである。V

50

A T 開閉部材 15 k は、後述の V A T ソレノイド 15 s により駆動される。第 2 大入賞口 15 は、V A T 開閉部材 15 k が開状態であるときだけ遊技球が入賞可能となる。

【 0 0 2 3 】

また、図 4 (A) , (B) に示すように、第 2 大入賞装置 15 D の内部には、第 2 大入賞口 15 を通過した遊技球が通過可能な特定領域 (V 領域) 16 および非特定領域 17 が形成されている。なお、第 2 大入賞装置 15 D において、特定領域 16 および非特定領域 17 の上流には、第 2 大入賞口 15 への遊技球の入賞を検知する第 2 大入賞口センサ 15 a が配されている。また、特定領域 16 には、特定領域 16 への遊技球の通過を検知する特定領域センサ 16 a が配されている。また、非特定領域 17 には、非特定領域 17 への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ 17 a が配されている。第 2 大入賞装置 15 D は、第 2 大入賞口 15 を通過した遊技球を特定領域 16 または非特定領域 17 のいずれかに振り分ける振分部材 16 k と、振分部材 16 k を駆動する振分ソレノイド 16 s とを備えている。

【 0 0 2 4 】

図 4 (A) は、振分ソレノイド 16 s の通電時を示している。図 4 (A) に示すように、振分ソレノイド 16 s の通電時には、振分部材 16 k は特定領域 16 への遊技球の通過を許容する第 1 状態 (通過許容状態) にある。振分部材 16 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過したあと特定領域 16 を通過する。この遊技球のルートを第 1 のルートという。

【 0 0 2 5 】

図 4 (B) は、振分ソレノイド 16 s の非通電時を示している。図 4 (B) に示すように、振分ソレノイド 16 s の非通電時には、振分部材 16 k は特定領域 16 への遊技球の通過を妨げる第 2 状態 (通過阻止状態) にある。振分部材 16 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過したあと非特定領域 17 を通過する。この遊技球のルートを第 2 のルートという。

【 0 0 2 6 】

なお本パチンコ遊技機 P Y 1 では、特定領域 16 への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域 16 は、確変作動口となっている。これに対して非特定領域 17 は、確変作動口ではない。また、第 1 大入賞装置 14 D には、確変作動口としての特定領域は設けられていない。すなわち非特定領域しか設けられていない。

【 0 0 2 7 】

図 3 に戻り、センター枠 6 1 の右方であって第 2 大入賞装置 15 D の上方には、遊技球が通過可能なゲート (通過口ともいう) 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 12 D を開放するか否かを決める普通図柄抽選 (すなわち普通図柄乱数 (当たり乱数) の取得と判定) の実行契機となっている。さらに遊技領域 6 の下部には、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ロ 19 が設けられている。

【 0 0 2 8 】

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 (第 1 遊技領域) 6 L と、右側の右遊技領域 (第 2 遊技領域) 6 R とがある。左遊技領域 6 L 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 6 R 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 P Y 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R 2 という。

【 0 0 2 9 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 11 と、電チュー 12 D と、アウトロ 19 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 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 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R 1 上にゲートは配されていないため

10

20

30

40

50

、左打ちをしている場合に電チュ－1 2 Dが開放されることはない。

【0030】

一方、第2流路R2上には、ゲート13と、第2大入賞装置15Dと、第1大入賞装置14Dと、電チュ－1 2 Dと、アウト口19とが設けられている。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への通過や、第2始動口12、第1大入賞口14、及び第2大入賞口15への入賞を狙うことができる。

【0031】

また図3に示すように、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5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、及び、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)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)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(普図保留)の記憶数を表示する普図保留表示器84が含まれている。

10

【0032】

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(あるいは特図)ということがある。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といふことがある。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といふことがある。

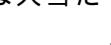
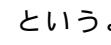
20

【0033】

特図表示器81では、特別図柄を可変表示(変動表示)したあと停止表示することにより、第1始動口11又は第2始動口12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特定特別図柄(特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄)である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類(つまり当選した大当たりの種類)に応じた開放パターンにて大入賞口(第1大入賞口14及び第2大入賞口15)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、特別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。

30

【0034】

具体的には特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED(Light Emitting Diode)から構成されており、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ものである。例えば大当たり(後述の複数種類の大当たりのうちの一つ)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LED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LED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LEDを消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。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LEDが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(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

40

【0035】

本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞(入球)があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値(数値情報、判定情報)は、後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。詳細には、第1始動口11への入賞であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部105aに記憶され、第2

50

始動口 1 2 への入賞であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 1 0 5 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値はそれぞれ「4」となっている。

【0036】

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別図柄の可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可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別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。

10

【0037】

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。具体的には特図保留表示器 8 3 はそれぞれ、例えば 4 個の L E D で構成されており、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。

【0038】

普通図柄の可変表示は、ゲート 1 3 への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器 8 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート 1 3 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、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 1 2 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 1 2 の開放パターンについては後述する。

20

【0039】

具体的には普図表示器 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、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D 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、「 」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通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。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。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がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、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なんでもよい。

30

【0040】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「4」となっている。

40

【0041】

普図保留記憶部 1 0 6 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図柄乱数（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をいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 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、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助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、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【0042】

50

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。具体的には普図保留表示器 84 は、例えば 4 個の LED で構成されており、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。

【0043】

2. 遊技機の電気的構成

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

10

20

【0044】

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、及び払出制御基板 170 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 190 には、バックアップ電源回路 192 が設けられている。バックアップ電源回路 192 は、パチンコ遊技機 PY1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板 100 の遊技用 RAM104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM124 に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM104 に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板 100 に設けたり、演出制御基板 120 の演出用 RAM124 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 120 に設けたりしてもよい。

30

【0045】

図 6 に示すように、遊技制御基板 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 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 が含まれている。

40

【0046】

遊技用 ROM103 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を行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 ROM103 には、後述する大当たり判定テーブル、当たり種別判定テーブル（大当たり図柄種別判定テーブルともいう）、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、普図当たり判定テーブル、普通図柄変動パターン選択テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 ROM103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM104 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。

50

【0047】

また、遊技制御基板100には、データや信号の入出力を行うための遊技用I/O(I n p u t / O u t p u t)ポート部118、および遊技用RAM104に記憶されている情報を遊技用CPU102にクリアさせるためのRAMクリアスイッチ119が実装されている。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

さらに遊技制御基板100には、表示器類8(特図表示器81、普図表示器82、特図保留表示器83、および普図保留表示器84)が接続されている。これらの表示器類8の表示制御は、遊技制御用マイコン101によりなされる。

【0055】

また遊技制御基板100は、払出手制御基板170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手制御基板170から信号を受信する。払出手制御基板170には、カードユニットCU(パチンコ遊技機PY1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)、および賞球払出手装置73が接続されているとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。なお、発射装置72には、ハンドル72k(図1参照)が含まれる。

【0056】

払出手制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、接続されたカードユ

10

20

30

40

50

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

【 0 0 5 7 】

また、発射装置 7 2 には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k (図 1 参照) への接触を検知可能なタッチスイッチ 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。

10

【 0 0 5 8 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、演出制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。演出制御基板 1 2 0 は、遊技制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の進行状況 (遊技の制御内容) を把握することができる。なお、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との接続は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

20

【 0 0 5 9 】

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

30

【 0 0 6 0 】

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、1 m s タイマ割り込み処理、および、1 0 m s タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 6 1 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、データや信号の入出力をを行うための演出用 I / O ポート部 1 3 8 、および R T C (R e a l T i m e C l o c k) 1 3 9 が実装されている。R T C 1 3 9 は、現時点の日時 (日付及び時刻) を計測する。R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置 (図示なし) から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 1 9 0 が備えるバックアップ電源回路 1 9 2 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、R T C 1 3 9 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 1 2 0 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池 (ボタン電池等) を含む回路を採用することができる。

40

【 0 0 6 2 】

演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、演出制御基板 1 2 0 と画

50

像制御基板 140 との接続は、演出制御基板 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 から演出制御基板 120 への信号の送信の双方が可能な双方通信接続となっている。

【 0 0 6 3 】

画像制御基板 140 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した CGROM 145、CGROM 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM 145 には、例えば、画像表示装置 50 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

10

【 0 0 6 4 】

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 145 から画像データを読み出して VRAM 146 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 VRAM 146 内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像を RGB 信号として画像表示装置 50 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 50a に表示される。

20

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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、すなわち、遊技制御基板 100 による遊技の進行に応じて、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声、楽曲、効果音等を出力する。

30

【 0 0 6 7 】

スピーカ 52 から出力する音声等の音声データは、演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されている。なお、音声制御回路 161 を、基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装し、その ROM に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 52 を画像制御基板 140 に接続し、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 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 140 の画像用 ROM 142 に音声データを格納してもよい。

【 0 0 6 8 】

また、演出制御基板 120 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエーター類、各種ランプ類が接続されている。演出制御基板 120 には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、演出制御基板 120 は、各種アクチュエーター類に信号を出力する。また、演出制御基板 120 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 151 を介して各種ランプ類の点灯制御を行う。

40

【 0 0 6 9 】

演出制御基板 120 に接続されている各種スイッチ類には、演出ボタン検出スイッチ 40a、特殊操作部検出スイッチ 41a、およびセレクトボタン検出スイッチ 42a が含まれている。演出ボタン検出スイッチ 40a は、演出ボタン 40 が押下操作されたことを検出する。特殊操作部検出スイッチ 41a は、特殊操作部 41 が押込操作されたことを検出する。セレクトボタン検出スイッチ 42a は、セレクトボタン 42（上ボタン 42U、下

50

ボタン 42D、左ボタン 42L、右ボタン 42R) が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 40a, 41a, 42a は、検出内容に応じた信号を演出制御基板 120 に出力する。

【0070】

なお、演出制御基板 120 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。

【0071】

演出制御基板 120 に接続された各種アクチュエーター類には、盤可動体モーター 55m が含まれている。盤可動体モーター 55m は、盤可動体 55k を駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 121 は、盤可動体 55k 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 151 を介して、盤可動体 55k の動作を制御する。

10

【0072】

なお、演出制御基板 120 に接続されるアクチュエーターの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0073】

演出制御基板 120 に接続された各種ランプ類には、枠ランプ 53 および盤ランプ 54 が含まれる。詳細には演出制御用マイコン 121 は、枠ランプ 53 および盤ランプ 54 の発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 53 および盤ランプ 54 の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

20

【0074】

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、枠ランプ 53 および盤ランプ 54 等の点灯制御、および、可動装置 55 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM 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、演出制御基板 120 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。

【0075】

3. 大当たり等の説明

30

本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、大当たり抽選（特図抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器 81 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特図表示器 81 に「ハズレ図柄」が停止表示される。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（第1大入賞口 14 および第2大入賞口 15）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、大入賞口を開放させる特別遊技の一例である。

【0076】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP 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（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OP 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 ED の開始によって終了する。ラウンド遊技の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

40

【0077】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図 8 に示す通りである。図 8 に示すように、本形態では大きく分けて 2 つの種別がある。特定大当たりと通常大当たりである。特定大当たりを「V ロング大当たり」ともいい、通常大当たりを「V ショート大当たり」ともいい。「V ロング大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 16 への遊技球の通過が容易に可能な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で通常 A T 開閉部材 14

50

k 及び V A T 開閉部材 1 5 k を作動させる大当たりである。「V ショート大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 1 6 への遊技球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) で通常 A T 開閉部材 1 4 k 及び V A T 開閉部材 1 5 k を作動させる大当たりである。

【 0 0 7 8 】

より具体的には、特図 1 の抽選 (第 1 特別図柄の抽選) にて当選可能な「V ロング大当たり」は、1 R から 8 R までは第 1 大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、9 R から 1 5 R までは第 1 大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 0 . 1 秒にわたって開放し、1 6 R (最終ラウンド) では第 2 大入賞口 1 5 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、この大当たりの総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的なラウンド数は 9 R である。実質的なラウンド数とは、1 ラウンド当たりの入賞上限個数 (本形態では 8 個) まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。この V ロング大当たりでは 9 R から 1 5 R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、1 6 R では、第 2 大入賞口 1 5 内の特定領域 1 6 への通過が容易に可能である。また、特図 1 の抽選によって「特定大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 _ 特定図柄」が停止表示される。

【 0 0 7 9 】

また、特図 2 の抽選 (第 2 特別図柄の抽選) にて当選可能な「V ロング大当たり」は、1 R から 1 5 R までは第 1 大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、1 6 R (最終ラウンド) では第 2 大入賞口 1 5 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、この大当たりは実質的なラウンド数も 1 6 R である。もちろん、1 6 R では、第 2 大入賞口 1 5 内の特定領域 1 6 への通過が容易に可能である。特図 2 の抽選によって「特定大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 8 1 b に「特図 2 _ 特定図柄」が停止表示される。

【 0 0 8 0 】

これに対して、特図 1 の抽選にて当選可能な「V ショート大当たり」は、1 R から 8 R までは第 1 大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、9 R から 1 5 R までは第 1 大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 0 . 1 秒にわたって開放し、1 6 R (最終ラウンド) では第 2 大入賞口 1 5 を 1 R 当たり最大 0 . 1 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、この大当たりの総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的なラウンド数は 8 R である。

【 0 0 8 1 】

この V ショート大当たりにおける 1 6 R では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間が極めて短く、第 2 大入賞口 1 5 内の特定領域 1 6 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。なお、V ショート大当たりにおける 1 6 R では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間が短いことだけでなく、第 2 大入賞口 1 5 の開放タイミングと振分部材 1 6 k の作動タイミング (第 2 状態 (図 4 (B) 参照) から第 1 状態 (図 4 (A) 参照) に制御されるタイミング) との関係からも、特定領域 1 6 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。特図 1 の抽選によって「通常大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 _ 通常図柄」が停止表示される。

【 0 0 8 2 】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり遊技中の特定領域 1 6 への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、上記の V ロング大当たりに当選した場合には、大当たり遊技の実行中に特定領域 1 6 へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、V ショート大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技の実行中に特定領域 1 6 へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常確率状態 (非高確率状態) となる。

【 0 0 8 3 】

但し、通常確率状態に制御された場合であっても、後述する時短状態には制御される。

10

20

30

40

50

なお、この場合の時短回数は100回に設定される。時短回数とは、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。

【0084】

なお、図8に示すように、特図1の抽選における大当たりの振分率は、Vロング大当たり（特定大当たり）が50%、Vショート大当たり（通常大当たり）が50%となっている。これに対して、特図2の抽選において当選した大当たりは、全てVロング大当たり（特定大当たり）となっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となる第2始動口12への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ずVロング大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（特図1の抽選）よりも、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（特図2の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0085】

ここで本パチンコ遊技機PY1では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図9(A)に示すように、大当たり乱数は0~65535までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0~9までの範囲で値をとる。なお、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【0086】

リーチ乱数は、大当たり判定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決める乱数である。リーチとは、複数の演出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、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。

【0087】

また、変動パターン乱数は、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。また、ゲート13への通過に基づいて取得される乱数には、図9(B)に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チューラ2Dを開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0~65535までの範囲で値をとる。

【0088】

4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機PY1の遊技状態について説明する。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。すなわち、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、大当たり判定を行う（図10(A)参照）。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。

【0089】

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、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

10

20

30

40

50

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（図11参照）。つまり、特図表示器81の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときには比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間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のもとで大当たりを狙うことができる。

【0090】

なお、変動パターン（特図変動パターン）はそれぞれ、図11の表の右から2番目の欄に示すような変動演出の演出フローに関連付けられている。また、図11の表の一番右の欄に示すように、各変動パターン（特図変動パターン）に対しては、大当たり判定等の判定結果および変動演出の演出フローなどに関連付けて名称が付されている。具体的には、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。また、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、Nリーチ（ノーマルリーチ）が行われる特図変動パターンのことを「N大当たり変動」と言う。さらに、SP大当たり変動の中で強SPリーチが行われる特図変動パターンのことを「強SP大当たり変動」と言い、弱SPリーチBが行われる特図変動パターンのことを「弱SPB大当たり変動」と言い、弱SPリーチAが行われる特図変動パターンのことを「弱SPA大当たり変動」と言う。また、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、Nリーチで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」と言う。SPハズレ変動にも、強SPリーチが行われる「強SPハズレ変動」と、弱SPリーチBが行われる「弱SPBハズレ変動」と、弱SPリーチAが行われる「弱SPAハズレ変動」とがある。なお、強SPリーチと弱SPリーチとは変動時間が互いに異なっている。また、大当たり期待度は、強SPリーチ > 弱SPリーチB > 弱SPリーチAの順に高い。また、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」と言い、通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる3種類の変動（通常Aハズレ変動、通常Bハズレ変動、通常Cハズレ変動）がある。

【0091】

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。そして、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、当たりと判定される普通図柄乱数（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（図10（D）参照）。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。

【0092】

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、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（図10（E）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チューリングの開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図12参照）。すなわち、電チューリング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リングの開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図12参照）。すなわち、電チューリングの開放回数増加機能が作動している。

【0093】

普図表示器82の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チューリングの開放時間

10

20

30

40

50

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、電チューラーD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（電チューラー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である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球容易状態ともいう。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容易状態ともいう。

【0094】

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、電チューラーDの開放時間延長機能、および電チューラーD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ラーDが開放され易くなればよい。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。

10

【0095】

本形態のパチンコ遊技機PY1では、Vロング大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域16への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では180回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

20

【0096】

また、Vショート大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域16の通過がなされていなければ（なされることは略ない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では100回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

30

【0097】

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。なお、大当たり遊技状態、高確率状態、高ベース状態は、いずれも通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態であるため、「有利遊技状態」に相当する。

30

【0098】

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（図3参照）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ラーDが開放されやすくなっている、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。

40

【0099】

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（図3参照）へ遊技球

50

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リングが開放されにくくなっている、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。

【0100】

5. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機PY1により行われる主な演出について、図13～図15を用いて説明する。

【0101】

5-1. 特図変動演出

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

【0102】

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、演出ボタン40、特殊操作部41、セレクトボタン42などの様々な演出装置を用いた演出を行うことが可能である。また、表示部50aに表示する背景画像としては、例えば昼を表す昼背景画像G102等（図13（A）参照）がある。本形態では、昼背景画像G102を、通常遊技状態における背景画像として表示する。

【0103】

5-1-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図13（A）に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3が設けられている。左演出図柄領域50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

【0104】

また、図13（A）に示すように、表示部50aの上端部の左端（左上隅）の一区画には、小図柄領域50cが設けられている。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1、KZ2、KZ3を変動表示する領域である。小図柄KZ1、KZ2、KZ3は、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3よりも小さく表示される図柄であり、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3と同様、「1」～「9」までの数字を表す図柄で構成されている。

【0105】

なお、図13（A）において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは破線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【0106】

5-1-2. 通常変動

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

10

20

30

40

50

【0107】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図13(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図13(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われる。演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示に向けて、例えば、最初に図13(C)に示すように、左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図13(D)に示すように、右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図13(E)に示すように、中演出図柄EZ2が上下方向略中央位置で仮停止する。そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が、図13(F)に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1, KZ2, KZ3が、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の停止表示も行われる。

10

【0108】

なお、図13の例では、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われる際に、左演出図柄EZ1 右演出図柄EZ3 中演出図柄EZ2の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【0109】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）であると、前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部50aにおいて、図14(A)に示すように、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図14(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共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。そして、例えば図14(C)に示すように、数字「5」からなる左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図14(D)に示すように、同一の数字「5」からなる右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる（リーチが発生または成立する）。演出図柄でリーチが成立しても、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示は継続して行われている。

30

【0110】

なお、図14の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄EZ1 右演出図柄EZ3の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「5」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

40

【0111】

5 - 1 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機PY1は、通常変動の後にリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

50

【0112】

リーチが成立すると、例えば、図14(D)に示すように、その時点からNリーチが行われる。Nリーチでは、図15(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間(例えば、10秒)維持される。Nリーチが開始されると、図15(B)に示すように、通常態様の高速で変動表示(スクロール)をしている中演出図柄EZ2が徐々に減速していく。

【0113】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン(例えば、Nハズレ変動)であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄EZ2が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図15(C-1)に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字(図15(C-1)において「4」)からなる中演出図柄EZ2が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了(特図の停止表示)に伴って、図15(D-1)に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1、KZ2、KZ3が、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の停止表示も行われる。

10

【0114】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン(例えば、N大当たり変動)であると、図15(C-2)に示すように、例えば、リーチを構成する数字と同一の数字からなる中演出図柄EZ2が上下方向略中央位置で仮停止し、特図の可変表示の終了(特図の停止表示)に伴って、図15(D-2)に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、ゾロ目などの大当たりに特有な当たり目で左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が大当たりに特有な当たり目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1、KZ2、KZ3が、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3と同一の大当たりに特有な当たり目で一斉に停止し、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の停止表示も行われる。

20

【0115】

なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ2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。

【0116】

5-1-4. SPリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にSPリーチを行うことが可能である。SPリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、SPリーチの詳細については後述する。

30

【0117】

5-2. 予告演出

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55、入力装置(演出ボタン40、特殊操作部41、セレクトボタン42)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。つまり、大当たり期待度を示唆したり、リーチ期待度(演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がリーチ状態となることに対する期待度)を示唆したりする演出として機能する。なお、予告演出の詳細については後述する。

40

【0118】

50

6. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

次に図 16～図 21に基づいて遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御について説明する。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、バッファ等は、遊技用 RAM 104 に設けられている。カウンタの初期値は「0」であり、フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」である。

【0119】

[主制御メイン処理] 遊技制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 PY1 の電源がオンされると、遊技用 ROM 103 から図 16 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(S001)を行う。電源投入時処理(S001)では例えば、スタッフの設定、定数設定、割り込み時間の設定、遊技用 CPU 102 の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)の設定や、各種のフラグ、ステータス、カウンタ、及びタイマ等のリセット等を行う。なお電源投入時処理(S001)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。

10

【0120】

そして、電源投入時処理(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図 9 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ IC 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

20

【0121】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば 4 msec 周期で遊技用 CPU 102 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、例えば 4 msec 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S003)による各種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 CPU 102 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(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

30

【0122】

[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(S005)について説明する。図 17 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 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、演出制御基板 120 や払出制御基板 170 等に出力する。

40

【0123】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機 PY1 に取り付けられている各種センサ(第 1 始動口センサ 11a, 第 2 始動口センサ 12a、第 1 大入賞口センサ 14a、第 2 大入賞口センサ 15a、一般入賞口センサ 10a 等(図 6 参照))が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。また、入力処理(S102)では、下皿 35 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 RAM 104 の出力バッファに記憶する。

【0124】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図 16 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(S003)と同じである。即ち、図 9 に示した

50

各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【0125】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述する始動口センサ検出処理(S104)を行い、続いて普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)では、始動口センサ検出処理にて取得した普通図柄乱数を所定の判定テーブル（図10（D）参照）を用いて判定する。そして、その判定結果を報知するための普通図柄の表示（変動表示と停止表示）を行う。普通図柄乱数の判定の結果、普通当たり図柄に当選していた場合には、遊技状態に応じた所定の開放パターン（開放時間や開放回数、図12参照）に従って電チュ-12Dを開放させる補助遊技を行う。

【0126】

次に遊技制御用マイコン101は、後述する特別動作処理(S106)を行い、続いて特定領域センサ検出処理(S107)を行う。特定領域センサ検出処理(S107)では、特定領域センサ16aによる遊技球の検知があったか否かを判定し、それが所定のV有効期間におけるものであれば、VフラグをONにする。V有効期間は、後述する特別電動役物処理（図21参照）におけるステップS2206で設定される期間である。また、この特別電動役物処理における遊技状態設定処理（ステップS2221）では、VフラグがONであれば、確変フラグをONにする。これにより、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に制御される。

【0127】

その後、遊技制御用マイコン101は、その他の処理(S108)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S108)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器83bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器83aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理が繰り返し実行され（図16参照）、割り込みパルスが入力されると（約4 msec後）、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0128】

【始動口センサ検出処理】図18に示すように、始動口センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート13に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ13aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート13を遊技球が通過していれば(S201でYES)、ゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート13を通過していないければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。ゲート通過処理(S202)では、ゲートセンサ13aがONしていれば、すでに記憶されている普通図柄乱数が「4」未満であることを条件に普通図柄乱数（図9（B）参照）を取得し、普図保留記憶部106に格納する。

【0129】

ステップS203では、第2始動口12に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第2始動口12に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS209に進むが、第2始動口12に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数（第2特図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が「4」（上限記憶数）に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図2保留球数が「4」に達している場合(S204でYES)には、ステップS209に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

【0130】

10

20

30

40

50

続いて特図2関係乱数取得処理(S206)を行う。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図9(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部105bのうち現在の特図2保留球数に応じた第2特図保留記憶部105bの記憶領域に格納する。

【0131】

続いて始動口センサ検出処理(S104)では、第1始動口11に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第1始動口11に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には処理を終えるが、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記憶数)に達しているか否か判定する(S210)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S210でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S210でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S211)。

10

【0132】

続いて特図1関係乱数取得処理(S212)を行う。特図1関係乱数取得処理(S212)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図9(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部105aのうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部105aの記憶領域に格納する。

20

【0133】

[特別動作処理]図19に示すように特別動作処理(S106)では、特図表示器81および大入賞装置(第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15D)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1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン101は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S1301, S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S1301, S1303, S1305の全てがNO)、特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

30

【0134】

特別図柄待機処理(S1302)では、始動口センサ検出処理(図18参照)にて取得した大当たり乱数等の乱数値を所定の判定テーブル(図10(A), (B), (C), 図11参照)を用いて判定する。そして、大当たり抽選の結果を報知するための特別図柄の変動表示を開始して、特別動作ステータスを「2」にセットする。特別図柄待機処理(S1302)については後に詳述する。

40

【0135】

特別図柄変動中処理(S1304)では、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、経過したら特別図柄を停止表示するとともに、変動停止コマンドを出力バッファにセットして、特別動作ステータスを「3」にセットする。

【0136】

特別図柄確定処理(S1306)では、停止した特別図柄が大当たり図柄か否かを判定して、大当たり図柄であれば、特別電動役物処理を実行するために特別動作ステータスを「4」にセットする。このときに大当たりのオープニングコマンドを出力バッファにセットする。大当たり図柄でなければ、再び特別図柄待機処理を実行するために特別動作ステータスを「1」にセットする。なお、特別図柄確定処理(S1306)では、高確率状態の制御期間を

50

管理するために、確変フラグがONであれば確変カウンタの値を1ディクリメントして「0」になれば確変フラグをOFFする。また、時短状態(つまりは高ベース状態)の制御期間を管理するために、時短フラグがONであれば時短カウンタの値を1ディクリメントして「0」になれば時短フラグをOFFする。また、特別動作ステータスを「4」にする際に、確変フラグや時短フラグがONであればOFFに戻す。つまり、大当たり遊技中は低確低ベース状態に制御される。

【0137】

特別電動役物処理(S1307)では、当選した大当たりの種類に応じた所定の開放パターン(開放時間や開放回数、図8参照)に従って第1大入賞口14及び第2大入賞口15を開放させる大当たり遊技(特別遊技)を行う。特別電動役物処理(S1307)については後に詳述する。

10

【0138】

[特別図柄待機処理]図20に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第2始動口12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(S1401)。特図2保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第1始動口11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(S1407)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定し(S1415)、ONであれば本処理を終え、ONでなければ、客待ちコマンドを出力バッファにセットするとともに(S1416)、客待ちフラグをONにする(S1417)。

20

【0139】

ステップS1401において特図2保留球数が「0」でない場合(S1401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カウンタ値群の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合には、特図2大当たり判定処理(S1402)及び特図2変動パターン選択処理(S1403)を行う。

【0140】

特図2大当たり判定処理(S1402)では、大当たり乱数値を読み出して、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブル(図10(A)参照)に基づいて、大当たりの当否判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、当たり種別乱数値を読み出して、当たり種別判定テーブル(図10(B)参照)に基づいて当たり種別を判定する。そして、当たり種別に応じた特図停止図柄データ(図8参照)を遊技用RAM104に設けた特図バッファにセットする。当否判定の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ(01H)を特図バッファにセットする。

30

【0141】

特図2変動パターン選択処理(S1403)では、変動パターン乱数値を読み出して、特図変動パターン判定テーブル(図11参照)に基づいて変動パターンを選択する。なおこの処理では、上述した当否判定の結果が「ハズレ」であった場合には、リーチ乱数値を読み出してリーチ判定テーブル(図10(C)参照)に基づいて、リーチ有りハズレの変動パターンにするのか、リーチ無しハズレの変動パターンにするのかを決定する。

40

【0142】

次に遊技制御用マイコン101は、特図2保留球数を1ディクリメントする(S1404)。そして、第2特図保留記憶部105bにおける各種カウンタ値の格納場所(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、第2特図保留記憶部105b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(S1405)。このようにして、第2特図保留が保留された順に消化されるようにしている。

【0143】

続いて遊技制御用マイコン101は、特図2変動開始処理(S1406)を実行する。特図2変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始

50

コマンドをセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理(S1406)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(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。その後、遊技制御用マイコン101は、客待ちフラグがONか否かを判定し(S1413)、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)本処理を終え、ONでなければステップS1414を実行することなく本処理を終える。

【0144】

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(S1401でYES且つS1407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カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、特図1大当たり判定処理(S1408)及び特図1変動パターン選択処理(S1409)を行う。特図1大当たり判定処理(S1408)は、特図2大当たり判定処理(S1402)と同様の処理であるため説明を省略する。また、特図1変動パターン選択処理(S1409)は、特図2変動パターン選択処理(S1403)と同様の処理であるため説明を省略する。

10

【0145】

次に遊技制御用マイコン101は、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1410)。そして、第1特図保留記憶部105aにおける各種カウンタ値の格納場所(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、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(S1411)。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。

20

【0146】

続いて遊技制御用マイコン101は、特図1変動開始処理(S1412)を実行する。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(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(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。その後、遊技制御用マイコン101は、客待ちフラグがONか否かを判定し(S1413)、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)本処理を終え、ONでなければステップS1414を実行することなく本処理を終える。

30

【0147】

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(S1401でYES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。そして本形態では、第2特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり(バーロング大当たり)に当選しやすくなっている(図8参照)。

【0148】

[特別電動役物処理]図21に示すように、特別電動役物処理(S1307)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞装置(第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15D)の開放が全て終了したことを示すフラグである。

40

【0149】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2201でNO)、大入賞口(第1大入賞口14又は第2大入賞口15)の開放中か否か(すなわち大入賞装置の開放中か否か)を判定する(S2202)。開放中でなければ(S2202でNO)、大入賞口(第1大入賞口14又は第2大入賞口15)を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったか、又は、一旦閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間(閉鎖時間)が経過して開放開始の時間に

50

至ったか否かを判定する(S2203)。

【0150】

ステップS2203の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2203の判定結果がYESであれば、現在実行中の大当たり遊技がVロング大当たりとしての大当たり遊技か否かを判定する(S2204)。そして、Vロング大当たりでなければステップS2207に進むが、Vロング大当たりであれば、第2大入賞口15を開放させる第16ラウンドを開始するタイミングであるか否かを判定する(S2205)。第16ラウンドを開始するタイミングでなければ(S2205でNO)、そのままステップS2207に進む。これに対して、第16ラウンドを開始するタイミングであれば(S2205でYES)、V有効期間設定処理(S2206)を行う。

10

【0151】

V有効期間設定処理(S2206)では、Vロング大当たりの第16ラウンドにおける第2大入賞口15の開放中および第2大入賞口15の閉塞後の数秒間を、特定領域センサ16aによる遊技球の検知を有効と判定するV有効期間に設定する。なお本形態ではこれ以外の期間(大当たり遊技を実行していないときも含む)を、特定領域センサ16aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。ここで、特定領域センサ16aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ16aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONするということである。また、特定領域センサ16aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ16aによる遊技球の検知があってもVフラグをONしないということである。なお、V有効期間に第2大入賞口15の閉塞後の数秒間を含めているのは、第2大入賞口15の閉塞直前に第2大入賞口15へ遊技球が入賞することがあるのを考慮したものである。

20

【0152】

すなわち本形態では、V有効期間中のV通過(特定領域16への遊技球の通過)の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外(V無効期間中)のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち高確率状態に制御されることのないようにしている。

【0153】

ステップS2207では、大当たりの種類に応じた開放パターン(図8参照)に従って大入賞口(第1大入賞口14又は第2大入賞口15)を開放させる。なお、振分部材16kは、第16ラウンドのラウンド遊技の開始から常に一定の動作で動いている。Vロング大当たりの開放パターン(Vロング開放パターン)では、第16ラウンドにおいて、第2大入賞口15に入賞した遊技球が余裕をもって特定領域16を通過できるようにVAT開閉部材15kが開放される。これに対して、Vショート大当たりの開放パターン(Vショート開放パターン)では、第16ラウンドにおいて、第2大入賞口15に入賞することができないようにVAT開閉部材15kが開放される。また、Vショート開放パターンにおいては、仮に遊技球が第2大入賞口15に入賞できたとしても特定領域16を通過することができないように、振分部材16kの動作に対するVAT開閉部材15kの開放タイミングが設定されている。

30

【0154】

続くステップS2208では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2208)では、ステップS2207での大入賞口の開放が1回のラウンド遊技中での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技の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RAM104の出力バッファにセットする。なお本形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされることはない。そのため、このステップS2208では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

40

【0155】

特別電動役物処理(図21)のステップS2202において、大入賞口(第1大入賞口14

50

又は第2大入賞口15)の開放中であれば(S2202でYES)、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2209)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では1ラウンド当たり8個)に達したこと、又は、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと(すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間(図8参照)が経過したこと)のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ(S2209でNO)、処理を終える。

【0156】

これに対して、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合(S2209でYES)には、大入賞口(第1大入賞口14又は第2大入賞口15)を閉鎖(閉塞)する(S2210)。そして、ステップS2210の閉鎖によって1回のラウンド遊技が終了する場合には(S2211でYES)、ラウンドカウンタの値を1ディクリメントし(S2212)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否か判定する(S2213)。「0」でなければ(S2213でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。なお、ラウンドカウンタは、ラウンド遊技の実行回数をカウントするためのカウンタであり、大当たり遊技の実行開始時に「16」にセットされるものとする。

【0157】

一方ステップS2213でラウンドカウンタの値が「0」であれば(S2213でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2214)、大当たりのエンディングを開始する(S2215)。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える(S2216)。

【0158】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2217)、エンディング時間が経過していなければ(S2217でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2217でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2218)、大当たりフラグをOFFし(S2219)、特別動作ステータスを「1」にセットする(S2220)。これにより、次回のメイン側タイマ割り込み処理において、特別動作処理(図19)として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、遊技状態設定処理(S2221)を行って本処理を終える。

【0159】

遊技状態設定処理(S2221)では、VフラグがONか否かを判定し、ONであれば確変フラグ及び時短フラグをONするとともに、VフラグをOFFする。そして、確変カウンタ及び時短カウンタに「180」をセットする。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる。一方、VフラグがONでなければ、時短フラグをONするとともに、時短カウンタに「100」をセットする。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、低確高ベース状態になる。

【0160】

7. 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図22～図24に基づいて演出制御用マイコン121による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン121による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。

【0161】

[サブ制御メイン処理]演出制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図22に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

【0162】

次に、割り込みを禁止し(S4002)、乱数更新処理を実行する(S4003)。乱数更新処理(S

10

20

30

40

50

4003)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。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、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理においても同様である。

【0163】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4004)。コマンド送信処理では、演出制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50aに画像を表示する(画像による種々の演出を実行する)。なお、演出制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力させたり(音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光させたり(発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置55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)することが可能である。

【0164】

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

【0165】

受信割り込み処理(S4010)は、遊技制御基板100から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン121に入力される度に実行される。受信割り込み処理(S4010)では、演出制御用マイコン121は遊技制御基板100の出力処理(S101)により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用RAM124の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4011, S4012)に優先して実行される。

【0166】

[1ms タイマ割り込み処理] 1ms タイマ割り込み処理(S4011)は、演出制御基板120に1ms sec 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1ms タイマ割り込み処理(S4011)では、図23に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動装置制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次行う。

【0167】

入力処理(S4101)では、演出ボタン検出スイッチ40aや特殊操作部検出スイッチ41a、セレクトボタン検出スイッチ42a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(S4102)では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ53、および盤ランプ54などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路151に出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、発光データに従って枠ランプ53、および盤ランプ54などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理(S4103)では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置55を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、駆動データに従って、可動装置55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(S4104)では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【0168】

[10ms タイマ割り込み処理] 10ms タイマ割り込み処理(S4012)は、演出制御基板120に10ms sec 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理(S4012)では、図24に示すように、受信コマンド解析処理(S4201)、演出タイマ更新処理(S4202)、音声制御処理(S4203)、演出用データ作成処理(S4204)を

10

20

30

40

50

順次行う。

【 0 1 6 9 】

受信コマンド解析処理(S4201)では、受信割り込み処理(S4010)によって演出用 R A M 124 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイム更新処理(S4202)では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理(S4203)では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ 52 からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路 161 への出力が行われる。演出用データ作成処理(S4204)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。

10

【 0 1 7 0 】

[変動開始コマンドを受信したときの処理] ここで、演出制御用マイコン 121 が変動開始コマンドを受信したときの処理について説明する。演出制御用マイコン 121 は、受信コマンド解析処理(S4201)において、特図 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を判定し、受信したと判定した場合には、変動開始コマンド受信時処理を行う。

【 0 1 7 1 】

変動開始コマンド受信時処理では、特別図柄の変動表示に伴ってどのような演出を行うかを決定する。変動開始コマンド受信時処理では演出制御用マイコン 121 はまず、変動演出選択処理を行う。変動演出選択処理では、変動演出としてどのような演出パターンのものを行うか（リーチの有無、演出展開、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 の最終的な停止態様等）を決定し、決定した変動演出の演出パターンをセットする。次に、演出制御用マイコン 121 は、予告演出選択処理を行う。予告演出選択処理では、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 の変動表示に伴ってどのような予告演出を行うかを決定し、決定した予告演出の演出データをセットする。その後、演出制御用マイコン 121 は、決定した変動パターンおよび予告演出を示す変動演出開始コマンドをセットする。この変動演出開始コマンドがコマンド送信処理(S4004)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、変動演出開始コマンドが示す演出を表示部 50a に表示させる。また、変動開始コマンド受信時処理でセットされた変動演出の演出パターンおよび予告演出の演出データに基づいて、上述したように発光制御、可動体制御、音声制御、操作部制御等が実行されることで、選択した演出が実現される。

20

【 0 1 7 2 】

ここで、パチンコ遊技機 PY1 の特徴的な構成は、強 SP リーチの変動演出に際して、特定予告演出（予告演出の 1 つ、特定演出に相当）を実行可能のことである。以下では、この構成について詳細に説明する。

【 0 1 7 3 】

本形態の変動演出選択処理では、演出制御用マイコン 121 は、非時短状態において受信した変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド）が、強 SP リーチに係る変動パターン（P1 又は P11、図 11 参照）を示す場合、図 25 に示す変動演出抽選テーブルに従って、強 SP リーチの変動演出を選択する。

30

【 0 1 7 4 】

本形態では、強 SP リーチの変動演出として、サッカーの試合を題材にした演出（試合リーチ）を行う。具体的には、主人公キャラクタの所属するチームと、ライバルキャラクタの所属するチームとがサッカーの試合を行い、主人公キャラクタの所属するチームがシュートを決めることで大当たり当選を報知し、主人公キャラクタの所属するチームがシュートを外すことでハズレを報知する演出を行う。

40

【 0 1 7 5 】

なお、演出制御用マイコン 121 は、非時短状態において受信した変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド）が、弱 SP リーチ（弱 SP リーチ A 又は弱 SP リーチ B ）に係る変動パターン（P2, P3, P12, 又は P13、図 11

50

参照)を示す場合、図25に示す変動演出抽選テーブルとは異なる弱S Pリーチ用の変動演出抽選テーブルに従って、弱S Pリーチの変動演出を選択する。

【0176】

本形態では、弱S Pリーチ(弱S PリーチA又は弱S PリーチB)の変動演出として、パチンコ遊技機PY1のモチーフとなっている作品に登場するキャラクタが所定の課題にチャレンジする演出(キャラクタリーチ)を行う。キャラクタリーチでは、キャラクタが課題をクリアすることで大当たり当選を報知し、キャラクタが課題をクリアできないことでハズレを報知する。なお、大当たり期待度(大当たり遊技が実行される期待度)は、キャラクタリーチ(弱S Pリーチの変動演出)よりも試合リーチ(強S Pリーチの変動演出)の方が高い。

10

【0177】

図25に示すように、強S Pリーチの変動演出には、3種類ある。3種類とは、試合リーチコンビ、試合リーチキャラクタA、試合リーチキャラクタBの3つである。各試合リーチは、シートシーンが互いに異なる。試合リーチコンビのシートシーンは、キャラクタA(主人公キャラクタ)とキャラクタB(主人公とチームメイトのキャラクタ)とが二人でシートするコンビシートのシーン(第1演出、図27(C)参照)となっている。また、試合リーチキャラクタAのシートシーンは、キャラクタAが単独でシートをするキャラクタAシートのシーン(第2演出、図27(D)参照)となっている。また、試合リーチキャラクタBのシートシーンは、キャラクタBが単独でシートをするキャラクタBシートのシーン(第3演出、図27(E)参照)となっている。

20

【0178】

図25に示すように、特図変動パターンがP1(強S P大当たり変動)である場合、演出制御用マイコン121は、試合リーチコンビ(サブ変動パターンSHP1)を50%の割合で選択し、試合リーチキャラクタA(サブ変動パターンSHP2)を30%の割合で選択し、試合リーチキャラクタB(サブ変動パターンSHP3)を20%の割合で選択する。また、特図変動パターンがP11(強S Pハズレ変動)である場合、演出制御用マイコン121は、試合リーチコンビ(サブ変動パターンSHP4)を15%の割合で選択し、試合リーチキャラクタA(サブ変動パターンSHP5)を35%の割合で選択し、試合リーチキャラクタB(サブ変動パターンSHP6)を50%の割合で選択する。なお、サブ変動パターンSHP1~3は、試合リーチにおける当落分岐において当選を示す演出(成功演出)に分岐するサブ変動パターン(シートを決める演出パターン)であり、サブ変動パターンSHP4~6は、試合リーチにおける当落分岐において非当選を示す演出(失敗演出)に分岐するサブ変動パターン(シートを外す演出パターン)である。

30

【0179】

本形態では、このような振分率で各種の試合リーチが行われる。そのため、各種の試合リーチの大当たり期待度は、試合リーチコンビ>試合リーチキャラクタA>試合リーチキャラクタBの順となっている。言い換えれば、各試合リーチは、大当たり遊技が実行される可能性があることを示す演出として機能し、その中でも、試合リーチキャラクタAは、試合リーチキャラクタBよりも大当たり遊技が実行される可能性が高いことを示す演出として機能し、試合リーチコンビは、試合リーチキャラクタAや試合リーチキャラクタBよりも大当たり遊技が実行される可能性が高いことを示す演出として機能する。

40

【0180】

ここで試合リーチ(強S Pリーチの変動演出)の具体的な流れについて図26~図28に基づいて説明する。試合リーチではまず、表示部50aに、サッカーの試合の対戦カードが示され(図26(A))、次に、サッカースタジアムの観客席が示され(図26(B))、その後、主人公キャラクタの所属するチームの選手が入場するシーンが示され(図26(C)~(F))、続いて、キックオフのシーンが示される(図26(G))。なお、試合リーチにおけるここまで演出(図26(A)~(G)の演出)を試合開始前演出(導入演出)と称する。

【0181】

50

キックオフのシーン（図27（A））の次には、表示部50aに、試合中のシーン（例えば、図27（B）に示す主人公キャラクタがドリブルで攻め上がるシーン等）が示され、その後、主人公キャラクタが所属するチームのシュートシーンが示される（図27（C）～（E））。上述したように、シュートシーンには3種類あり、試合リーチの種類に応じていずれかのシュートシーン（図27（C）に示すコンビシュートのシーン、図27（D）に示すキャラクタAシュートのシーン、図27（E）に示すキャラクタBシュートのシーン）に分岐する。なお、試合リーチにおける試合開始からシュートシーンまでの演出を試合中当落分岐前演出（展開演出）と称する。

【0182】

その後、成功演出（シュートが決まる演出）、又は、失敗演出（シュートが外れる演出）が実行される。成功演出では、表示部50aに、シュートが決まるシーンが示され（図28（A））、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がゾロ目（例えば「7・7・7」）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28（B））。これにより大当たり当選が報知される。失敗演出では、表示部50aに、シュートが外れるシーンが示され（図28（C））、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がバラケ目（例えば「7・6・7」）で確定的に停止表示され、小図柄KZ1, KZ2, KZ3がバラケ目で停止表示される（図28（D））。これにより、ハズレであることが報知される。なお、試合リーチにおける成功演出や失敗演出を結果演出と称する。

10

【0183】

そして本形態のパチンコ遊技機PY1は、このような試合リーチに伴って、特定予告演出を実行することが可能である。特定予告演出（特定演出に相当）とは、試合リーチの種類（言い換えれば、試合リーチにおけるシュートシーンの種類）を示唆する演出である。本形態では、特定予告演出として、キャラクタAのフィギアの画像（実写による静止画）と、キャラクタBのフィギアの画像（実写による静止画）とが、表示部50aにおける左右の端部から中央部に徐々に移動する演出を行う（図30及び図31参照）。

20

【0184】

この演出は最終的に、キャラクタAのフィギアの画像（以下「キャラA画像G1」）とキャラクタBのフィギアの画像（以下「キャラB画像G2」）とが共に表示部50aの中央部に表示されるか、キャラA画像G1のみが表示部50aの中央部に表示されるか（キャラB画像G2は非表示となる）、キャラB画像G2のみが表示部50aの中央部に表示されるか（キャラA画像G1は非表示となる）、のいずれかの結果となる（図31（C）（E）（G）参照）。最終的にキャラA画像G1およびキャラB画像G2を表示する特定予告演出を、コンビ成立予告と称し、最終的にキャラA画像G1のみを表示する特定予告演出を、キャラクタA予告と称し、最終的にキャラB画像G2のみを表示する特定予告演出を、キャラクタB予告と称する。

30

【0185】

コンビ成立予告は、試合リーチコンビが行われる場合にだけ実行されることがある。キャラクタA予告は、試合リーチキャラクタAが行われる場合にだけ実行されることがある。キャラクタB予告は、試合リーチキャラクタBが行われる場合にだけ実行されることがある。すなわち、各特定予告演出は、試合リーチの種類（シュートシーンの種類）を示唆する演出として機能する。

40

【0186】

また本形態では、特定予告演出は、演出ボタン40を遊技者に操作させる操作演出となっている（図30参照）。具体的には、特定予告演出における所定期間（特定予告演出の開始から予告結果の表示前までの期間）が演出ボタン40の操作有効期間に設定され、この操作有効期間中は遊技者に演出ボタン40を連打するよう促す操作指示画像G3が表示される（図30（B）（C）及び図31（A）参照）。そして、操作有効期間中の演出ボタン40の操作に応じて、キャラA画像G1を表示部50aの左端部から中央部に移動表示されるとともに、キャラB画像G2を表示部50aの右端部から中央部に移動表示させる。操作有効期間中、演出ボタン40が操作されない場合には、キャラA画像G1および

50

キャラ B 画像 G 2 は移動表示されない。このように特定予告演出が、操作演出となっていることにより、特定予告演出の演出効果が高められている。なお、特定予告演出は、操作演出でなくてもよい。すなわち、キャラ A 画像 G 1 およびキャラ B 画像 G 2 が時間の経過に応じて移動表示される演出であってもよい。

【 0 1 8 7 】

なお、キャラ A 画像 G 1 は、第 1 演出要素に相当し、キャラ A 画像 G 1 が表示部 5 0 a の左端部に表示されている状態は、第 1 演出要素の初期状態に相当し、キャラ A 画像 G 1 が表示部 5 0 a の中央部に表示されている状態は、第 1 演出要素の目的状態に相当する。また、キャラ B 画像 G 2 は、第 2 演出要素に相当し、キャラ B 画像 G 2 が表示部 5 0 a の右端部に表示されている状態は、第 2 演出要素の初期状態に相当し、キャラ B 画像 G 2 が表示部 5 0 a の中央部に表示されている状態は、第 2 演出要素の目的状態に相当する。

10

【 0 1 8 8 】

また、特定予告演出におけるコンビ成立の結果（図 3 1（C）参照）は、特定演出の第 1 態様に相当し、特定予告演出におけるキャラクタ A のみの結果（図 3 1（E）参照）は、特定演出の第 2 態様に相当し、特定予告演出におけるキャラクタ B のみの結果（図 3 1（G）参照）は、特定演出の第 3 態様に相当する。

【 0 1 8 9 】

また、上述した試合リーチにおけるコンビシートのシーン（図 2 7（C））は、第 1 演出に相当し、試合リーチにおけるキャラクタ A シュートのシーン（図 2 7（D））は、第 2 演出に相当し、試合リーチにおけるキャラクタ B シュートのシーン（図 2 7（E））は、第 3 演出に相当する。本形態では、第 1 演出は、第 1 演出要素が表す第 1 モチーフ（キャラクタ A）と第 2 演出要素が表す第 2 モチーフ（キャラクタ B）とが両方とも存在しなければ成立しない事（キャラクタ A とキャラクタ B とが一緒にボールを蹴るツインシート）をモチーフにした演出となっている。また、第 2 演出は、第 1 演出要素が表す第 1 モチーフが存在すれば第 2 演出要素が表す第 2 モチーフが存在しなくても成立する事（キャラクタ A 単独でのシュート）をモチーフにした演出となっている。また、第 3 演出は、第 2 演出要素が表す第 2 モチーフが存在すれば第 1 演出要素が表す第 1 モチーフが存在しなくても成立する事（キャラクタ B 単独でのシュート）をモチーフにした演出となっている。

20

【 0 1 9 0 】

本形態において、演出制御用マイコン 1 2 1 は次のようにして特定予告演出の実行抽選を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動開始コマンド受信時処理において変動演出選択処理を行った後、予告演出選択処理を行うが、この予告演出選択処理において、先の変動演出選択処理で選択したサブ変動パターンが S H P 1 ~ S H P 6 のいずれかであった場合（つまり試合リーチに係るサブ変動パターンであった場合）、図 2 9 に示す特定予告演出抽選テーブルに従って、特定予告演出を行うか否かを決定する。

30

【 0 1 9 1 】

図 2 9 に示すように、サブ変動パターン S H P 1（成功演出を伴う試合リーチコンビ）が選択されている場合、コンビ成立予告を 6 5 % の割合で実行する。また、サブ変動パターン S H P 2（成功演出を伴う試合リーチキャラクタ A）が選択されている場合、キャラクタ A 予告を 6 0 % の割合で実行する。また、サブ変動パターン S H P 3（成功演出を伴う試合リーチキャラクタ B）が選択されている場合、キャラクタ B 予告を 5 5 % の割合で実行する。

40

【 0 1 9 2 】

また、サブ変動パターン S H P 4（失敗演出を伴う試合リーチコンビ）が選択されている場合、コンビ成立予告を 1 0 % の割合で実行する。また、サブ変動パターン S H P 5（失敗演出を伴う試合リーチキャラクタ A）が選択されている場合、キャラクタ A 予告を 2 0 % の割合で実行する。また、サブ変動パターン S H P 6（失敗演出を伴う試合リーチキャラクタ B）が選択されている場合、キャラクタ B 予告を 3 0 % の割合で実行する。

【 0 1 9 3 】

50

10 このように本形態では、試合リーチが成功演出を伴う場合（大当たり当選が報知される場合）には、特定予告演出が実行されることの方が多い。また、試合リーチが失敗演出を伴う場合（ハズレが報知される場合）には、特定予告演出が実行されないことの方が多い。また、成功演出を伴う試合リーチ（SHP1～3）が行われる場合の方が、失敗演出を伴う試合リーチ（SHP4～6）が行われる場合よりも、高い確率で特定予告演出を実行する。そのため、特定予告演出は、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。また、大当たり当選時（成功演出を伴う試合リーチの実行時）における各特定予告演出の実行され易さは、コンビ成立予告>キャラクタA予告>キャラクタB予告の順となっており、ハズレ時（失敗演出を伴う試合リーチの実行時）における各特定予告演出の実行され易さは、キャラクタB予告>キャラクタA予告>コンビ成立予告の順となっている。そのため、コンビ成立予告は、キャラクタA予告やキャラクタB予告よりも大当たり期待度が高いことを示す演出として機能し、キャラクタA予告は、キャラクタB予告よりも大当たり期待度が高いことを示す演出として機能する。

【0194】

特定予告演出は、試合リーチにおける試合開始前演出（図26参照）に伴って実行される。つまり、演出制御用マイコン121は、表示部50aにおいて試合開始前演出の前方に重ねて特定予告演出を表示させる（図30および図31）。具体的には、対戦カードを表示した後（図30（A））、観客席を表示する際に（図30（B））、特定予告演出としてまず、キャラA画像G1を表示部50aの左端部に表示するとともに、キャラB画像G2を右端部に表示し、さらに、操作指示画像G3を表示部50aの中央部に表示する。このときはまだ、操作有効期間の前である。操作指示画像G3には、「ボタン連打で引き寄せろ！」の説明画像G31、演出ボタン40を表す操作部画像G32、操作有効期間を示す有効期間画像G33が含まれる。なお本形態では、有効期間画像G33は、プログレスバーである。

【0195】

操作有効期間になり、演出ボタン40の操作がなされると、説明画像G31を非表示とし、キャラA画像G1およびキャラB画像G2をそれぞれ表示部50aの中央部に近づけるように移動表示させる（図30（C））。以後、操作有効期間中は、演出ボタン40の操作および特定予告演出の種類に応じて、キャラA画像G1およびキャラB画像G2を表示部50aの中央部に近づけるように表示制御を行う（図31（A））。

【0196】

演出ボタン40が予め定められた回数押下された場合、あるいは、操作有効期間が経過した場合、特定予告演出の結果として、コンビ成立（図31（B）（C））、キャラクタA単独（図31（D）（E））、キャラクタB単独（図31（F）（G））のいずれかの結果が表示される。つまり、コンビ成立予告を実行している場合、キャラA画像G1及びキャラB画像G2を共に表示部50aの中央部に表示しつつ、表示部50aの下部に「コンビ成立！」の文字画像G4を表示する（図31（B））。そしてこれに続けて、盤可動体55kを表示部50aの上部前方まで移動させる可動体演出を行う（図31（C））。このようなコンビ成立予告により、遊技者にはその後のショットシーンがコンビショットのシーン（図27（C））であること（試合リーチの種類が試合リーチコンビであること）と、大当たり期待度が高いことが示唆される。なお、コンビ成立予告は、可動体演出を伴うものでなくてもよい。

【0197】

また、キャラクタA予告を実行している場合は、特定予告演出の結果として、キャラA画像G1を表示部50aの中央部に表示し、キャラB画像G2を表示部50aの右端部に退避させていく（図31（D））。そして、キャラA画像G1だけを残し、キャラB画像G2を非表示とする（図31（E））。このようなキャラクタA予告により、遊技者にはその後のショットシーンがキャラクタAショットのシーン（図27（D））であること（試合リーチの種類が試合リーチキャラクタAであること）が示唆される。

【0198】

また、キャラクタB予告を実行している場合は、特定予告演出の結果として、キャラB画像G2を表示部50aの中央部に表示し、キャラA画像G1を表示部50aの左端部に退避させていく(図31(F))。そして、キャラB画像G2だけを残し、キャラA画像G1を非表示とする(図31(G))。このようなキャラクタB予告により、遊技者にはその後のシュートシーンがキャラクタBシュートのシーン(図27(E))であること(試合リーチの種類が試合リーチキャラクタBであること)が示唆される。

【0199】

8. 本形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機PY1では、キャラA画像G1(第1演出要素)とキャラB画像G2(第2演出要素)とがそれぞれの目的状態(表示部50aの中央部に表示されている状態)に向けて共に変化していく、両方が目的状態となるか(図31(C))、キャラA画像G1だけが目的状態となるか(図31(E))、キャラB画像G2だけが目的状態となるか(図31(G))に分岐することによって、コンビシュートのシーン(図27(C)、第1演出)、キャラクタAシュートのシーン(図27(D)、第2演出)、キャラクタBシュートのシーン(図27(E)、第3演出)の何れが実行されるかを示唆することが可能である。そのため、このような演出を通じて遊技興趣を向上可能である。

10

【0200】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、試合リーチコンビ(コンビシュートのシーン)が実行されると大当たり遊技状態となる期待感が高まるため(図25、図29参照)、特定予告演出においてキャラA画像G1とキャラB画像G2とが共に目的状態に到達するかに対する関心を高めることができ、遊技興趣を向上可能である。

20

【0201】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、キャラA画像G1とキャラB画像G2とが共に目的状態になることで、両方(キャラA画像G1及びキャラB画像G2)に関連するコンビシュートのシーン(図27(C))が実行されることを予感させ、キャラA画像G1だけが目的状態になることで、キャラA画像G1に関連するキャラクタAシュートのシーン(図27(D))が実行されることを予感させ、キャラB画像G2だけが目的状態になることで、キャラB画像G2に関連するキャラクタBシュートのシーン(図27(E))が実行されることを予感させることができとなっている。よって、特定予告演出とその後に実行される演出(シュートシーン)との関係を遊技者に認識させ易いため、遊技興趣をさらに向上可能である。

30

【0202】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、特定予告演出においてキャラA画像G1とキャラB画像G2とを目的の位置まで互いに近づけることが、キャラクタAとキャラクタBとが表示されるコンビシュートのシーン(図27(C))の実行示唆となっているため、キャラA画像G1およびキャラB画像G2が共に目的状態となるかに対して遊技者の注意を引き易くなっている、遊技興趣をさらに向上可能である。

【0203】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、演出ボタン40の操作によってキャラA画像G1とキャラB画像G2とを共に目的状態に近づけることが可能であるため、特定予告演出による遊技興趣をさらに向上可能である。

40

【0204】

9. 変更例

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

【0205】

50

上記形態では、第1演出要素および第2演出要素を表示部50aに表示される画像としたが、これに限られるものではない。例えば、構造物としての可動体（演出用のギミック）としてもよい。具体的には、キャラクタAを模したキャラAギミック（第1演出要素に相当）を遊技盤1における表示部50aの左端部側に配し、キャラクタBを模したキャラBギミック（第2演出要素に相当）を遊技盤1における表示部50aの右端部側に配し、両ギミックを表示部50aの左右方向中央部に引き寄せる演出を、特定演出としてもよい。なお、第1演出要素および第2演出要素を構成する演出用のギミックは、遊技機枠2に設けられる枠ギミック（枠可動体）であってもよい。

【0206】

また、第1演出要素および第2演出要素は、「メーター」であってもよい。具体的には、第1演出要素を構成する第1のメーターと、第2演出要素を構成する第2のメーターとを、共に初期状態（例えばメーターの値が「0」の状態）から目的状態（例えばメーターの値がMAXの状態）に変化させる演出を、特定演出としてもよい。この場合、「メーター」は、表示部50aに表示される画像であってもよいし、ランプ（枠ランプや盤ランプ）によって構成されるものであってもよい。

10

【0207】

また、第1演出要素および第2演出要素を、着色された「玉」等のシンボルとし、第1演出要素を構成する第1のシンボルと、第2演出要素を構成する第2のシンボルとを、共に初期状態（例えばシンボルの色が白の状態）から目的状態（例えばシンボルの色が赤の状態）に変化させる演出を、特定演出としてもよい。この場合、「玉」等のシンボルは、表示部50aに表示される画像であってもよいし、ランプ（枠ランプや盤ランプ）によって構成されるものであってもよい。なお、シンボルの模様や形状を変化させる演出を、特定演出としてもよい。もちろん、特定演出の演出内容は、これら以外の内容であってもよく、適宜変更可能である。

20

【0208】

また上記形態では、試合リーチにおけるコンビシートのシーンを「第1演出」とし、試合リーチにおけるキャラクタAシートのシーンを「第2演出」とし、試合リーチにおけるキャラクタBシートのシーンを「第3演出」としたが、第1演出、第2演出、及び、第3演出の演出内容は、適宜変更可能である。第1演出、第2演出、及び、第3演出の演出内容は、上記形態のように特定演出（特定予告演出）の演出内容と関係していた方が好ましいが（上記形態では、特定予告演出でコンビ成立だと試合リーチでコンビシート、特定予告演出でキャラクタA単独だと試合リーチでキャラクタAシート、特定予告演出でキャラクタB単独だと試合リーチでキャラクタBシート）、特定演出の演出内容と関係していない内容であってもよい。

30

【0209】

また上記形態では、特定予告演出でコンビ成立だと試合リーチでコンビシートが行われることが確定し、特定予告演出でキャラクタA単独だと試合リーチでキャラクタAシートが行われることが確定し、特定予告演出でキャラクタB単独だと試合リーチでキャラクタBシートが行われることが確定する構成とした。これに対して、特定予告演出でコンビ成立だと試合リーチでコンビシートが行われる可能性が最も高く、特定予告演出でキャラクタA単独だと試合リーチでキャラクタAシートが行われる可能性が最も高く、特定予告演出でキャラクタB単独だと試合リーチでキャラクタBシートが行われる可能性が最も高い構成としてもよい。なお、この変更例において、一部のケースのみシートシーンが確定する構成（例えば、特定予告演出でコンビ成立の場合だけは試合リーチでコンビシートが行われることが確定する構成）を採用してもよい。

40

【0210】

また上記形態では、特定予告演出における演出ボタン40（操作部の一例）の操作態様は連打としたが、演出ボタン40の操作態様は、連打に限られるものではなく、長押しや一発押し（演出ボタン40を一回押すとすぐに結果が表示される操作態様）、三発押し（演出ボタン40を三回押すチャンスが与えられ、いずれかの操作でコンビ成立の結果とな

50

る可能性がある操作態様)等、他の操作態様であってもよい。

【0211】

また上記形態において、特定予告演出にてキャラA画像G1やキャラB画像G2を振動表示(左右等に振動しているように表示)させてもよい。キャラA画像G1やキャラB画像G2が移動しそうな感じが強調されるからである。

【0212】

また上記形態では、特定予告演出におけるキャラA画像G1(第1演出要素)の目的状態(目的の位置)は、コンビ成立の結果となる場合も、キャラクタA単独の結果となる場合も同じとしたが、異なっていてもよい。例えば、コンビ成立の結果となる場合は、上記形態と同様とし(図31(C)参照)、キャラクタA単独の結果となる場合は、表示部50aにおける左右方向のちょうど真ん中の位置に表示される状態が、キャラA画像G1の目的状態であってもよい。同様に、特定予告演出におけるキャラB画像G2(第2演出要素)の目的状態(目的の位置)は、コンビ成立の結果となる場合も、キャラクタB単独の結果となる場合も同じとしたが、異なっていてもよい。例えば、コンビ成立の結果となる場合は、上記形態と同様とし(図31(C)参照)、キャラクタB単独の結果となる場合は、表示部50aにおける左右方向のちょうど真ん中の位置に表示される状態が、キャラB画像G2の目的状態であってもよい。

10

【0213】

また上記形態では、特定予告演出は、キャラA画像G1とキャラB画像G2とが徐々に目的状態に近づく演出であったが、目的状態に近づいたり目的状態から遠ざかったり(初期状態に近づいたり)を繰り返しながら目的状態に変化することがある演出であってもよい。このような構成も、「初期状態から目的状態に向けて変化させ」に含まれる。この場合、最終的に初期状態から一気に(即刻)目的状態に変化してもよい。

20

【0214】

また上記形態では、特定予告演出においてキャラクタA単独の結果となる場合、キャラB画像G2が表示部50aの右端部に退避する画像(図31(D)参照)を表示する構成としたが、この画像を表示しない構成としてもよい。また、特定予告演出においてキャラクタB単独の結果となる場合、キャラA画像G1が表示部50aの左端部に退避する画像(図31(F)参照)を表示する構成としたが、この画像を表示しない構成としてもよい。

30

【0215】

また上記形態では、第1演出、第2演出、第3演出を、変動演出におけるS Pリーチの演出とし、特定演出を変動演出に伴う予告演出としたが、これらの演出を、大当たり演出として行ってもよい。具体的には例えば、シュートが決まることで、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態となることを示唆したり、大当たり遊技後の遊技状態が高ベース状態となることを示唆したりする演出として、本発明に係る演出を採用することが可能である。また、実質的なラウンド数が8Rの大当たり遊技状態と、16Rの大当たり遊技状態とがある遊技機においては、本発明に係る演出を、16Rの大当たり遊技状態であることを報知する演出として行う構成としてもよい。この場合、16Rの大当たり遊技状態が有利遊技状態に相当する。また、時短回数が第1上限回数である第1時短状態と、時短回数が第1上限回数よりも大きい第2上限回数である第2時短状態とがある遊技機においては、本発明を、第2時短状態であることを報知する演出として行う構成としてもよい。この場合、第2時短状態が有利遊技状態に相当する。

40

【0216】

また上記形態において、特定予告演出の実行前に、特定予告演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行するようにしてもよい。示唆演出の実行タイミングとしては、例えば変動演出におけるNリーチ中(S Pリーチに発展する前)や、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチ状態となる前が挙げられる。また、示唆演出としては例えば、特定予告演出と記された玉の画像を表示部50aの周縁部に表示する演出が挙げられる。この場合、玉の画像が表示されるか否かを煽る演出を経て、玉の画像を表示する演出(特定予告演出を実行する場合の演出)と、玉の画像を表示しない演出(特定予告演出を実行しない場

50

合の演出)とに分岐するように構成するとよい。このような示唆演出も併せて行う構成とすれば、変動演出中の興趣を一層向上可能である。なお、示唆演出を行う構成において、示唆演出を行ってから特定予告演出を行う場合と、示唆演出を行うことなく特定予告演出とを行う場合とを設け、両ケースにおける大当たり期待度を異ならせれば、示唆演出が実行されるか否かに対する遊技者の関心を強めることができ、一層遊技興趣を高めることが可能である。

【0217】

また上記形態において、特定予告演出に加えて、キャラA画像G1およびキャラB画像G2のうちのいずれか一方だけを表示し、表示したキャラ画像が初期状態から目的状態に変化するかどうかを示す単体予告演出を実行可能に構成してもよい。そして、単体予告演出としてキャラA画像G1が目的状態に変化する演出(成功態様)を行った場合は、その後に、キャラクタA単独のシュートシーンが表示されるように構成し、単体予告演出としてキャラB画像G2が目的状態に変化する演出(成功態様)を行った場合は、その後に、キャラクタB単独のシュートシーンが表示されるように構成するとよい。この場合、単体予告演出を経てシュートシーンが表示された場合と、上記形態における特定予告演出を経てシュートシーンが表示された場合とで、成功演出(シュートが決まる演出)が実行される確率を異ならせるとよい。遊技興趣を一層向上できるからである。

10

【0218】

なお、このような構成の一例として、単体予告演出を経てシュートシーンが表示された場合は、上記形態における特定予告演出を経てシュートシーンが表示された場合よりも、成功演出(シュートが決まる演出)が実行され難い構成が挙げられる。つまり、特定予告演出を単体予告演出よりも大当たり遊技が実行される可能性が高い演出とする構成が挙げられる。このような構成すれば、特定予告演出において、2つの演出要素(キャラA画像G1およびキャラB画像G2)を同時に動作させることの意義を高めることができ、特定予告演出の演出効果の向上を図ることが可能となる。なお、単体予告演出としてキャラ画像が目的状態に変化しない演出(失敗態様)を行った場合は、試合リーチにおいてシュートシーンに到達できない可能性があるように構成したり、試合リーチとは別の演出が実行される構成としたりしてもよい。また、成功態様の単体予告演出が実行される確率は、特定予告演出においてキャラクタA単独の結果となる確率やキャラクタB単独となる確率よりも低くしておくと、特定予告演出の演出効果のさらなる向上を図ることが可能である。

20

【0219】

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、スロットマシン(回胴式遊技機、パチスロ遊技機)に適用してもよい。この場合、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの入賞によって獲得メダルを増やす所謂ノーマル機であれば、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナスを実行している状態が有利遊技状態に相当する。また、小役に頻繁に入賞可能なART(アシストリブレイタイム)やAT(アシストタイム)等の特別な遊技期間にて獲得メダルを増やす所謂ART機やAT機であれば、ARTやAT中の状態が有利遊技状態に相当する。なお、ノーマル機では有利遊技状態への制御条件は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選した上で、有効化され入賞ライン上に、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行契機となる図柄の組み合せが各リールの表示結果として導出表示されることである。また、ART機やAT機では有利遊技状態への制御条件は、例えば、ARTやATの実行抽選に当選した上で、規定ゲーム数を消化するなどしてARTやATの発動タイミングを迎えることである。また、本発明を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

30

【0220】

また上記形態では、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)として構成したが、当選した大当たり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としてもよい。また上記形態では、いわゆるST機(確変の回数切りの遊技機)として構成したが、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(いわゆる確変ループタイプ

40

50

の遊技機)として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

【0221】

また、特別遊技として、小当たり遊技(大入賞口の総開放時間が所定時間(例えば1.8秒)以下と短い特別遊技)を行うことがあってもよい。小当たり遊技の実行中の状態を小当たり遊技状態と言う。小当たり遊技状態も特別遊技状態の一例である。

【0222】

また、始動口(始動入賞装置)や大入賞口(大入賞装置)は、1つであってもよい。

【0223】

また上記形態では、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づいて取得する乱数(判定情報)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、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、当たりの種別、リーチの有無、及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。

10

【0224】

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、演出制御基板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装置の制御を遊技制御基板100または演出制御基板120に行わせても良い。

20

【0225】

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

【0226】

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

30

【0227】

また上記形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板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演出制御基板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。

【0228】

10. 本明細書に開示されている発明

この[発明を実施するための形態]における前段落までには、以下の発明が開示されている。以下の説明では、実施形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1~A5の総称である。

40

【0229】

発明A1:

演出を制御可能な演出制御手段(演出制御用マイコン121)を備え、前記演出制御手段は、

第1演出要素(キャラA画像G1)を所定の初期状態(表示部50aの左端部に表示されている状態、図30(B))から目的状態(表示部50aの中央部に表示されている状態、図31(B))に向けて変化させつつ、第2演出要素(キャラB画像G2)を所定

50

の初期状態（表示部 50a の右端部に表示されている状態、図 30（B））から目的状態（表示部 50a の中央部に表示されている状態、図 31（B））に向けて変化させる特定演出（特定予告演出、図 30 及び図 31）を実行可能であり、

前記特定演出には、

前記第 1 演出要素と前記第 2 演出要素とを目的状態にする第 1 様（コンビ成立、図 31（C））と、

前記第 1 演出要素を目的状態にするが前記第 2 演出要素を目的状態にしない第 2 様（キャラクタ A 単独、図 31（E））と、

前記第 2 演出要素を目的状態にするが前記第 1 演出要素を目的状態にしない第 3 様（キャラクタ B 単独、図 31（G））と、があり、

前記特定演出において前記第 1 様を実行した場合、その特定演出の後で第 1 演出（コンビシートのシーン、図 27（C））を実行し、

前記特定演出において前記第 2 様を実行した場合、その特定演出の後で第 2 演出（キャラクタ A シュートのシーン、図 27（D））を実行し、

前記特定演出において前記第 3 様を実行した場合、その特定演出の後で第 3 演出（キャラクタ B シュートのシーン、図 27（E））を実行することを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 PY1）。

【0230】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出要素と第 2 演出要素とがそれぞれの目的状態に向けて共に変化していき、両方が目的状態となるか（第 1 様）、第 1 演出要素だけが目的状態となるか（第 2 様）、第 2 演出要素だけが目的状態となるか（第 3 様）に分岐することによって、第 1 演出、第 2 演出、第 3 演出の何れが実行されるかを示唆することができるため、このような演出を通じて遊技興味を向上可能である。

【0231】

発明 A 2：

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、大当たり遊技状態、高確率状態、又は、高ベース状態など）に制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）を備え、

前記第 1 演出は、前記第 2 演出および前記第 3 演出よりも前記有利遊技状態に制御される可能性が高いことを示唆する演出である（図 25 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0232】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出が実行されると有利遊技状態となる期待感が高まるため、特定演出において第 1 演出要素と第 2 演出要素とが共に目的状態に到達するかにに対する関心を高めることができとなり、遊技興味を向上可能である。

【0233】

発明 A 3：

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出は、前記第 1 演出要素（キャラ A 画像 G1）および前記第 2 演出要素（キャラ B 画像 G2）の両方に関連している演出（キャラクタ A とキャラクタ B とが協働してシュートをする演出、図 27（C））であり、

前記第 2 演出は、前記第 1 演出要素に関連しているが前記第 2 演出要素に関連していない演出（キャラクタ A が単独でシュートをする演出、図 27（D））であり、

前記第 3 演出は、前記第 2 演出要素に関連しているが前記第 1 演出要素に関連していない演出（キャラクタ B が単独でシュートをする演出、図 27（E））であることを特徴とする遊技機。

【0234】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出要素と第 2 演出要素とが共に目的状態になることで、両方に関連する第 1 演出が実行されることを予感させ、第 1 演出要素だけが目的状態になることで、第 1 演出要素に関連する第 2 演出が実行されることを予感させ、第 2 演出要素だけが目的状態になることで、第 2 演出要素に関連する第 3 演出が実行されることを

10

20

30

40

50

予感させることが可能となる。よって、特定演出とその後に実行される演出との関係を遊技者に認識させ易いため、遊技興趣をさらに向上可能である。

【0235】

発明 A 4 :

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出要素および前記第 2 演出要素は移動可能であり、

前記特定演出は、前記第 1 演出要素を前記第 2 演出要素から離れた初期状態から前記第 2 演出要素に近づけるように移動させるとともに、前記第 2 演出要素を前記第 1 演出要素から離れた初期状態から前記第 1 演出要素に近づけるように移動させる演出（キャラ A 画像 G 1 を表示部 50a の左端部から中央部に移動させるとともに、キャラ B 画像 G 2 を表示部 50a の右端部から中央部に移動させる演出、図 30 及び図 31）であり、

前記第 1 演出は、前記第 1 演出要素と前記第 2 演出要素との両方に関連している画像を所定の表示部に表示させる演出（キャラクタ A とキャラクタ B とが協働してシートをする画像を表示部 50a に表示させる演出、図 27 (C)）であることを特徴とする遊技機。

【0236】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出要素と第 2 演出要素とを目的の位置まで互いに近づけることが、第 1 演出要素と第 2 演出要素とに関連する第 1 演出の実行示唆となるため、両方の演出要素が共に目的状態となるかに対して遊技者の注意を引き易くなり、遊技興趣をさらに向上可能である。

【0237】

発明 A 5 :

発明 A 4 に記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作部（演出ボタン 40）を備え、

前記演出制御手段は、前記特定演出において、前記操作部の操作に応じて前記第 1 演出要素と前記第 2 演出要素とを近づけるように移動させる（図 30 及び図 31 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0238】

この構成の遊技機によれば、操作部の操作によって第 1 演出要素と第 2 演出要素とを共に目的状態に近づけることが可能となるため、特定演出による遊技興趣をさらに向上可能である。

【0239】

ところで、従来よりパチンコ遊技機等の遊技機では、様々な演出が行われている。例えば特開 2015-159902 号公報には、主人公のキャラクタと敵側のキャラクタとがバトルを行い、主人公のキャラクタが勝利するか敗北するかによって、大当たりの当落を示す演出を搭載したパチンコ遊技機が記載されている。このパチンコ遊技機には、主人公のキャラクタが第 1 の武器で戦う演出や、第 2 の武器で戦う演出や、第 3 の武器で戦う演出等があり、どの武器で戦うか等に応じて勝利する確率が異なっている。しかしながら、上記のように複数のパターンで演出を行う遊技機については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明 A は、特開 2015-159902 号公報に記載の遊技機に対して、「第 1 演出要素と第 2 演出要素とを目的状態にする第 1 様様の特定演出を実行した後で第 1 演出を実行し、第 1 演出要素を目的状態にするが第 2 演出要素を目的状態にしない第 2 様様の特定演出を実行した後で第 2 演出を実行し、第 2 演出要素を目的状態にするが第 1 演出要素を目的状態にしない第 3 様様の特定演出を実行した後で第 3 演出を実行する」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【符号の説明】

【0240】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

40 ... 演出ボタン（操作部）

50 ... 画像表示装置

10

20

30

40

50

5 0 a ... 表示部

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

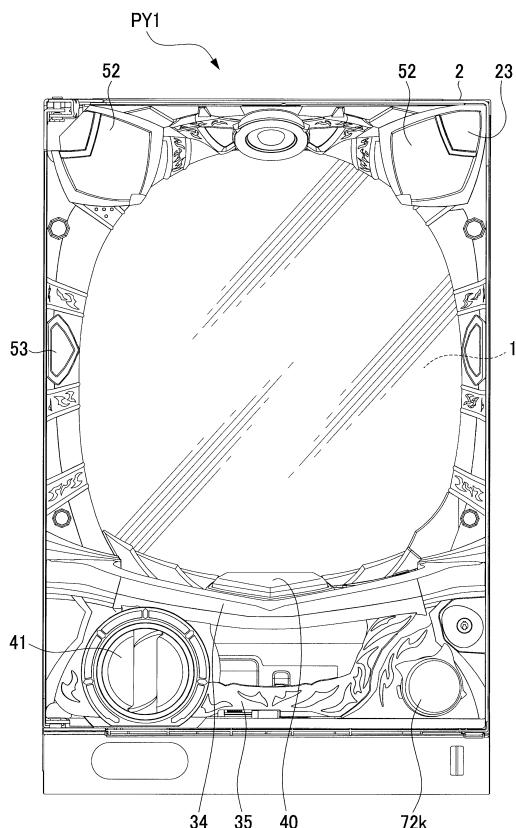
1 2 1 ... 演出制御用マイコン

G 1 ... キャラ A 画像 (第 1 演出要素)

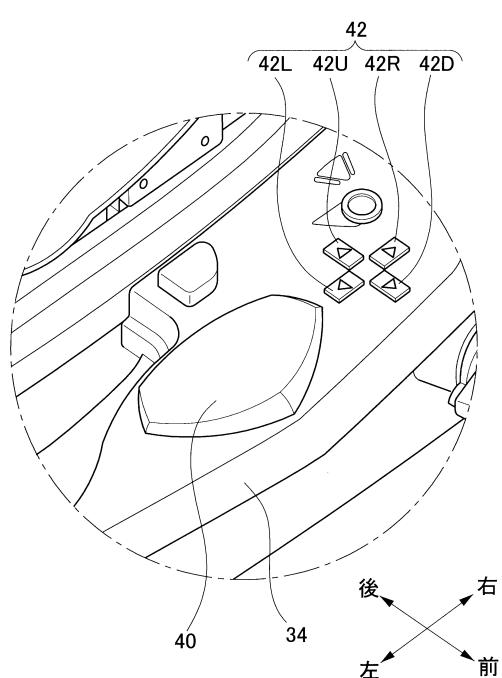
G 2 ... キャラ B 画像 (第 2 演出要素)

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

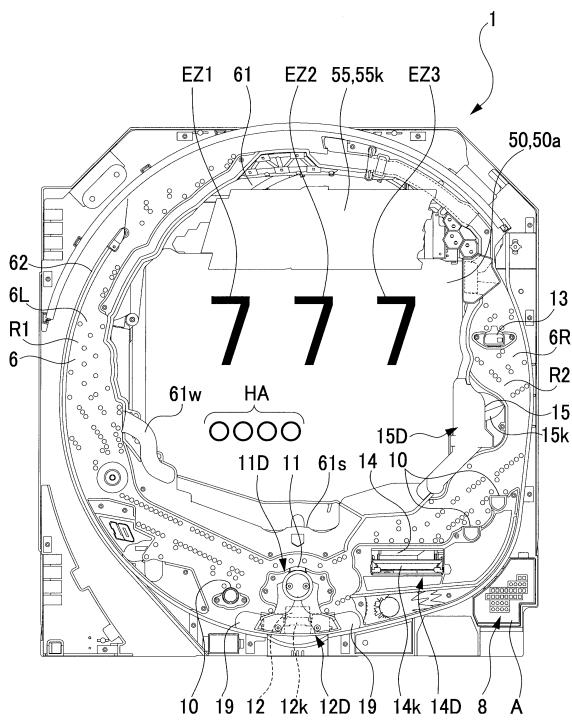
20

30

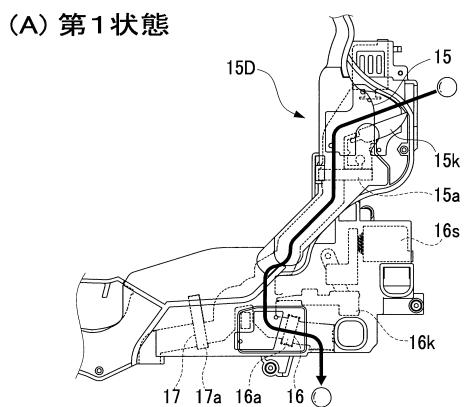
40

50

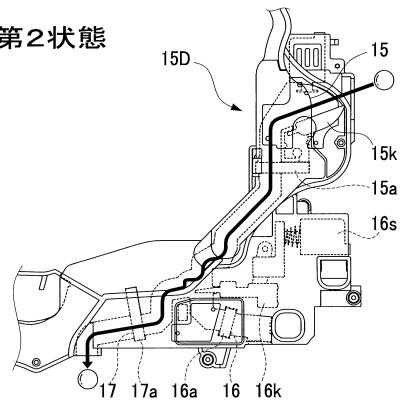
【 図 3 】



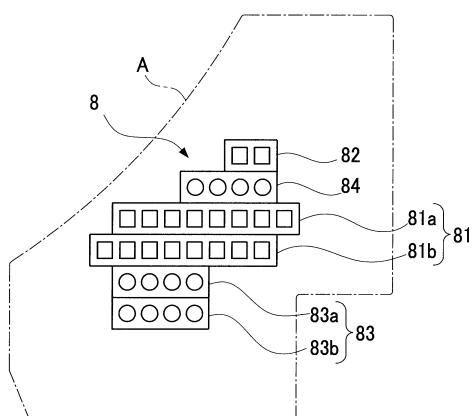
【 四 4 】



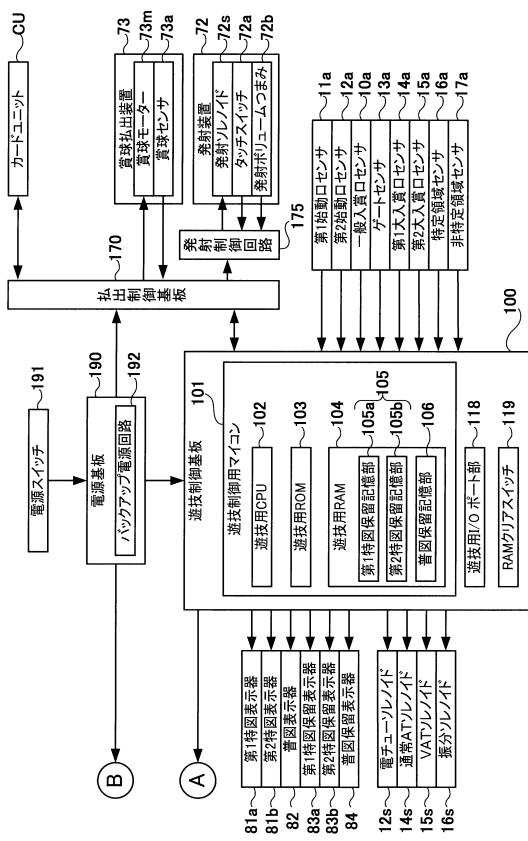
(B) 第2狀態



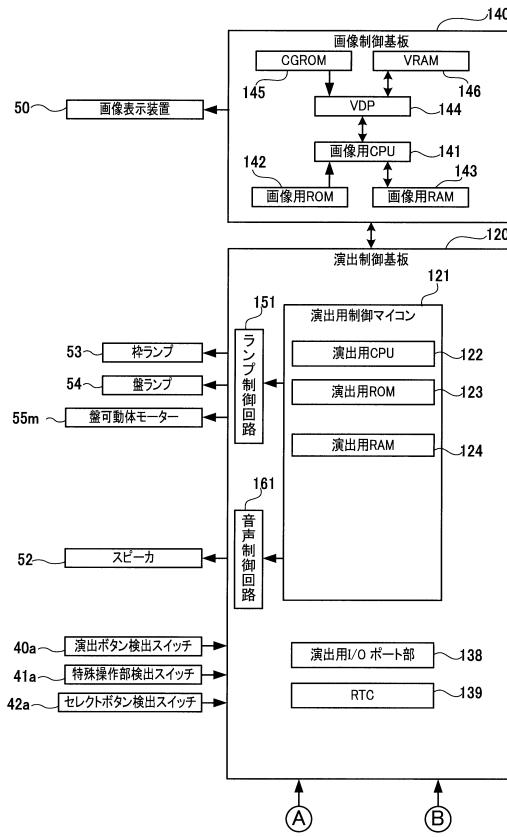
【 図 5 】



【 四 6 】



【図7】



【図8】

特図	当たりの種類	特別図柄の種別	大入賞口の開放タイミング			時短回数
			開放する大賞口	開放する小賞口	開放する中賞口	
特図1	特定大当たり	特定圖柄	1~16R (実質19r)	1~16R (実質19r)	1~16R (実質19r)	0.1秒 (V通:180回)
特図2	通常大当たり	通常圖柄	9~15R (実質18r)	1~16R (実質18r)	1~16R (実質18r)	0.1秒 (V通:180回)
	通常大当たり	通常圖柄	1~12H	50%	1~16R (実質18r)	0.1秒 (V通:180回)
	特定大当たり	特定圖柄2	1~15R (実質18r)	1~16R (実質18r)	1~16R (実質18r)	0.1秒 (V通:180回)
	特定大当たり	特定圖柄2	21H	100%	29~39 (実質45r)	29~39 (実質45r)

【図9】

(A) 乱数カウンタ名			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~9	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~255	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~99	変動パターン決定用

(B) 乱数カウンタ名			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0~65535	普通図柄抽選の当否判定用

【図10】

(A) 大当たり判定テーブル		
状態	当たり乱数値	判定結果
通常確率状態	1~170	大当たり
(非高確率状態)	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1~500	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 当たり種別判定テーブル		
特別図柄	当たり種別乱数値	判定結果
特図1	0~4	特定大当たり
特図2	5~9	通常大当たり
	0~9	特定大当たり

(C) 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	1~30	リーチ有り
	0~255のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	1~10	リーチ有り
	0~255のうち上記以外の数値	リーチ無し

(D) 普通図柄当たり判定テーブル		
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	1~65535	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(E) 普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	10秒	
時短状態	1秒	

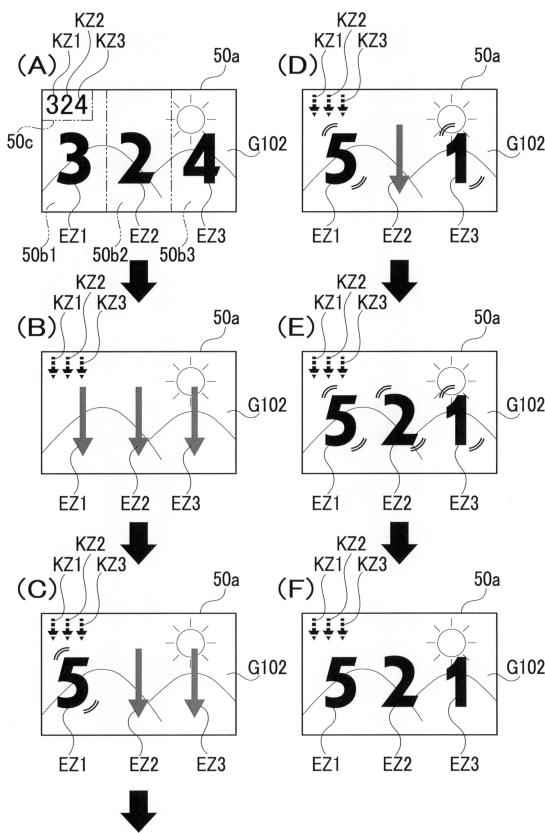
【図 1 1】

状態	判定結果	保留枚数	判定運動パターン	平均枚数	平均時間(ms)	変動時間(%)	変動時間(ms)	停止時間(ms)	
								運動演出の遅出	運動演出の遅出
* 備考									
非時短状態	当たり	-	P1 P2 P3 P4	45 35 15 5	50000 30000 30000 15000	600 600 600 600	600 600 600 600	通常運動	通常運動
非時短状態	リーチ有り/ズレ	-	P1 P2 P3 P4	5 10 20 35~89	30000 30000 30000 15000	600 600 600 600	600 600 600 600	通常運動	通常運動
時短状態	リーチ無/ズレ	0~2	P21 P22	100 100	15000 5000	600 600	600 600	通常運動	通常運動
時短状態	リーチ無/ズレ	3~4	P31 P32	40 35	50000 30000	600 600	600 600	通常運動	通常運動
時短状態	リーチ有り/ズレ	-	P41 P42 P43 P44	5 10 20 35~89	50000 30000 30000 15000	600 600 600 600	600 600 600 600	通常運動	通常運動
時短状態	リーチ無/ズレ	0~1	P51 P52	90 0~99	10000 3000	600 600	600 600	通常運動	通常運動
時短状態	リーチ有り/ズレ	2~4	-	-	-	-	-	通常運動	通常運動

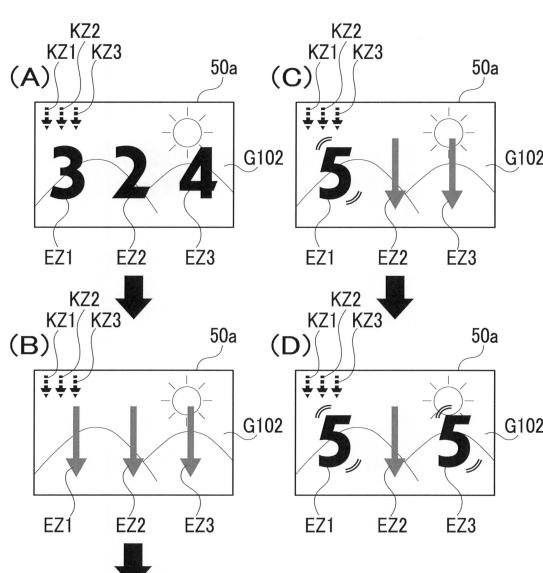
【図 1 2】

電チューの開放パターン(作動様式)決定テーブル				
状態	普通回数	参考テーブル	開放回数	開放時間
非時短状態	普通当たり回数	電チュー開放TBL1	1	0.2秒/1回
時短状態	電チュー開放	電チュー開放TBL2	3	1.0秒/1回
				1.0秒

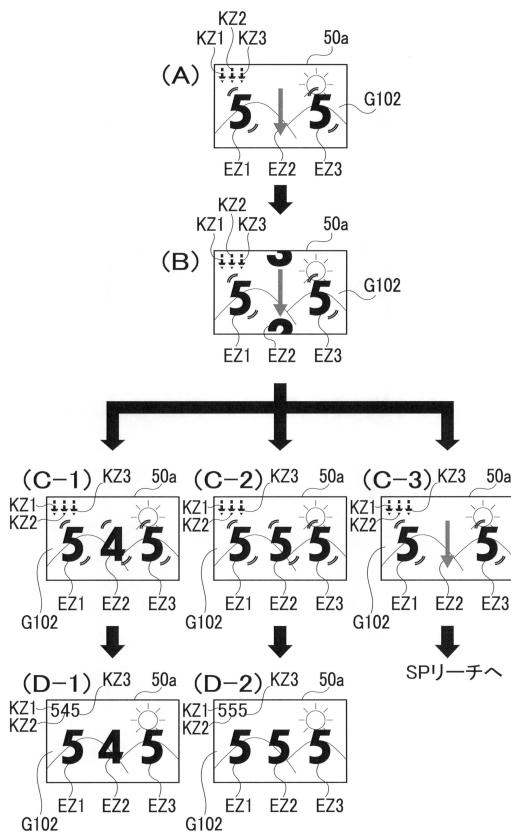
【図 1 3】



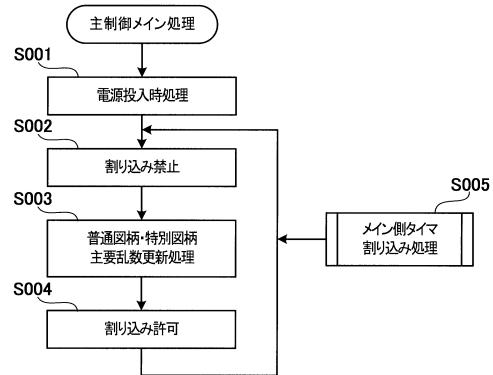
【図 1 4】



【図 15】



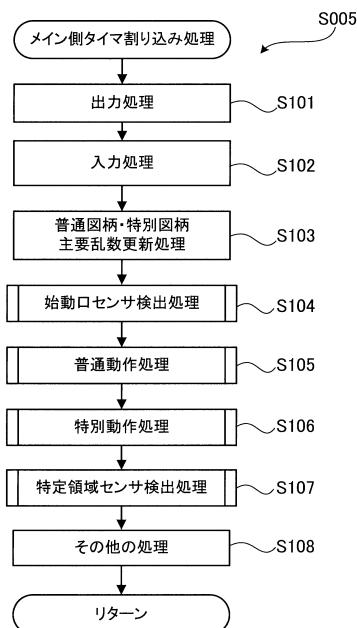
【図 16】



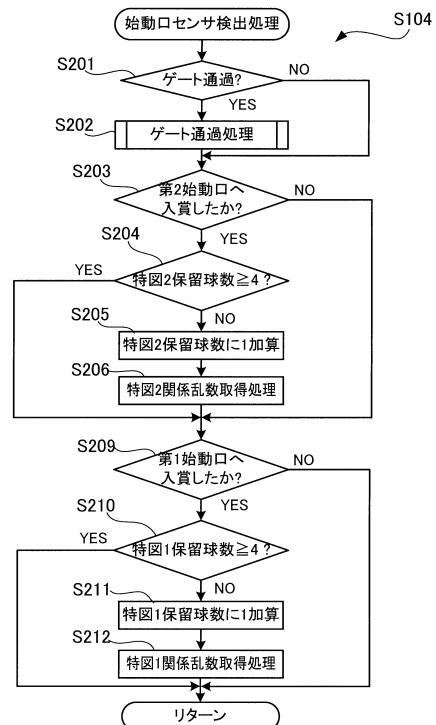
10

20

【図 17】



【図 18】

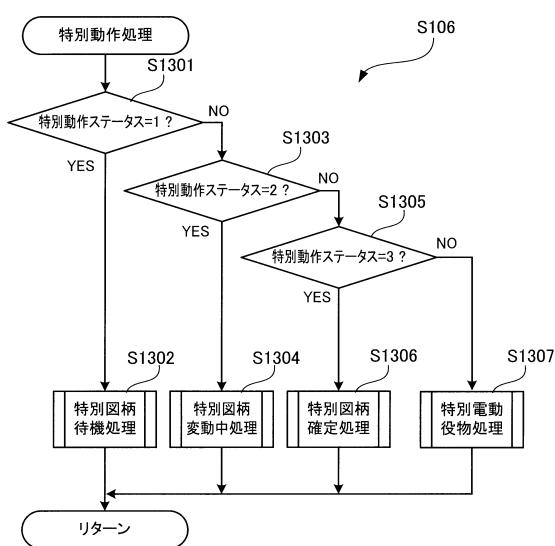


30

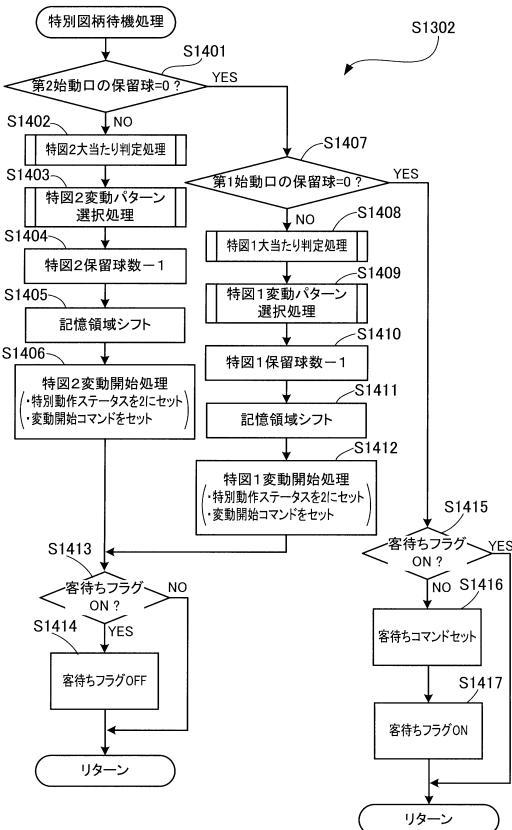
40

50

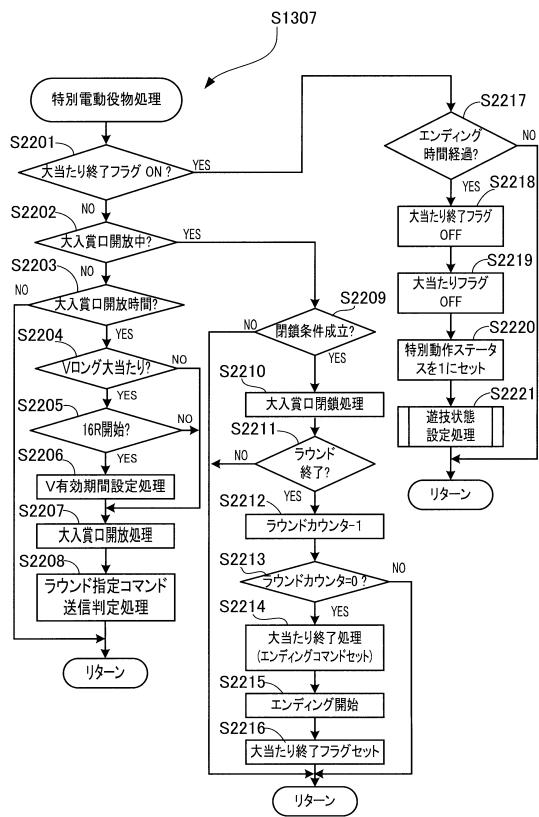
【図19】



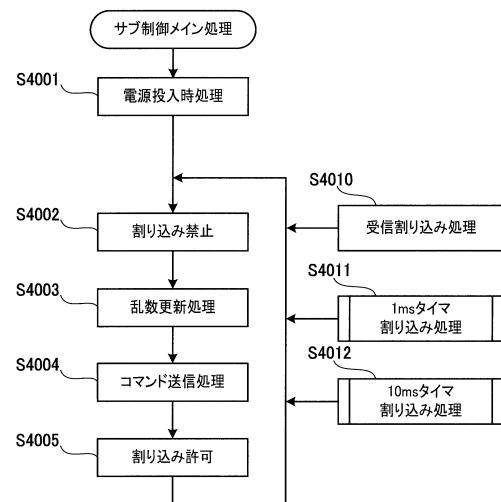
【 図 2 0 】



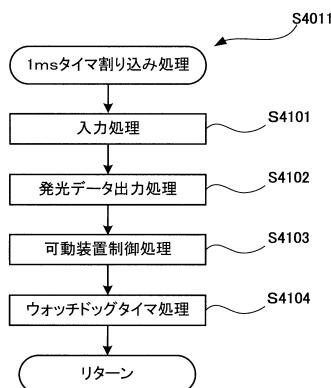
【 2 1 】



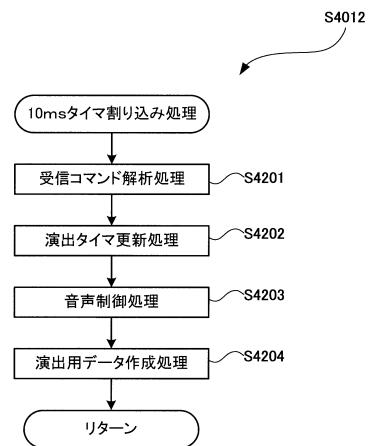
〔 図 2 2 〕



【図23】



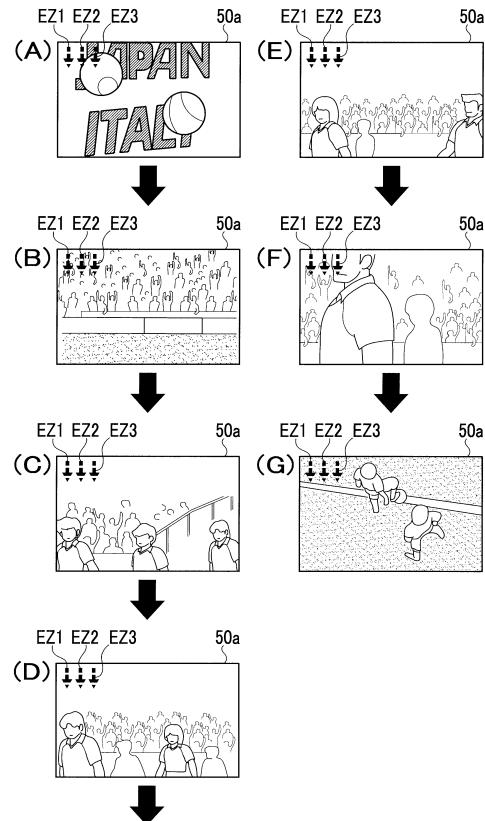
【図24】



【図25】

非時短状態における変動演出抽選テーブル(強SPリーチ時)			
特図変動パターン	変動演出	振分率	サブ変動パターン
P1(強SP大当たり変動)	試合リーチコンビ 試合リーチキャラクタA 試合リーチキャラクタB	50% 30% 20%	SHP1 SHP2 SHP3
P11(強SPハズレ変動)	試合リーチコンビ 試合リーチキャラクタA 試合リーチキャラクタB	15% 35% 50%	SHP4 SHP5 SHP6

【図26】



10

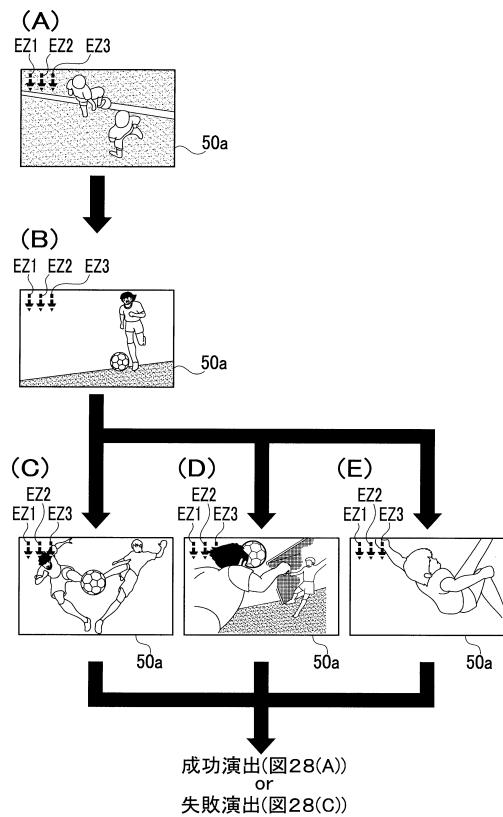
20

30

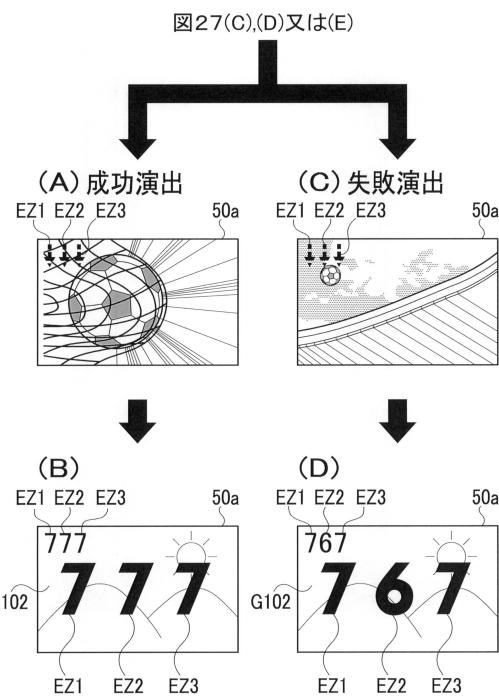
40

50

【図27】



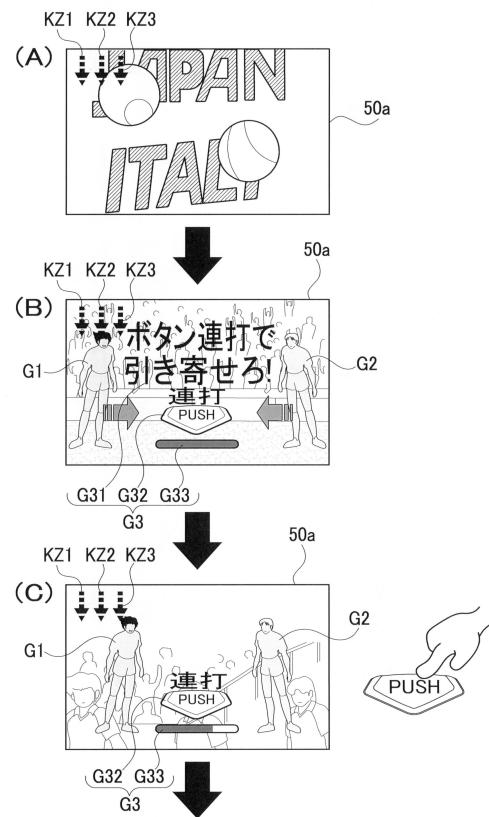
【図28】



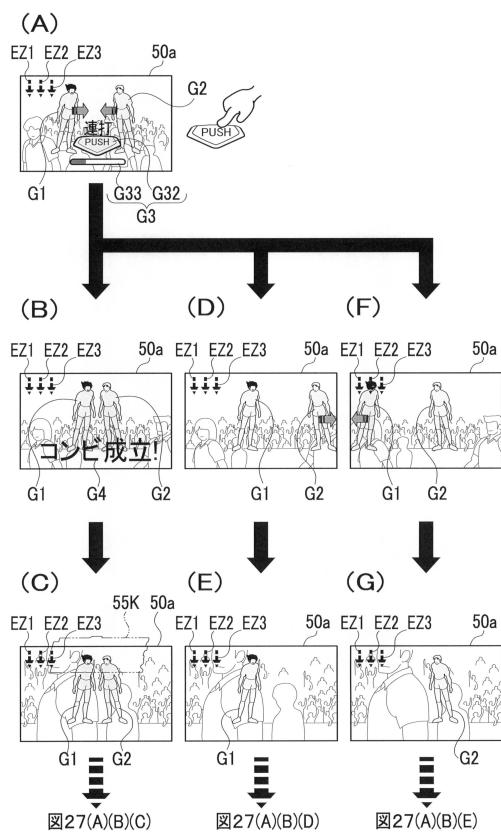
【図29】

特定予告演出抽選テーブル	変動演出			実行確率		
	コビ成立予告	キャラクタA予告	キャラクタB予告	コビ成立予告	キャラクタA予告	キャラクタB予告
SHP1	試合リーチコビ	65%	-	-	60%	-
SHP2	試合リーチキャラクタA	-	-	-	55%	-
SHP3	試合リーチキャラクタB	-	-	-	-	-
SHP4	試合リーチコビ	10%	-	-	20%	-
SHP5	試合リーチキャラクタA	-	-	-	-	-
SHP6	試合リーチキャラクタB	-	-	-	-	30%

【図30】



【図 3 1】



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 木村 裕一

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 平 勇輝

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

審査官 小泉 早苗

(56)参考文献 特開2017-108952 (JP, A)

特開2017-196262 (JP, A)

特開2014-144115 (JP, A)

特開2017-153736 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02