

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7685217号
(P7685217)

(45)発行日 令和7年5月29日(2025.5.29)

(24)登録日 令和7年5月21日(2025.5.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全70頁)

(21)出願番号	特願2021-129761(P2021-129761)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	令和3年8月6日(2021.8.6)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2023-23859(P2023-23859A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(43)公開日	令和5年2月16日(2023.2.16)		13号
審査請求日	令和6年3月29日(2024.3.29)	(74)代理人	110000291
			弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	土屋 良孝
			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	川添 智久
			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	中山 覚
			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】

第1のキャラクタを表す第1のキャラ画像と前記第1のキャラクタとは異なる第2のキャラクタを表す第2のキャラ画像とが特定の重複態様になった場合、振動可能な振動体を振動させる振動演出を実行可能であり、

前記第1のキャラ画像と前記第2のキャラ画像とが前記特定の重複態様になって前記振動演出が行われる所定の演出を一の抽選の結果に基づいて実行した後、当該振動演出を終了させてから所定の操作演出の操作有効期間を開始可能であり、

前記所定の操作演出の前記操作有効期間において所定の操作がなされたことに応じて、遊技者に有利な特定の有利展開になることを示唆することを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機であって、

前記第1のキャラ画像と前記第2のキャラ画像とが前記特定の重複態様になって前記振動演出を実行した後、当該振動演出を終了させてから前記第1のキャラクタおよび前記第2のキャラクタが出現する特定演出の実行を開始して、当該特定演出の実行開始後に前記所定の操作演出の前記操作有効期間を開始す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。

20

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば下記特許文献1に記載されているように、あるキャラクタと別のキャラクタとを離して表示しておき、両キャラクタを近づけていって、最終的には両キャラクタが手をつなぐといった具合に進行していく演出を実行可能な遊技機が知られている。この遊技機では、演出が進行するほど、遊技の状況について有利な認識を与えることができるとされている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

10

【文献】特許第6881630号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献1に記載されているような、ある画像（あるキャラクタ）と別の画像（別のキャラクタ）とを近づけていって所定の態様（両キャラクタが手をつなぐ）で表示する演出には、遊技興趣の向上のため、未だ改良の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、

20

第1のキャラクタを表す第1のキャラ画像と前記第1のキャラクタとは異なる第2のキャラクタを表す第2のキャラ画像とが特定の重複態様になった場合、振動可能な振動体を振動させる振動演出を実行可能であり、

前記第1のキャラ画像と前記第2のキャラ画像とが前記特定の重複態様になって前記振動演出が行われる所定の演出を一の抽選の結果に基づいて実行した後、当該振動演出を終了させてから所定の操作演出の操作有効期間を開始可能であり、

前記所定の操作演出の前記操作有効期間において所定の操作がなされたことに応じて、遊技者に有利な特定の有利展開になることを示唆することを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

30

本発明の遊技機によれば、演出を通じて遊技の興趣を向上可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

【図5】（A）は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、（B）は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

40

【図6】主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】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図8】（A）は普図関係乱数を示す表であり、（B）は特図関係乱数を示す表である。

【図9】（A）は当たり判定テーブルの一例であり、（B）は普図変動パターン判定テーブルの一例であり、（C）は補助遊技制御テーブルの一例である。

【図10】（A）は大当たり判定テーブルの一例であり、（B）は大当たり図柄種別判定テーブルの一例であり、（C）はリーチ判定テーブルの一例である。

【図11】特図1変動パターン判定テーブルの一例である。

【図12】特図2変動パターン判定テーブルの一例である。

【図13】先読み判定テーブルの一例である。

50

【図 1 4】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図 1 5】遊技状態の説明図である。

【図 1 6】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 1 7】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 1 8】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 1 9】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 2 0】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 2 1】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 2 2】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 2 3】主制御メイン処理のフローチャートである。

10

【図 2 4】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 2 5】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 2 6】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 2 7】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 2 8】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図 2 9】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、時短状態（高確時短状態、低確時短状態）における特図 2 の変動パターン判定テーブルである。

【図 3 0】炎エフェクト演出の演出態様決定テーブルである。

【図 3 1】人馬融合演出が成功する場合の具体例を示す図である。

20

【図 3 2】人馬融合演出が成功した後に行われる特別昇格演出の具体例を示す図である。

【図 3 3】人馬融合演出において成功画像を表示したときの演出ボタンの振動時間、及び、7 図柄昇格時の演出ボタンの振動時間を説明するためのタイミングチャートである。

【図 3 4】人馬融合演出が失敗する場合の具体例を示す図である。

【図 3 5】人馬融合演出が失敗した後の変動演出の結末を示す図である。

【図 3 6】S P リーチの成功に伴って通常態様の炎エフェクト演出が行われる場合を示す図である。

【図 3 7】S P リーチが成功した後に行われる通常昇格演出の具体例を示す図である。

【図 3 8】S P リーチの成功に伴って特別態様の炎エフェクト演出が行われる場合を示す図である。

30

【図 3 9】第 2 形態のパチンコ遊技機に係る演出ボタンの振動時間を説明するためのタイミングチャートである。

【図 4 0】第 3 形態のパチンコ遊技機に係る演出ボタンの振動時間を説明するためのタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

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

40

【0 0 0 9】

1. 遊技機の構造

第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 ～ 図 5 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊

50

技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

【 0 0 1 0 】

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

10

【 0 0 1 1 】

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

20

【 0 0 1 2 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、下方に押下操作可能な第 1 入力装置（以下「通常ボタン」）4 0 が設けられている。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、下方に押下操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。通常ボタン 4 0 は、振動可能に構成されている。すなわち、通常ボタン 4 0 には、当該通常ボタン 4 0 を振動させるための振動機構が内蔵されており、この振動機構に含まれる振動用モータが駆動されると、遊技者が目視でもわかる程度に通常ボタン 4 0 がブルブルと振動するようになっている。なお、通常ボタン 4 0 を振動させるための振動機構については公知の構成を適宜採用することができる。通常ボタン 4 0 は、操作部の一例であり、振動体の一例でもある。

30

【 0 0 1 3 】

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

40

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

50

に突出して形成されている。また、内側壁部 1 B の外側にも、遊技領域 6 を区画するための略リング状の外側壁部 1 C が前方に突出して形成されている。

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」ともいう）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」ともいう）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口（普通入賞口）1 0 が設けられている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、所定個数（本形態では 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

ここで、図 3 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 1 5 a が設けられている。

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 3（A）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

【 0 0 3 0 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過（進入）を許容する第 2 状態（通過許容状態：図 3（B）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域

10

20

30

40

50

16をその直上で覆わず、特定領域16の直上が開放している状態)にある。振分部材16kが第2状態にあるときは、第2大入賞口15に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ15aを通過したあと特定領域16を通過容易である。この第2大入賞口15から特定領域16まで流下する遊技球のルートを第2のルートという。

【0031】

なお、基本的に、振分部材16kは第1状態で保持されている。すなわち、第1状態が、振分部材16kの通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技(例えば16R)においてのみ、振分ソレノイド16sが通電され、第2状態に変化することができる。なお、振分部材16kの作動態様は適宜変更可能である。

【0032】

特定領域16と非特定領域17には、各領域16, 17を通過(進入)した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ16a、非特定領域センサ17aが設けられている。

【0033】

なお、第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15Dは、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第1大入賞装置14Dのような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を2つ設ける構成とすることが可能である。また、第1大入賞装置14Dと第2大入賞装置15Dとが設けられているものの、遊技性に応じて、第1大入賞装置14Dだけを利用することとしたり、第2大入賞装置15Dだけを利用することとしたりすることが可能である。なお、第1大入賞装置14Dだけを利用する構成とした場合には、第2大入賞装置15Dに関する処理は行われないものとし、第2大入賞装置15Dだけを利用する構成とした場合には、第1大入賞装置14Dに関する処理は行われないものとする。

【0034】

また、図2に示すように、遊技領域6の略最下部には、遊技領域6へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域6の外部へ排出する2つのアウト口19が設けられている。また、遊技盤1には、発光可能な盤ランプ54が設けられている。

【0035】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域6は、左右方向の中央より左側の左遊技領域6A(第1遊技領域)と、右側の右遊技領域6B(第2遊技領域)と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域6Aを流下するように遊技球を発射させるハンドル72kの操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域6Bを流下するように遊技球を発射させるハンドル72kの操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機PY1において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第1流路R1といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第2流路R2という。第1流路R1および第2流路R2は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【0036】

第1流路R1上には、第1始動口11と、2つの一般入賞口10と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第1流路R1を流下するように遊技球を発射させることで、第1始動口11、または、一般入賞口10への入賞を狙うことができる。一方、第2流路R2上には、第2始動口12と、一般入賞口10と、ゲート13と、第1大入賞口14と、第2大入賞口15と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第2流路R2を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート13の通過や、第2始動口12、一般入賞口10、第1大入賞口14、または、第2大入賞口15への入賞を狙うことができる。

【0037】

なお、何れの入賞口(第1始動口11、第2始動口12、一般入賞口10、第1大入賞口14、および第2大入賞口15)にも入球しなかった遊技球は、アウト口19へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能で

10

20

30

40

50

ある。

【 0 0 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 及び第 2 大入賞口 1 5）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。なお、大当たり遊技が行われている遊技状態を大当たり遊技状態という。大当たり遊技状態は、遊技者に有利な特別遊技状態の一例である。

20

【 0 0 4 1 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D（L i g h t E m i t t i n g D i o d e）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちのの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「
」（：点灯、：消灯）というように左から 1，2，5，6 番目にある L E D の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 は、「

30

」というように一番右にある L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させてもよい。

【 0 0 4 2 】

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

40

【 0 0 4 3 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 2 関係乱数」という。ここで、特図 1

50

関係乱数は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（本形態では 4 個）が設定されている。特図 1 保留数や特図 2 保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【 0 0 4 4 】

10

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

【 0 0 4 5 】

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

20

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 8 2 は、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「 」というように右の L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

30

【 0 0 4 8 】

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

40

【 0 0 4 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（本形態では 4 個）が設定されている。普図保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート 1 3 を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類 8 に加えてもよい。

50

普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器 8 3 と同様の構成のものを採用することが可能である。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成され、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。なお、画像表示装置 5 0 は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、E L (E l e c t r o L u m i n e s c e n c e) ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。

10

【 0 0 5 2 】

盤上可動装置 5 5 は、表示部 5 0 a に沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤上可動体 5 5 k を具備する。盤下可動装置 5 6 は、表示部 5 0 a に沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤下可動体 5 6 k を具備する。

【 0 0 5 3 】

図 5 (A) は、盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k が作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置 5 5 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 5 5 k は下向きに移動（下降）し、盤下可動装置 5 6 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 5 6 k は上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置 5 0 は下降した盤上可動体 5 5 k または上昇した盤下可動体 5 6 k に覆われ、画像表示装置 5 0 は視認困難となる。

20

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

2 . 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 ~ 図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 ~ 図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）1 0 0、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）1 2 0、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 1 7 0 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 5 0 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 1 0 0 を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板 1 2 0 を、後述する画像制御基板 1 4 0、ランプ制御回路 1 5 1、および音声制御回路 1 6 1 とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、および、可動装置 5 5、5 6、5 8 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

30

40

【 0 0 5 6 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力

50

を供給する。従って、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

10

20

30

40

50

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

【0064】

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

10

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

また主制御基板 100 は、払出制御基板 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制御基板 170 から信号を受信する。払出制御基板 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。

20

【0068】

払出制御基板 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ニット CU からの信号に基づいて、賞球払出装置 73 の賞球モータ 73m 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 73a により検知されて、賞球センサ 73a による検知信号が払出制御基板 170 に出力される。

30

【0069】

また、発射装置 72 には、遊技者などの人のハンドル 72k（図 1 参照）への接触を検知可能なタッチスイッチ 72a が設けられている。遊技者によるハンドル 72k の操作があった場合には、タッチスイッチ 72a が遊技者のハンドル 72k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 170 に出力する。また、発射装置 72 には、ハンドル 72k の回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみ 72b が接続されている。発射装置 72 は、発射ボリュームつまみ 72b が検出したハンドル 72k 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 72s を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 PY1 においては、ハンドル 72k への回転操作が維持されている状態では、約 0.6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

40

【0070】

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

【0071】

50

図 7 に示すように、サブ制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 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」）121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、主制御基板 100 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 R O M 123、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 124、および演出用 R O M 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 122 が含まれている。

【0072】

また、演出用 R O M 123 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、10 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 123 は外付けであってもよい。

10

【0073】

また、サブ制御基板 120 には、データや信号の入出力を行うための演出用 I / O ポート部 138、および R T C (R e a l T i m e C l o c k) 139 が実装されている。R T C 139 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。R T C 139 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 190 が備えるバックアップ電源回路 192 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 139 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 139 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

20

【0074】

サブ制御基板 120 には、画像制御基板 140 が接続されている。サブ制御基板 120 の演出制御用マイコン 121 は、主制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 100 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 140 の画像用 C P U 141 に画像表示装置 50 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 120 と画像制御基板 140 との接続は、サブ制御基板 120 から画像制御基板 140 への信号の送信と、画像制御基板 140 からサブ制御基板 120 への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【0075】

30

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 R O M 142、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 143、及び、画像用 R O M 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 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 C G R O M 145、C G R O M 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 146、及び、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 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。C G R O M 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。

40

【0076】

V D P 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 C P U 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 145 から画像データを読み出して V R A M 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 V R A M 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 R G B 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 50 a に表示される。

【0077】

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

50

、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 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

スピーカ 5 2 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装し、その R O M に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音声データを格納してもよい。

10

【 0 0 8 0 】

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

20

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置 5 5 を駆動する盤上駆動モータ 5 5 m、盤下可動装置 5 6 を駆動する盤下駆動モータ 5 6 m、枠可動装置 5 8 を駆動する枠駆動モータ 5 8 m 等が含まれている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 1 5 1 を介して、各可動装置の動作を制御する。またサブ制御基板 1 2 0 には、通常ボタン 4 0 を振動させるための振動用モータ（不図示）も接続されているものとする。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【 0 0 8 3 】

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

40

【 0 0 8 4 】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装して、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

50

【 0 0 8 5 】

3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 1 5 を用いて説明する。なお、図 8 ~ 図 1 5 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

10

【 0 0 8 6 】

3 - 1 . 普図に関わる遊技

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

20

【 0 0 8 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 0 8 8 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

30

40

【 0 0 8 9 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 9（B）に示すような普図変動パターン判定テーブルに従って、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 0 9 0 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられている。すなわち、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる

50

普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。なお、普図変動パターン判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

【 0 0 9 1 】

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

10

【 0 0 9 2 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

20

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

【 0 0 9 3 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に基づいて、図 9（C）に示すような補助遊技制御テーブルに従って補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

30

【 0 0 9 4 】

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

40

【 0 0 9 5 】

3 - 2 . 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図 1 抽選を行う。特図 1 抽選が行われると、特図 1 表示器 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、

50

当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 0 9 6 】

同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、特図 2 抽選を行う。特図 2 抽選が行われると、特図 2 表示器 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 2 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

10

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 8（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

20

【 0 0 9 9 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（A）に示すような大当たり判定テーブルに従って、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

30

【 0 1 0 0 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 0（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

40

【 0 1 0 1 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0（B）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルに従って大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素が対応付けられている。

【 0 1 0 2 】

50

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

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

例えば、図 1 0（B）に示すように、特図 1 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 A が 5 0 %、大当たり図柄 B が 5 0 %にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 C が 1 0 0 %にすることが可能である。このように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選と、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して行われる特図 2 抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

【 0 1 0 5 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 0（C）に示すようなリーチ判定テーブルに従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図 1 0（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数が異なっている。なお、リーチ有りと判定される確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【 0 1 0 8 】

3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、図 1 1 ~ 図 1 2 に示すような特別図柄の変動パターン判定テ

10

20

30

40

50

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

【0109】

10

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図1／特図2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定の起因となる入賞が行われた始動口の種別（第1始動口11／第2始動口12）に関連付けられている。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図1変動パターン判定テーブル：図11）と、特図2の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図2変動パターン判定テーブル：図12）とがある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特別図柄の種別（特図1／特図2）に応じて分けなくてもよい。

【0110】

20

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

【0111】

30

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

【0112】

40

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

【0113】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器81で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果

50

(特図抽選の結果)として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【0114】

また、各特図変動パターンには、図11～図12の表の右から2番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローが関連付けられている。なお、特図変動パターンに特図変動演出の演出フローを関連付けなくてもよい。

【0115】

また、図11～図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図(大当たり判定結果)および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言い、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種であるSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SP大当たり変動」と言い、Lリーチが行われる特図変動パターンのことを「L大当たり変動」と言い、Nリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N大当たり変動」と言い、リーチが成立するとすぐにゾロ目が揃う特図変動パターンのことを「即大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SPハズレ変動」と言い、リーチの一種であるLリーチが行われる特図変動パターンのことを「Lハズレ変動」と言い、リーチの一種であるNリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Nハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる3種類の変動(通常Aハズレ変動、通常Bハズレ変動、通常Cハズレ変動)がある。また、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンであって「通常ハズレ変動」に比べて変動時間が短い特図変動パターンを「短縮ハズレ変動」と言う。短縮ハズレ変動には、変動時間が異なる2種類の変動(短縮Aハズレ変動、短縮Bハズレ変動)がある。なお、SP大当たりとSPハズレ変動とを総称する場合、SP変動あるいはSPリーチ変動と言う。

【0116】

3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図13に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に(具体的には例えば始動口への入賞時に)行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別(第1始動口11/第2始動口12)に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第1始動口11に入賞した場合の先読み判定テーブル(第1先読み判定テーブル)と、第2始動口12に入賞した場合の先読み判定テーブル(第2先読み判定テーブル)と、がある。第1始動口11は特図1の抽選の契機となる始動口であるため、第1先読み判定テーブルを特図1先読み判定テーブルと言うこともできる。また、第2始動口12は特図2の抽選の契機となる始動口であるため、第2先読み判定テーブルを特図2先読み判定テーブルと言うこともできる。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別(第1始動口11/第2始動口12)に応じて分けなくてもよい。

【0117】

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

【0118】

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

10

20

30

40

50

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

【0119】

3-3. 大当たり遊技

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

なお、図14に示す大当たり遊技Aは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄A（図10（B）参照）である場合に実行され、大当たり遊技Bは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Bである場合に実行され、大当たり遊技Cは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Cである場合に実行される構成とすることが可能である。

【0123】

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

【0124】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態

10

20

30

40

50

様は、特定領域 1 6 の開閉態様ということが出来る。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。また、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいい、特定領域 1 6 が閉状態にあることを「V 閉鎖」ともいう。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 への通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たりを、「V ロング大当たり」といい、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たりを、「V ショート大当たり」という。

【 0 1 2 7 】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 1 2 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

【 0 1 2 8 】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 1 6 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に依じて予め定められているもの

とする。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

【 0 1 2 9 】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー１２Ｄの開放時間（例えば０．０８秒）よりも長い開放時間（例えば３．０秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図１１～図１２参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

10

【 0 1 3 0 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０秒）よりも短い普図変動時間（５秒）が決定される（図９（Ｂ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

20

【 0 1 3 1 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くなっている。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば６６００／６５５３６）よりも高い確率（例えば５９９３６／６５５３６）で当たりと判定される（図９（Ａ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

【 0 1 3 2 】

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

30

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

40

【 0 1 3 5 】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、普図抽選（普図に関する当たり判定）は行われるが特図抽選（大当たり判定）は行われなため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを

50

用いることも一部だけを用いることも可能である。また、本明細書で説明している各種の遊技状態については、「第 n 遊技状態」(n は 1 以上の整数) の形式で任意に表現できるものとする。

【 0 1 3 6 】

4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 6 ~ 図 2 2 を用いて説明する。

【 0 1 3 7 】

4 - 1 . 演出モード

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

【 0 1 3 8 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 6 (A 1) に示すように、表示部 5 0 a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン 4 0 が操作されると、図 1 6 (A 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

【 0 1 3 9 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 1 6 (B 1) に示すように、表示部 5 0 a において昼間の山の景色を表す背景画像 (昼間通常用背景画像 G 1 0 2) が表示される第 1 通常演出モードと、図 1 6 (B 2) に示すように、表示部 5 0 a において夕方の山の景色を表す背景画像 (夕方通常用背景画像 G 1 0 3) が表示される第 2 通常演出モードと、図 1 6 (B 3) に示すように、表示部 5 0 a において夜間の山の景色を表す背景画像 (夜間通常用背景画像 G 1 0 4) が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【 0 1 4 0 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 1 6 (B 4) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像 (確変用背景画像 G 1 0 5) が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 1 6 (C 1) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 1 6 (C 2) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 1 6 (C 3) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

4 - 2 . 特図変動演出

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

【 0 1 4 5 】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 8、通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

【 0 1 4 6 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 5 0 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 4 7 】

また、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端 (左上隅) の一区画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が

10

20

30

40

50

行われているときに小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 を変動表示する領域である。

【 0 1 4 8 】

なお、図 1 7 (A) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

【 0 1 4 9 】

4 - 2 - 2 . 通常変動

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

10

【 0 1 5 0 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 1 7 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 1 7 (C 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 1 7 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 1 7 (C 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

20

【 0 1 5 1 】

4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

30

【 0 1 5 2 】

Nリーチでは、図 1 8 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10秒）維持され、図 1 8 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 1 8 (C 1) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 1 8 (C - 2) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

40

【 0 1 5 3 】

また、ハズレを示唆する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の組み合わせをどのように

50

するか（例えば「2・3・1」や「5・8・6」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・1・2」や「5・4・5」等）は、演出制御用マイコン121によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・2・2」や「7・7・7」等）は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン121によって選択される。

【0154】

4-2-4. 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、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

10

【0155】

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにSPリーチ専用の背景画像（SPリーチ用背景画像G113）が表示され、表示部50aの中央にSPリーチが開始されたことを表す画像（SPリーチ開始タイトル画像）G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、SPリーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、SPリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP大当たり変動」の場合には、図19(C1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクタ（味方キャラクタの一人）がバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SPハズレ変動」の場合には、図19(C2)に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、SPリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

20

【0156】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%として、SPリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には4%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とすれば、SPリーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、SPリーチとしてSPリーチAとSPリーチBとを実行可能にし、SPリーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%として、SPリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%とすれば、SPリーチAの大当たり期待度を、SPリーチBの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

30

40

【0157】

4-2-5. Lリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にLリーチを行うことが可能である。Lリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、SPリーチよりは低いながらNリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Lリーチのリーチ演出の実行時間は、SPリーチのリーチ演出の演

50

出時間よりも短い(図11および図12)。よって、Ｌリーチのリーチ演出では、例えば、ＳＰリーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部50aに表示される。なお、Ｌリーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、Ｌリーチのリーチ演出の後にＳＰリーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

【0158】

4-3. 保留アイコン表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図20(A)に示すように、4つの表示領域からなる保留アイコン表示領域50dを設けることが可能である。保留アイコン表示領域50dは、第1表示領域50d1、第2表示領域50d2、第3表示領域50d3および第4表示領域50d4で構成され、特図1保留数または特図2保留数に応じて、各表示領域50d1, 50d2, 50d3, 50d4に、保留アイコンHAを表示することが可能である。例えば、特図1保留数が『1』の場合には、第1表示領域50d1に保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が『2』の場合には、第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示される。

10

【0159】

また、保留アイコン表示領域50dの近傍に、図20(A)に示すように、1つの表示領域からなる当該アイコン表示領域50eを設けることが可能である。当該アイコン表示領域50eは、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコンHAと同じ当該アイコンTA(当該保留アイコンTAとも言う)を表示することが可能である。なお、当該アイコンTAとして、保留アイコンHAと異なるアイコンを表示することがあってもよい。

20

【0160】

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

【0161】

4-3-1. 保留演出

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

30

【0162】

保留演出では、特図1保留数が『0』のときに遊技球が第1始動口11に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図20(B)に示すように、当該アイコン表示領域50eに当該アイコンTAが表示される。そして、特図変動演出中に更に2個の遊技球が第1始動口11に入賞すると、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が『2』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図20(D)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1に表示されていた保留アイコンHAが、当該アイコン表示領域50eに移動して当該アイコンTAとして表示され、保留アイコン表示領域50dの第2表示領域50d2に表示されていた保留アイコンHAが、第1表示領域50d1に移動して表示され、特図1保留数が『1』であることが遊技者に報知される。

40

【0163】

4-4. 予告演出

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55, 56, 58、入力装置(通常ボタン40、特殊ボタン41)等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

50

【 0 1 6 4 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

【 0 1 6 5 】

可動体演出では、例えば、Nリーチから S Pリーチに発展する際に、図 2 1 (A) に示すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S Pリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 1 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態（初期位置）に戻って S Pリーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。なお、可動体演出については、S Pリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出において作動させる可動装置は、適宜変更可能である。また、演出が発展しない場合（例えば N ハズレ変動の場合）に、所謂ガセ演出として、可動体演出を行うようにすることも可能である。可動体演出を、可動体駆動演出とも言う。

10

【 0 1 6 6 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

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

20

【 0 1 6 7 】

操作演出では、例えば、S Pリーチにおいて、入力装置（特殊ボタン 4 1）の押下操作が有効な期間（操作有効期間）が発生し、この操作有効期間の発生に伴って、図 2 2 (A) に示すように、特殊ボタン 4 1 の操作を促す演出（操作促進演出）が行われる。操作促進演出において、表示部 5 0 a に、操作促進画像 G 3 0 が表示される。操作促進画像 G 3 0 は、特殊ボタン 4 1 を模した画像（特殊ボタン画像 G 3 1）と、特殊ボタン 4 1 の操作方法（すなわち、押下操作）を表す画像（操作方法指示画像 G 3 2）と、操作有効期間の残り時間を表す画像（有効期間画像 G 3 3）と、を含む。なお、有効期間画像 G 3 3 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が押下操作されることに応じて、または、操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図 2 2 (B) に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、特殊ボタン 4 1 や通常ボタン 4 0 といった操作手段（操作部）の操作を促す操作促進演出を、操作指示演出とも言う。

30

【 0 1 6 8 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出


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

40

【 0 1 6 9 】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 2 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。このように、保留アイコン H A や当該アイコン T A を通常態様（本形態では「○」）ではなく

50

特殊態様（本形態では「」）で表示する先読み演出を、保留変化演出と言う。また、保留アイコンH Aや当該アイコンT Aを総称して、保留表示と言う。本形態では、保留表示として、保留アイコンH Aと当該アイコンT Aとを表示するが、保留アイコンH Aだけを表示し当該アイコンT Aを表示しない構成としてもよい。また、保留変化演出において特殊態様の保留表示を行うタイミングは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時（保留アイコンH Aの表示領域を変更したとき）であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動の実行中（当該アイコンT Aとして表示しているとき）であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があってもよい。

【0170】

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

【0171】

5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

次に図23～図24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、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。

【0172】

[1. 主制御メイン処理]

主制御基板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が電源投入されると、遊技用ROM103から図23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。電源投入時処理では、遊技用RAM104へのアクセスの許可設定、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）の設定等が行われる。

【0173】

電源投入時処理に次いで、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8（A）および図8（B）に示した種々の乱数のカウンタ値を1加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ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。

【0174】

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。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理（S005）は4ms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）による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用CPU102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。

【0175】

[2. メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理（S005）について説明する。図24に示すよう

10

20

30

40

50

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

【 0 1 7 6 】

出力処理（S 1 0 1）に次いで行われる入力処理（S 1 0 2）では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 7 7 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）は、図 2 3 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）と同じである。即ち、図 8（A）および図 8（B）に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【 0 1 7 8 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 1 0 3）に次いで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理（S 1 0 4）を行い、続いて普通動作処理（S 1 0 5）を行い、さらに特別動作処理（S 1 0 6）を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【 0 1 7 9 】

特別動作処理（S 1 0 6）に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う（S 1 0 7）。なお、振分装置 1 6 D を作動させるのは、第 2 大入賞装置 1 5 D を用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置 1 6 D を、電源投入から常に一定動作で作動させてもよい。

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し（図 2 3 参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s e c 後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の出力処理（S 1 0 1）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【 0 1 8 2 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

センサ検出処理（S 1 0 4）では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 3 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 4 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 5 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 6 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 7 】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 1 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 8 】

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

【 0 1 8 9 】

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

【 0 1 9 0 】

[2 - 2 . 普通動作処理]

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

【 0 1 9 1 】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 106 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 82 に開始させる。

【0192】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

10

【0193】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8 秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【0194】

補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

20

【0195】

[2-3. 特別動作処理]

特別動作処理（S106）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【0196】

[2-3-1. 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

30

【0197】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 105b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含めるとよい。

40

【0198】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 105b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターン

50

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

10

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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

20

【 0 2 0 1 】

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

30

【 0 2 0 2 】

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

40

【 0 2 0 3 】

50

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。つまり、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留がある場合には、特図 1 保留があっても特図 1 判定処理を行うことはない。なお、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが入賞順に行われるように構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

【0204】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 81 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

10

【0205】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

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

20

【0206】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

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

30

【0207】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

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

40

【0208】

なお、遊技制御用マイコン 101 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

【0209】

50

6. 演出制御用マイコン 121 による演出の制御

次に、図 25 ~ 図 27 に基づいて演出制御用マイコン 121 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 121 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 RAM 124 に設けられている。

【0210】

[1. サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 120 に備えられた演出制御用マイコン 121 は、パチンコ遊技機 PY1 が電源投入されると、図 25 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 ROM 123 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う (S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用 CPU 122 の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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。

【0214】

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

【0215】

[2. 1ms タイマ割り込み処理]

1ms タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に 1ms 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1ms タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 26 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。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 6 】

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

10

【 0 2 1 7 】

[3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理]

1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) では、図 2 7 に示すように、受信コマンド解析処理 (S 4 2 0 1)、演出タイマ更新処理 (S 4 2 0 2)、音声制御処理 (S 4 2 0 3)、演出用データ作成処理 (S 4 2 0 4) を順次行う。

20

【 0 2 1 8 】

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

30

【 0 2 1 9 】

ここで、演出制御用マイコン 1 2 1 が遊技制御用マイコン 1 0 1 からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド (特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド) とする。演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理 (S 4 2 0 1) において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン (サブ変動パターン) を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが S P 変動 (S P 大当たり変動や S P ハズレ変動) である場合、S P リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理 (コマンド送信処理 (S 4 0 0 4)、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2)、可動装置制御処理 (S 4 1 0 3)、音声制御処理 (S 4 2 0 3) など) が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

40

【 0 2 2 0 】

7 . パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部

50

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴の 1 つは、後述の人馬融合演出にある。

【 0 2 2 1 】

最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 2 8 の大当たり遊技制御テーブルに示す各種の大当たり遊技（大当たり遊技 1 ～ 4 ）を実行可能である。

【 0 2 2 2 】

図 2 8 に示すように、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 判定処理（第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 1 」又は「大当たり図柄 2 」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり図柄 1 」を 6 0 % の割合で決定し、「大当たり図柄 2 」を 4 0 % の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 3 」又は「大当たり図柄 4 」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり図柄 3 」を 6 0 % の割合で決定し、「大当たり図柄 4 」を 4 0 % の割合で決定する。

【 0 2 2 3 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄 1 」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 1 」、および、「大当たり図柄 2 」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 2 」では、ラウンド遊技が 1 6 回行われる。そして、1 R から 8 R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放し、9 R から 1 6 R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。この大当たり遊技の 9 R から 1 6 R までは、第 1 大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、現実的には第 1 大入賞口 1 4 への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は 1 6 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 8 回である。

【 0 2 2 4 】

また、「大当たり図柄 3 」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 3 」、および、「大当たり図柄 4 」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 4 」では、ラウンド遊技が 1 6 回行われる。そして、1 R から 1 6 R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も 1 6 回である。

【 0 2 2 5 】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が 1 6 回である「大当たり遊技 3 」や「大当たり遊技 4 」は、実質的なラウンド遊技の回数が 8 回である「大当たり遊技 1 」または「大当たり遊技 2 」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技 3 」や「大当たり遊技 4 」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 1 」または「大当たり遊技 2 」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【 0 2 2 6 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり遊技 1 」、「大当たり遊技 2 」、「大当たり遊技 3 」、および「大当たり遊技 4 」の何れの大当たり遊技を実行した場合でも、大当たり遊技後の遊技状態を、時短状態（高ベース状態）に設定する。また、「大当たり遊技 1 」又は「大当たり遊技 3 」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、高確率状態に設定する一方、「大当たり遊技 2 」又は「大当たり遊技 4 」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、通常確率状態に設定する。つまり、「大当たり遊技 1 」又は「大当たり遊技 3 」の後には、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技 2 」又は「大当たり遊技 4 」の後には、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御する。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 7 】

本形態では、大当たり遊技の終了に応じて高確率高ベース遊技状態に制御される大当たり（確変大当たりと称する）に当選した場合には、変動演出における演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の最終的な停止態様として、奇数図柄（ 1 図柄、 3 図柄、 5 図柄、 7 図柄、又は 9 図柄）のゾロ目が表示される。一方、大当たり遊技の終了に応じて低確率高ベース遊技状態に制御される大当たり（時短大当たりと称する）に当選した場合には、変動演出における演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の最終的な停止態様として、偶数図柄（ 2 図柄、 4 図柄、 6 図柄、又は 8 図柄）のゾロ目が表示される。

【 0 2 2 8 】

本形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続可能とする。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が 1 0 0 回（所定の上限実行回数）となるまで継続可能とする。

10

【 0 2 2 9 】

従って、その後に高確率状態が設定される「大当たり遊技 1 」又は「大当たり遊技 3 」は、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技 2 」又は「大当たり遊技 4 」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言える。また、「大当たり遊技 1 」又は「大当たり遊技 3 」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 2 」又は「大当たり遊技 4 」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【 0 2 3 0 】

なお、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の種類を問わず、通常遊技状態よりも有利な遊技状態と言える。また、高確率状態の 1 つである「高確率高ベース遊技状態」は、通常確率状態の 1 つである「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。本明細書では、遊技者に有利な遊技状態を有利遊技状態や特別遊技状態と言うことがある。また、大当たり遊技状態は、有利展開の一例である。また、時短大当たりに基づく大当たり遊技状態は、第 1 有利展開の一例であり、確変大当たりに基づく大当たり遊技状態は、第 2 有利展開および特定の有利展開の一例である。

20

【 0 2 3 1 】

次に、時短状態（高確時短状態（高確率状態且つ時短状態）、低確時短状態（通常確率状態且つ時短状態））における特図 2 の変動パターン判定について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態では、図 2 9 に示す特図 2 変動パターン判定テーブルを用いて特図 2 変動パターンを判定する。

30

【 0 2 3 2 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態に設定しているときの特図 2 変動パターン判定処理において、特図 2 判定処理で行った大当たり判定の結果、大当たり図柄種別判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図 2 変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 2 9 に示すように、大当たり判定において大当たり当選と判定したときには、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄 3」（確変大当たり）であれば、特図 2 変動パターンとして、「 T H P 0 0 1 」又は「 T H P 0 0 2 」の何れかを決定することが可能である。何れの特図 2 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図 2 9 に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「 T H P 0 0 1 」～「 T H P 0 0 2 」以外の特図変動パターンについても同様である。

40

【 0 2 3 3 】

また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定において大当たり当選と判定した場合であって、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄 4」（時短大当たり）である場合には、特図 2 変動パターンとして、「 T H P 0 1 1 」を決定する。

【 0 2 3 4 】

また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には、特図 2 変動パターンとして、

50

「THP031」又は「THP032」の何れかを決定することが可能である。

【0235】

また、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図2変動パターンとして、「THP041」又は「THP042」の何れかを決定することが可能である。この2種類の特図2変動パターンのうち何れに決定するかは、特図2保留数に応じて振分率が異なっている。具体的には、特図2保留数が0～1個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図2保留数が2～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

【0236】

ここで、特図2変動パターン「THP001」は、人馬融合演出が成功して特別昇格演出が実行される変動（特定確変大当たり変動）である。また、特図2変動パターン「THP031」は、人馬融合演出が失敗する変動（特定ハズレ変動）である。

【0237】

人馬融合演出は、人物キャラクタ（第1対象物の一例）を表す人物キャラ画像G1（第1の要素画像の一例）を表示部50aの左端側に表示し、馬のキャラクタ（第2対象物の一例）を表す馬キャラ画像G2（第2の要素画像の一例）を表示部50aの右端部側に表示し、これらの人物キャラ画像G1と馬キャラ画像G2とをそれぞれ表示部50aの中央に向かって移動させていくことで、両画像G1、G2を重ねていく演出である（図31参照）。人馬融合演出（画像移動演出に相当）には、人物キャラ画像G1と馬キャラ画像G2の重なりが一定量となったところで、上半身が人間で下半身が馬であるケルベロス表す成功画像G4を表示部50aの中央に表示する成功態様と（図31参照）、成功画像G4を表示することなく人物キャラ画像G1を表示部50aの右端まで移動させて非表示とするとともに馬キャラ画像G2を表示部50aの左端まで移動させて非表示とする失敗態様とがある（図34参照）。つまり、成功態様は、人間と馬の融合に成功してケルベロスが誕生したことを表現した演出態様であり、失敗態様は、人間と馬の融合に失敗してケルベロスが誕生しなかったことを表現した演出態様である。

【0238】

成功態様の人馬融合演出が実行された場合には、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がまず、何れかの偶数図柄（2、4、6、又は8図柄）のゾロ目で停止表示されて大当たり当選が報知され（図32（A））、その後、特別昇格演出が実行される。特別昇格演出は、遊技者に通常ボタン40を操作させる操作演出を含み、操作演出において通常ボタン40が操作されることに応じて、7の数字図柄（7図柄）のゾロ目を停止表示する演出である（図32（B）～（D）参照）。特別昇格演出によって、遊技者には確変大当たり当選したことが確定的に報知される。一方、失敗態様の人馬融合演出が実行された場合には、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がバラケ目（ハズレ目）で停止表示されてハズレが報知される（図35参照）。

【0239】

特別昇格演出（特定演出に相当）では、人物キャラ画像G1によって表現されていたのと同じ人物キャラクタを表す人物キャラ画像G11と、馬キャラ画像G2によって表現されていたのと同じ馬キャラクタを表す馬キャラ画像G21とが表示され、これらの人物キャラ画像G11および馬キャラ画像G21がポーズを変更する動作をしながら、遊技者に通常ボタン40の操作を促したり（図32（B）（C）参照）、ゾロ目を構成する演出図柄の昇格を祝福したりする（図32（C）（D）参照）。

【0240】

また図29に示すように、特図2変動パターン「THP002」は、リーチが成立してSPリーチに発展し、そのSPリーチの結果として成功演出（当選報知演出）が実行され、その後に通常昇格演出が実行されて奇数図柄のゾロ目が停止表示される変動（SP確変大当たり変動）である。また、特図2変動パターン「THP011」は、リーチが成立してSPリーチに発展し、そのSPリーチの結果として成功演出（当選報知演出）が実行さ

10

20

30

40

50

れ、その後に通常昇格演出が実行されて偶数図柄のゾロ目が停止表示される変動（ＳＰ時短大当たり変動）である。また、特図２変動パターン「ＴＨＰ０３２」は、リーチが成立してＳＰリーチに発展し、そのＳＰリーチの結果として失敗演出（落選報知演出）が実行される変動（ＳＰハズレ変動）である。

【０２４１】

また、特図１変動パターン「ＴＨＰ０４１」は、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになることなく変動演出が６秒で終了する「短縮Ａハズレ変動」であり、「ＴＨＰ０４２」は、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになることなく変動演出が３秒で終了する「短縮Ｂハズレ変動」である。なお、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、遊技者に有利な遊技状態になること（例えば大当たり遊技状態になること）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。

【０２４２】

なお本形態では、ＳＰリーチとしてバトルリーチが実行される。バトルリーチは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うリーチ演出である。バトルリーチには、当落分岐があり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する成功演出（勝利演出）、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する失敗演出（敗北演出）に分岐する。成功演出は、遊技者に大当たりに当選していることを示唆する演出として機能する。失敗演出は、遊技者に大当たりに当選していないことを示唆する演出として機能する。本形態では、時短状態における特図２の抽選に基づくバトルリーチとして、図１９に示したリーチ演出が実行される。なお、演出制御用マイコン１２１は、特図変動演出を構成する各演出（通常変動、人馬融合演出、ＳＰリーチ、特別昇格演出、通常昇格演出など）において、表示部５０ａに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ５３や盤ランプ５４を用いた発光演出や、スピーカ５２を用いた音演出、可動装置５５，５６，５８を用いた可動体演出、入力装置（通常ボタン４０、特殊ボタン４１）を用いた操作演出等を実行可能である。

【０２４３】

ここで、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１は、人馬融合演出において成功画像Ｇ４を表示したタイミング、及び、ＳＰリーチにおいて成功演出に分岐したタイミングで、炎エフェクト演出を実行する（図３１（Ｄ）、図３６（Ｂ）、図３８（Ｂ）参照）。炎エフェクト演出（所定演出に相当）は、炎を表すエフェクト画像（炎エフェクト画像Ｇ５）を表示部５０ａに表示する演出である。炎エフェクト演出の演出態様には、青色の炎を表す青炎エフェクト画像Ｇ５１を表示する通常態様（図３６（Ｂ）に示す態様）と、赤色の炎を表す赤炎エフェクト画像Ｇ５２を表示する特別態様（図３１（Ｄ）や図３８（Ｂ）に示す態様）とがある。通常態様の炎エフェクト演出は、確変大当たり（大当たり図柄３）に当選したときでも時短大当たり（大当たり図柄４）に当選したときでも実行されるが、特別態様の炎エフェクト演出は、確変大当たり（大当たり図柄３）に当選したときにしか実行されない。

【０２４４】

演出制御用マイコン１２１による炎エフェクト演出の演出態様の抽選は、図３０に示すテーブルに基づいて行われる。図３０に示すように、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御用マイコン１０１から受信した特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「特定確変大当たり変動」（ＴＨＰ００１）である場合には、「特別態様」を１００％の割合で選択する。また演出制御用マイコン１２１は、遊技制御用マイコン１０１から受信した特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「ＳＰ確変大当たり変動」（ＴＨＰ００２）である場合には、「通常態様」を７０％の割合で選択し、「特別態様」を３０％の割合で選択する。また演出制御用マイコン１２１は、遊技制御用マイコン１０１から受信した特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「ＳＰ時短大当たり変動」（ＴＨＰ０１１）である場合には、「通常態様」を１００％の割合で選択する。

【 0 2 4 5 】

このように本形態では、特別態様の炎エフェクト演出は、時短大当たりに当選したときに実行されることがなく、確変大当たりに当選したときにだけ実行されることがある。よって本形態では、特別態様の炎エフェクト演出は、確変大当たりに当選していることを遊技者に示唆する演出として機能する。言い換えれば、大当たり遊技の終了に応じて高確率状態（より詳細には高確時短状態）に移行することを示唆する演出として機能する。また、特定確変大当たり変動である場合、すなわち、成功態様の人馬融合演出が実行される場合には、必ず特別態様の炎エフェクト演出が実行される。成功態様の人馬融合演出が実行される場合は、確変大当たりに当選しており、時短大当たりに当選していることはないため、必ず特別態様の炎エフェクト演出を実行することで、確変大当たりへの当選による高揚感がより高められるようにしている。

10

【 0 2 4 6 】

次に、本パチンコ遊技機 P Y 1 における特徴的な演出（人馬融合演出、特別昇格演出、S P リーチ、通常昇格演出、炎エフェクト演出等）の実行例を図 3 1 ～ 図 3 8 に基づいて説明する。

【 0 2 4 7 】

< 人馬融合演出 >

人馬融合演出の具体例について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンとして「特定確変大当たり変動」（T H P 0 0 1）、又は、「特定ハズレ変動」（T H P 0 3 1）が選択された場合、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の変動表示を開始すると直ぐに、人馬融合演出を実行する（図 3 1（A）参照）。人馬融合演出では、まず、人物キャラクタを表す人物キャラ画像 G 1 を表示部 5 0 a の左端部に表示するとともに、馬のキャラクタを表す馬キャラ画像 G 2 を表示部 5 0 a の右端部に表示する。このとき、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とは全く重なっていない。

20

【 0 2 4 8 】

人馬融合演出では続いて、人物キャラ画像 G 1 を右向きに移動させるとともに、馬キャラ画像 G 2 を左向きに移動させてゆく（図 3 1（B））。これにより、両画像 G 1, G 2 は重なり初め、徐々にその重なり量を大きくしていく。そして、この人馬融合演出が、特定確変大当たり変動に基づいて実行されている場合には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、両画像 G 1, G 2 の重なり量が一定量になったタイミング、言い換えれば、表示部 5 0 a の中央で人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1（C）に示す態様）となったタイミングで、人物キャラ画像 G 1 および馬キャラ画像 G 2 を非表示として、ケルベロスを表す成功画像 G 4 を表示部 5 0 a の中央に表示するとともに、特別態様の炎エフェクト演出を実行する（図 3 1（D））。なお、図 3 1（C）に示す画面に至ってから図 3 1（D）に示す画面に切り替わるまでの時間は数 m s 程度であり、図 3 1（C）に示す画像の表示タイミングと図 3 1（D）に示す画像の表示タイミングとは遊技者から見ればほぼ同じタイミングである。

30

【 0 2 4 9 】

成功画像 G 4 によって表現されるケルベロスは、人物キャラ画像 G 1 が表す人物キャラクタの上半身と、馬キャラ画像 G 2 が表す馬キャラクタの胴体（首よりも下の部分）とが結合したものである。すなわち、成功画像 G 4 には、人物キャラ画像 G 1 の一部である人物部分画像 G 4 1 と、馬キャラ画像 G 2 の一部である馬部分画像 G 4 2 とが含まれている。そのため、成功画像 G 4 は、人物キャラ画像 G 1 が表す人物キャラクタを表している画像でもあるし、馬キャラ画像 G 2 が表す馬キャラクタを表している画像でもある。なお本形態では、図 3 1（C）に示すような、人物キャラ画像 G 1 における概ね槍以外の部分と、馬キャラ画像 G 2 における頭から前足にかけての部分とが重複している態様を、「特定の重複態様」と言うとともに、図 3 1（D）に示す成功画像 G 4 も、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが「特定の重複態様」になったものと言うものとする。

40

【 0 2 5 0 】

図 3 1（D）に示すように、人馬融合演出において成功画像 G 4 を表示する際には、人

50

物部分画像 G 4 1 と馬部分画像 G 4 2 との境界（図 3 1（D）中の破線参照）を隠すように、赤炎エフェクト画像 G 5 2 を表示する。すなわち、人物部分画像 G 4 1 と馬部分画像 G 4 2 との境界の前方に重ねて、赤炎エフェクト画像 G 5 2 を表示する。このような赤炎エフェクト画像 G 5 2 の表示（特別態様の炎エフェクト演出の実行）によって、人物部分画像 G 4 1 と馬部分画像 G 4 2 とが自然に繋がっているように感じさせることができるとともに、「確変大当たり」の当選を遊技者に予感させることができ、人馬融合演出の成功時の高揚感を一層高めることが可能である。

【0251】

また本形態では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、人馬融合演出において人物キャラ画像 G 1 および馬キャラ画像 G 2 を特定の重複態様で表示して成功画像 G 4 を表示した場合（図 3 1（C）（D））、通常ボタン 4 0 を振動させる。通常ボタン 4 0 の振動は目視でわかる程度であり、この通常ボタン 4 0 の振動によっても、人馬融合演出の成功時の高揚感が一層高められている。そして、このような効果以外にも、この通常ボタン 4 0 の振動は、その後に行われる操作演出の発生予告としても機能する。つまり、この通常ボタン 4 0 の振動は、その後には操作が必要となる通常ボタン 4 0 に対して、遊技者の意識を事前に向けてさせておくことで、操作演出へとスムーズに演出を繋ぐ作用を奏する。

【0252】

人馬融合演出において成功画像 G 4 が表示され、通常ボタン 4 0 の振動が行われると、続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 2（A）に示すように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 を偶数図柄のゾロ目（ここでは 6 図柄のゾロ目）で停止表示する（詳細にはいわゆる仮停止表示）。このとき、「成功！」の文字画像も表示部 5 0 a に表示する。この演出（図 3 2（A））によって、人馬融合演出の成功が大当たり当選を意味していたことが遊技者に確実に伝わる。

【0253】

そして続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特別昇格演出を実行する。図 3 2（B）～（D）に示すように、特別昇格演出は、遊技者に通常ボタン 4 0 を操作させる操作演出を含み、通常ボタン 4 0 の操作に応じて、偶数図柄のゾロ目を、奇数図柄の 1 つである 7 図柄のゾロ目に昇格させる演出である。これにより、遊技者には確変大当たりへの当選が報知される。

【0254】

また、特別昇格演出は、人馬融合演出に登場した人物キャラクタと馬キャラクタを登場させる演出でもある。具体的には、特別昇格演出ではまず、図 3 2（B）に示すように、人馬融合演出における人物キャラ画像 G 1 と同じ人物キャラクタを表す人物キャラ画像 G 1 1 と、人馬融合演出における馬キャラ画像 G 2 と同じ馬キャラクタを表す馬キャラ画像 G 2 1 と、通常ボタン 4 0 を表す通常ボタン画像 G 6 0 を表示部 5 0 a に表示する。

【0255】

そして、図 3 2（C）に示すように、通常ボタン 4 0 の操作有効期間の開始に伴って、人物キャラクタと馬キャラクタが通常ボタンを覗き込むようなポーズになるように、人物キャラ画像 G 1 1 および馬キャラ画像 G 2 1 を変化させるとともに、操作有効期間を表すプログレスバーの画像（有効期間画像 G 6 1）の表示を開始する。

【0256】

遊技者が通常ボタン 4 0 を操作すると、図 3 2（D）に示すように、通常ボタン画像 G 6 0 及び有効期間画像 G 6 1 を非表示とし、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 を 7 図柄のゾロ目で停止表示させるとともに、人物キャラクタと馬キャラクタとが喜んでいるポーズになるように、人物キャラ画像 G 1 1 および馬キャラ画像 G 2 1 を変化させる。そして、最終的に演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 を 7 図柄のゾロ目で確定的に停止表示させるとともに、小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 も 7 図柄のゾロ目で確定的に停止表示させる。なお、通常ボタン 4 0 の操作有効期間中に遊技者が通常ボタン 4 0 を操作しなかった場合も、図 3 2（D）に示す演出を実行する。

【0257】

また、特別昇格演出では人物キャラ画像 G 1 1 が表す人物キャラクタの頭の近傍に、人物キャラクタのセリフを表すセリフ画像 G 7 が表示される（図 3 2（B）～（D）参照）。セリフ画像 G 7 が示すセリフの内容は、人物キャラクタのポーズの変化（すなわち動き）に合わせて、「ボタンを」「押そう」「Y e a h !」と変化する。すなわち、セリフ画像 G 7 が示すセリフの内容は、「ボタンを」のセリフ画像 G 7 1 及び「押そう」のセリフ画像 G 7 2 によって（図 3 2（B）（C）参照）、遊技者に通常ボタン 4 0 の操作を促し、「Y e a h !」のセリフ画像 G 7 3 によって（図 3 2（D）参照）、7 図柄のゾロ目への昇格を祝福する内容となっている。

【 0 2 5 8 】

このように本形態では、人馬融合演出の成功時に通常ボタン 4 0 が振動することによって、通常ボタン 4 0 を操作させる操作演出が実行されるため、遊技者の意識が操作演出の開始前に一度通常ボタン 4 0 に向けられてから操作演出が開始されることとなり、両演出の繋がりがスムーズになって遊技興趣の向上が見込める。

10

【 0 2 5 9 】

また本形態では、人物キャラクタおよび馬キャラクタを登場させる人馬融合演出において、人物キャラクタを示す人物キャラ画像 G 1 および馬キャラクタを示す馬キャラ画像 G 2 が特定の重複態様となったこと（成功画像 G 4 を表示したこと）を受けて、その後に、同じ人物キャラクタと馬キャラクタとを登場させる特別昇格演出を実行する。そのため、両演出が内容的に強く結びつけられるとともに、両演出の繋がりもスムーズになり、遊技興趣の向上が見込める。

20

【 0 2 6 0 】

ここで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特別昇格演出における操作演出で遊技者が通常ボタン 4 0 を操作した場合、通常ボタン 4 0 を振動させる（図 3 2（D））。通常ボタン 4 0 を操作したときに通常ボタン 4 0 が振動するため、通常ボタン 4 0 の振動は遊技者に伝わる。これにより、7 図柄への昇格の高揚感が一層高められている。なお、通常ボタン 4 0 の振動は、特別昇格演出において人物キャラクタおよび馬キャラクタが所定の表示態様（共に喜んでいるポーズ、図 3 2（D）参照）で表示された場合に行われるものとも言える。

【 0 2 6 1 】

操作演出における通常ボタン 4 0 の振動（言い換えれば、図柄昇格の成功時の通常ボタン 4 0 の振動）の時間と、人馬融合演出の成功時の通常ボタン 4 0 の振動（言い換えれば、成功画像 G 4 の表示時の通常ボタン 4 0 の振動）の時間とを比較すると、図 3 3 に示すように、成功画像 G 4 の表示時の通常ボタン 4 0 の振動時間 t_1 よりも、図柄昇格の実行時の通常ボタン 4 0 の振動時間 t_2 の方が長い。具体的には本形態では、振動時間 t_1 は 4 秒程度であり、振動時間 t_2 は 8 秒程度である。すなわち、振動時間 t_2 は、振動時間 t_1 の 2 倍程度である。このように本形態では、成功画像 G 4 の表示時の通常ボタン 4 0 の振動時間 t_1 よりも、図柄昇格の実行時の通常ボタン 4 0 の振動時間 t_2 の方を長くしている。これは、先に実行される通常ボタン 4 0 の振動は、あくまでもその後の操作演出の実行予告という位置付けであり、後に実行される通常ボタン 4 0 の振動が、確変大当たり当選に対する祝福という位置付けだからである。すなわち、先に実行される通常ボタン 4 0 の振動時間 t_1 よりも、後に実行される通常ボタン 4 0 の振動時間 t_2 が長いことにより、このような両振動の意義を遊技者が汲み取りやすくなっており、段階的に遊技者の心理が盛り上がるようになっている。そしてこれにより、遊技興趣の向上が見込める。

30

40

【 0 2 6 2 】

次に、人馬融合演出が失敗する場合について説明する。人馬融合演出においてまず、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが離れて表示され、徐々に互いが近づけられて重ねられていくところまでは、成功の場合と共通する（図 3 4（A）（B））。人馬融合演出が特定ハズレ変動に基づいて実行されている場合には、両画像 G 1 , G 2 の移動が図 3 1（C）に示された位置で終わることはなく、図 3 4（C）に示すように人物キャラ画像 G 1 は右方向へすり抜け、馬キャラ画像 G 2 は左方向へすり抜ける。そして最終的には、

50

図 3 4 (D) に示すように、人物キャラ画像 G 1 は表示部 5 0 a の右端に見切れていて非表示となり、馬キャラ画像 G 2 は表示部 5 0 a の左端に見切れていて非表示となる。すなわち、このような失敗態様の人馬融合演出によって、人物キャラクタと馬キャラクタとが融合に失敗した様子が表現される。失敗態様の人馬融合演出では、成功画像 G 4 が表示されることはないし、通常ボタン 4 0 も振動しない。

【 0 2 6 3 】

失敗態様の人馬融合演出が行われた場合、続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 5 に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 をハズレ目（より詳細にはリーチハズレ目、ここでは「 6 ・ 7 ・ 6 」の出目）で停止表示する。このとき、「残念・・・」の文字画像も表示部 5 0 a に表示する。この演出（図 3 5 に示す演出）によって、人馬融合演出の失敗がハズレを意味していたことが遊技者に確実に伝わる。そしてこの場合には、変動演出において演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 および小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 がハズレ目で確定的に停止表示される。

【 0 2 6 4 】

< S P リーチ >

演出制御用マイコン 1 2 1 は、時短状態における特図 2 の抽選に基づく S P リーチとして、図 1 9 に示したバトルリーチのリーチ演出を実行する。具体的には、この S P リーチ（バトルリーチ）では、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルを行う動画が表示部 5 0 a に表示され（図 1 9 (A) (B) 参照）、最終的に、当選を示す成功演出（味方キャラクタが勝利する勝利演出、図 1 9 (C - 1) 参照）、又は、落選を示す失敗演出（味方キャラクタが敗北する敗北演出、図 1 9 (C - 2) 参照）に分岐する。

【 0 2 6 5 】

より具体的には、バトルリーチでは、図 3 6 (A) に示すように、味方キャラクタである覆面キャラクタを表す覆面キャラ画像 G 8 1 と、敵キャラクタである悪魔キャラクタを表す悪魔キャラ画像 G 8 2 とが表示部 5 0 a に表示され、両キャラクタがバトルを開始する様子が示される。そして、図 3 6 (B) に示すように、このバトルリーチにおいて成功演出を実行した際には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、両手の拳を高く突き上げて喜んでいる覆面キャラクタの画像（覆面キャラ画像 G 8 3 ）の前方に重ねて、炎エフェクト演出（炎エフェクト画像 G 5 の表示）を実行する。

【 0 2 6 6 】

上述した通り、炎エフェクト演出の演出態様には通常態様と特別態様とがある（図 3 0 参照）。S P リーチ（バトルリーチ）に伴う炎エフェクト演出の演出態様として通常態様を選択していれば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、成功演出の実行に際して、覆面キャラ画像 G 8 3 の前方に重ねて青炎エフェクト画像 G 5 1 を表示する（図 3 6 (B) 参照）。青炎エフェクト画像 G 5 1 の表示（通常態様の炎エフェクト演出）は、確変大当たり（大当たり図柄 3 ）に当選したときにも時短大当たり（大当たり図柄 4 ）に当選したときにも実行されることがある。そのため、遊技者は青炎エフェクト画像 G 5 1 が表示されてもどちらの大当たりかは分からない。しかしながら、単に覆面キャラ画像 G 8 3 を表示するだけの構成よりも、覆面キャラ画像 G 8 3 に加えて青炎エフェクト画像 G 5 1 が表示されることでより派手な画像表現となり、バトルリーチが成功した高揚感が高められる。なお本形態では、S P リーチ（バトルリーチ）で成功演出が実行された場合は、成功態様の人馬融合演出が実行された場合とは異なり、通常ボタン 4 0 が振動しない。

【 0 2 6 7 】

炎エフェクト演出（炎エフェクト画像 G 5 の表示）は所定時間で終了し、その後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 6 (C) に示すように、覆面キャラ画像 G 8 3 を表示したまま、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を偶数図柄のゾロ目で停止表示する（詳細にはいわゆる仮停止表示）。これにより、バトルリーチの成功（勝利）が大当たり当選を意味していたことが遊技者に確実に伝わる。

【 0 2 6 8 】

そして続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常昇格演出を実行する。図 3 7 (A)

に示すように、通常昇格演出では、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が各数字図柄のゾロ目を構成したまま変動表示される。当選した大当たりの種類が時短大当たりであれば、図 3 7 (B) に示すように、通常昇格演出では演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が最終的に、偶数図柄のゾロ目（ここでは「 6 ・ 6 ・ 6 」とする）で確定的に停止表示され、同じ出目で小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も確定的に停止表示される。これにより遊技者には時短大当たりへの当選が報知される。一方、当選した大当たりの種類が確変大当たりであれば、図 3 7 (C) に示すように、通常昇格演出では演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が最終的に、奇数図柄のゾロ目（ここでは「 7 ・ 7 ・ 7 」とする）で確定的に停止表示され、同じ出目で小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も確定的に停止表示される。これにより遊技者には確変大当たりへの当選が報知される。

10

【 0 2 6 9 】

また、S P リーチ（バトルリーチ）に伴う炎エフェクト演出の演出態様として特別態様を選択していれば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 8 (A) (B) に示すように、バトルリーチにおいて成功演出を実行した際に、覆面キャラ画像 G 8 3 の前方に重ねて赤炎エフェクト画像 G 5 2 を表示する。赤炎エフェクト画像 G 5 2 の表示（特別態様の炎エフェクト演出）は、本形態では確変大当たり（大当たり図柄 3 ）に当選したときに実行されることはあるが時短大当たり（大当たり図柄 4 ）に当選したときに実行されることはない（図 3 0 参照）。よって、赤炎エフェクト画像 G 5 2 の表示（特別態様の炎エフェクト演出）の実行は、確変大当たりへの当選の遊技者への示唆となる。これにより、S P リーチの成功演出における高揚感が一層高められている。なおこの場合も、S P リーチの成功演出時に青炎エフェクト画像 G 5 1 を表示したときと同様、通常ボタン 4 0 を振動させない。

20

【 0 2 7 0 】

そして、S P リーチの成功演出時に赤炎エフェクト画像 G 5 2 が表示された場合には、図 3 8 (C) (D) に示すように、通常昇格演出の結末として、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が奇数図柄のゾロ目で確定的に停止表示され、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も同じ出目で確定的に停止表示される。これにより、確変大当たりに当選していることが遊技者に確定的に示される。

【 0 2 7 1 】

8 . 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1 (C) (D) ）になると続いて、通常ボタン 4 0 を操作させる操作演出が実行されるため（図 3 2 (B) ~ (D) ）、操作演出の実行に対する期待感を刺激でき、演出による興趣向上が見込める。特に本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1 (C) (D) ）になったときに通常ボタン 4 0 が振動するため、続いてその通常ボタン 4 0 を操作させる操作演出が発生することを、遊技者に予感させることが可能である。

30

【 0 2 7 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常ボタン 4 0 の操作の際にも通常ボタン 4 0 が振動するため（図 3 2 (C) (D) 参照）、通常ボタン 4 0 を操作したときの興趣を向上可能である。

40

【 0 2 7 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1 (C) (D) ）になったときの通常ボタン 4 0 の振動時間 t 1 よりも、通常ボタン 4 0 の操作に応じて確変大当たりに基づく大当たり遊技状態になることが示唆されたときの通常ボタン 4 0 の振動時間 t 2 の方が長いため（図 3 3 参照）、確変大当たりに基づく大当たり遊技状態になることによる高揚感を高めることが可能である。

【 0 2 7 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人物キャラクタを表した人物キャラ画像

50

G 1 と馬キャラクタを表した馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1（C）（D））になると、その後に人物キャラクタと馬キャラクタとが出る特別昇格演出（図 3 2（B）～（D））が実行される。そのため、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様になったことによって、その後に人物キャラクタと馬キャラクタとが出る特別昇格演出が実行されることを遊技者に予感させることが可能となり、一連の演出としての興趣の向上が見込める。

【0275】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人物キャラクタを表した人物キャラ画像 G 1 と馬キャラクタを表した馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1（C）（D））になったときに通常ボタン 4 0（振動体）が振動するため、特定の重複態様となったことが強調され、これにより、その後に人物キャラクタと馬キャラクタとが出る特別昇格演出が実行されることを、より強く遊技者に予感させることが可能である。

10

【0276】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、特別昇格演出において人物キャラクタおよび馬キャラクタが所定の表示態様（例えば図 3 2（D）に示す表示態様）になったときにも通常ボタン 4 0 が振動するため、人物キャラクタおよび馬キャラクタを用いた演出による興趣を一層向上させることが可能である。

【0277】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1（C）（D））になったときの通常ボタン 4 0 の振動時間 t_1 よりも、特別昇格演出において人物キャラクタおよび馬キャラクタが所定の表示態様で表示された場合の通常ボタン 4 0 の振動時間 t_2 の方が長いため、特別昇格演出による興趣向上の効果を一層高めることが可能である。

20

【0278】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人馬融合演出（画像移動演出）において成功画像 G 4 が表示されることで大当たり遊技状態（有利展開）になることが示されるとともに、成功画像 G 4 の表示タイミングで、炎エフェクト画像 G 5 を表示する炎エフェクト演出が実行されることにより大当たり遊技状態の種類も示唆されるため（図 3 1（D）参照）、人馬融合演出において成功画像 G 4 を表示したときの遊技者の高揚感が高まることに期待できる。

30

【0279】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、人物キャラクタを表す人物キャラ画像 G 1 と馬キャラクタを表す馬キャラ画像 G 2 とがだんだん重なっていった結果、人物キャラクタと馬キャラクタとの両方を表す成功画像 G 4 が表示されて、さらに、その成功画像 G 4 における人物キャラクタを表す部分（人物部分画像 G 4 1）と馬キャラクタを表す部分（馬部分画像 G 4 2）との境界部分を隠すように前方に重ねて炎エフェクト画像 G 5 が表示されるため（図 3 1（D）参照）、人馬融合演出から炎エフェクト演出までの演出の一体感を高めることができるとともに、成功画像 G 4 を自然に見せることが可能となり、演出による興趣を一層向上可能である。

【0280】

40

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、特別態様の炎エフェクト演出（赤炎エフェクト画像 G 5 2 の表示）を実行したときに通常ボタン 4 0 が振動するため（図 3 1（D）参照）、確変大当たりに基づく大当たり遊技状態になり得るときの高揚感がより高められる。

【0281】

9. 変更例

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の変更例（第 2 形態、第 3 形態を含む）について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせる構成しても良い。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

50

【 0 2 8 2 】

< 第 2 形態 >

第 2 形態のパチンコ遊技機は、通常ボタン 4 0 の振動時間が第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と異なる。具体的には第 2 形態のパチンコ遊技機では、図 3 9 に示すように、人馬融合演出において人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様になって成功画像 G 4 が表示されたときの通常ボタン 4 0 の振動時間 t 3 の方が、操作演出における通常ボタン 4 0 の操作に応じた通常ボタン 4 0 の振動時間 t 4 よりも長い。なお第 2 形態では、振動時間 t 3 が 8 秒程度であり、振動時間 t 4 が 4 秒程度である。

【 0 2 8 3 】

このような第 2 形態のパチンコ遊技機によれば、人馬融合演出において人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1（C）（D））になったときの通常ボタン 4 0 の振動時間 t 3 の方が、操作演出における通常ボタン 4 0 の操作に応じた通常ボタン 4 0 の振動時間 t 4 よりも長いため、人馬融合演出が成功したことによる高揚感を、第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 よりも高めることが可能である。また、人馬融合演出の成功時の通常ボタン 4 0 の振動に遊技者が気づき易くなるため、その後に行われる操作演出の実行示唆としての役割を十分果たすことが可能となる。なお第 2 形態において、操作演出における通常ボタン 4 0 の操作に応じた通常ボタン 4 0 の振動時間 t 4 は、特別昇格演出において人物キャラクタおよび馬キャラクタが所定の表示態様（図 3 2（D））に示す表示態様）で表示された場合の通常ボタン 4 0 の振動時間とも言える。

【 0 2 8 4 】

< 第 3 形態 >

第 3 形態のパチンコ遊技機は、通常ボタン 4 0 の振動時間が第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 や第 2 形態のパチンコ遊技機と異なる。具体的には第 3 形態のパチンコ遊技機では、図 4 0 に示すように、人馬融合演出において人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様になって成功画像 G 4 が表示されたときの通常ボタン 4 0 の振動時間 t 5 と、操作演出における通常ボタン 4 0 の操作に応じた通常ボタン 4 0 の振動時間 t 6 とが、同じ長さで構成されている。なお第 3 形態では、振動時間 t 5 も振動時間 t 6 も 4 秒程度である。

【 0 2 8 5 】

このような第 3 形態のパチンコ遊技機によれば、人馬融合演出において人物キャラ画像 G 1 と馬キャラ画像 G 2 とが特定の重複態様（図 3 1（C）（D））になったときの通常ボタン 4 0 の振動時間 t 5 と、操作演出における通常ボタン 4 0 の操作に応じた通常ボタン 4 0 の振動時間 t 6 とが同じ長さであるため、通常ボタン 4 0 の振動時間の制御を簡易に構成することが可能である。なお第 3 形態において、操作演出における通常ボタン 4 0 の操作に応じた通常ボタン 4 0 の振動時間 t 6 は、特別昇格演出において人物キャラクタおよび馬キャラクタが所定の表示態様（図 3 2（D））に示す表示態様）で表示された場合の通常ボタン 4 0 の振動時間とも言える。

【 0 2 8 6 】

< その他変更例 >

上記形態では、特別態様の炎エフェクト演出（赤炎エフェクト画像 G 5 2 の表示）は、第 1 有利展開よりも有利な第 2 有利展開になる場合（確変大当たりである場合）に限って実行可能な構成とした（図 3 0 参照）。しかしながら、特別態様の炎エフェクト演出（赤炎エフェクト画像 G 5 2 の表示）が実行されたときの方が、通常態様の炎エフェクト演出（青炎エフェクト画像 G 5 1 の表示）が実行されたときよりも、第 2 有利展開になることが多い構成であれば、特別態様の炎エフェクト演出を、第 1 有利展開になる場合（時短大当たりである場合）に実行することがあってもよい。このような構成としても、特別態様の炎エフェクト演出の実行によって、おそらく確変大当たりに当選しているだろうと遊技者に予感させることが可能であり、十分に遊技興趣を向上できるからである。なおこのような構成とする場合、特別昇格演出に失敗態様（7 図柄に昇格せずに偶数図柄のゾロ目を最終的に停止表示する態様）を設けてもよい。すなわち、第 1 有利展開になる旨の抽選結

10

20

30

40

50

果（時短大当たり当選）に基づく変動において、成功態様の人馬融合演出と失敗態様の特別昇格演出とを実行する場合を設けてもよい。

【0287】

また上記形態では、第1有利展開を、時短大当たり当選に基づく有利な展開（大当たり遊技の実行とその後の低確時短状態への制御）とし、第2有利展開を、確変大当たり当選に基づく有利な展開（大当たり遊技の実行とその後の高確時短状態への制御）としたが、第2有利展開が第1有利展開よりも遊技者にとって有利な展開であれば、第1有利展開および第2有利展開の内容は適宜変更可能である。具体的には例えば、第1有利展開を、実質3Rの大当たり遊技の実行とし、第2有利展開を、実質10Rの大当たり遊技の実行としてもよい。また、第1有利展開を、大当たり期待度が第1の値であるNリーチが実行される展開とし、第2有利展開を、大当たり期待度が第1の値よりも大きい第2の値であるSPリーチが実行される展開としてもよい。

10

【0288】

また上記形態では、特別昇格演出において通常ボタン40が操作されたことに応じて人物キャラクタおよび馬キャラクタが別のポーズに変化する構成としたが（図32（C）（D）参照）、特別昇格演出において人物キャラクタおよび馬キャラクタを表示するのは図32（C）に示す場面までで、図32（D）に示す場面では人物キャラクタおよび馬キャラクタを表示しない構成としてもよい。このような構成であっても、特別昇格演出において人物キャラクタおよび馬キャラクタを図32（C）に示す所定の表示態様で表示した場合に通常ボタン40を振動させていると言える。

20

【0289】

また上記形態では、炎エフェクト演出の演出態様として、通常態様および特別態様の2つの態様を設けたが、炎エフェクト演出の演出態様として、通常態様および特別態様の2つ以外にも、別の演出態様を設けてもよい。

【0290】

また上記形態では、人物キャラクタを表す人物キャラ画像G1と、馬キャラクタを表す馬キャラ画像G2とが特定の重複態様となって成功画像G4を表示する演出を実行可能に構成したが（図31参照）、演出の内容は適宜変更可能である。具体的には例えば、第1対象物を表す第1の要素画像として、車を表す車画像を表示し、第2対象物を表す第2の要素画像として、バイクを表すバイク画像を表示して、これらの画像が移動して特定の重複態様になるか否かを示す演出を実行可能に構成してもよい。画像移動演出の演出内容を変更した場合には、この演出内容の変更に合わせて、特別昇格演出の演出内容も変更するとよい。すなわち、画像移動演出として車画像とバイク画像とを移動させて重複させる演出を実行した場合には、特別昇格演出において車とバイクとが適宜ポーズを変更する演出を実行するとよい。

30

【0291】

また、画像移動演出において特定の重複態様となる第1の要素画像および第2の要素画像として、任意にデザインされた演出図柄を採用したり、任意にデザインされた保留アイコン（保留図柄）を採用したりしてもよい。すなわち、画像移動演出として、変動演出に用いる演出図柄が特定の重複態様になることがある演出を実行したり、保留アイコンが特定の重複態様になることがある演出を実行したりしてもよい。また、第1の要素画像と第2の要素画像とに、同じ画像を採用してもよい。

40

【0292】

また、第1の要素画像と第2の要素画像とが特定の重複態様になることがある演出（画像移動演出、図31参照）は、第1の要素画像と第2の要素画像とが特定の重複態様になったり、特定の重複態様からズレたりを繰り返すことがあるものであってもよい。この場合、最終的に第1の要素画像と第2の要素画像とが特定の重複態様となれば、演出の成功となり、最終的に特定の重複態様とならなければ、演出の失敗とする。

【0293】

また、画像移動演出（図31参照）において第1の要素画像（人物キャラ画像G1）と

50

第2の要素画像（馬キャラ画像G2）とが特定の重複態様になるパターンとして、一旦、第1の要素画像と第2の要素画像とを特定の重複態様としないことで失敗態様のように思わせておき（例えば図34（C）に示す状態まで表示しておき）、その後、第1の要素画像と第2の要素画像とを特定の重複態様にする（例えば図31（C）に示す状態に戻す）ことによって、成功態様を示すパターンを設けてもよい。この場合、さらに第1の要素画像と第2の要素画像とが特定の重複態様からズレることによって、結局失敗態様であることを示すパターン（結局特定の重複態様にならないパターン）を設けてもよい。すなわち画像移動演出に、いわゆる復活パターンや、復活ガセパターンを設けてもよい。

【0294】

また上記形態では、画像移動演出および特別昇格演出を、時短状態（低確時短状態および高確時短状態）で実行するように構成した。しかしながら、画像移動演出および特別昇格演出を実行可能な遊技状態は、適宜変更可能である。具体的には例えば、画像移動演出および特別昇格演出を、通常遊技状態でのみ実行可能に構成してもよいし、低確時短状態でのみ実行可能に構成してもよいし、高確時短状態でのみ実行可能に構成してもよい。画像移動演出および特別昇格演出を実行可能な遊技状態をある遊技状態のみとすることで、その遊技状態における興趣性を極めて高めることが可能である。もちろん、このような効果に期待しない場合には、画像移動演出および特別昇格演出を、いずれの遊技状態であっても実行され得るように構成してもよい。なお、SPリーチ（バトルリーチ）および通常昇格演出を実行可能な遊技状態については、画像移動演出および特別昇格演出を実行可能な遊技状態と同じ遊技状態に合わせてもよいし、異なる遊技状態としてもよい。

【0295】

また上記形態では、人馬融合演出（画像移動演出）が成功した場合に振動する操作部、及び、人馬融合演出の成功後の操作演出において遊技者に操作させる操作部として、通常ボタン40を採用したが、これらの操作部として、通常ボタン40以外の操作部を採用してもよい。具体的には例えば、特殊ボタン41を採用してもよい。この場合、公知の振動機構を適宜採用して、特殊ボタン41を振動可能に構成する。また、人馬融合演出が成功した場合だけでなく、特殊ボタン41の操作時にも、特殊ボタン41が振動するように構成する。

【0296】

また上記形態では、人馬融合演出（画像移動演出）が成功した場合も、その後の操作演出において通常ボタン40が操作された場合も、通常ボタン40を振動させる構成としたが、人馬融合演出が成功した場合のみ通常ボタン40を振動させる構成としてもよい。

【0297】

また上記形態のように、人馬融合演出（画像移動演出）における第1の要素画像（人物キャラ画像G1）が表す第1対象物（人物キャラクタ）と、第2の要素画像（馬キャラ画像G2）が表す第2対象物（馬キャラクタ）とが、人馬融合演出の成功後の特別昇格演出（特定演出）にも登場する構成とする場合、特別昇格演出が操作演出を含まない構成としてもよい。具体的には例えば、特別昇格演出として、人物キャラクタと馬キャラクタとが適宜動作する画像を表示し、これに応じてゾロ目を構成する演出図柄の種類が昇格する構成としてもよい。このような構成とする場合、人馬融合演出の成功に応じて通常ボタン40を振動させない構成としてもよい。またこのような構成とする場合、通常ボタン40のような操作部以外に振動可能な振動体（例えば振動可能な演出用の可動体など）を設け、この振動体を振動させる構成としてもよい。

【0298】

また上記形態では、人馬融合演出（画像移動演出）の成功後の演出として、ゾロ目を構成する演出図柄の種類を昇格させる演出を実行する構成としたが、人馬融合演出に登場する第1対象物（人物キャラクタ）と第2対象物（馬キャラクタ）とが登場する演出であれば、人馬融合演出の成功後の演出は、ゾロ目を構成する演出図柄の種類を昇格させる演出でなくてもよい。具体的には例えば、成功することで大当たり期待度が高いことを示唆する予告演出であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 9 】

また上記形態では、人馬融合演出（画像移動演出）の成功が大当たり当選を意味する構成としたが、人馬融合演出は、第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とが特定の重複態様になることがある演出であれば、その演出的意味は、大当たり当選の示唆でなくてもよい。具体的には例えば、人馬融合演出の成功によって、大当たり期待度が高いことが示唆される構成としてもよい。

【 0 3 0 0 】

また上記形態では、人馬融合演出（画像移動演出）における成功画像 G 4 として、人物キャラクタを表す人物部分画像 G 4 1 と、馬キャラクタを表す馬部分画像 G 4 2 とを含む画像を表示する構成としたが、成功画像は必ずしも、第 1 の要素画像（人物キャラ画像 G 1 ）によって示される第 1 対象物（人物キャラクタ）を表す部分と、第 2 の要素画像（馬キャラ画像 G 2 ）によって示される第 2 対象物（馬キャラクタ）を表す部分とを含むものでなくてもよい。この場合、炎エフェクト演出の表示位置（炎エフェクト画像 G 5 の表示位置）は、適宜の位置とすればよい。

【 0 3 0 1 】

また上記形態では、人馬融合演出が成功する場合には図 3 1（C）（D）に示す一連の演出を行うとともに通常ボタン 4 0 を振動させるように構成したが、図 3 1（C）に示す演出だけを行うとともに通常ボタン 4 0 を振動させる構成としてもよい。なお上記形態では、図 3 1（C）に示す演出の態様も図 3 1（D）に示す演出の態様も、人物キャラ画像 G 1 及び馬キャラ画像 G 2 に関する「特定の重複態様」に相当するものとしたが、この変更例のように構成した場合には、図 3 1（C）に示す演出の態様だけが「特定の重複態様」に相当する。

【 0 3 0 2 】

また上記形態において、通常ボタン 4 0 の振動時間は、振動が果たす役割を満たす範囲で適宜変更可能である。

【 0 3 0 3 】

また上記形態では、特別昇格演出では必ず 7 図柄のゾロ目に昇格するように構成したが、7 図柄以外の奇数図柄のゾロ目に昇格するように構成してもよい。また上記形態では、特別昇格演出の実行前には偶数図柄のゾロ目が停止表示される構成としたが（図 3 2（A）参照）、偶数図柄のゾロ目の他にも、7 図柄以外の奇数図柄のゾロ目が停止表示される場合がある構成としてもよい。

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

また上記形態では、特図 2 判定処理が特図 1 判定処理よりも優先的に行われる（特図 2 の変動表示が特図 1 の変動表示よりも優先的に行われる）構成としたが、特図 1 判定処理が特図 2 判定処理よりも優先的に行われる（特図 1 の変動表示が特図 2 の変動表示よりも優先的に行われる）構成としてもよい。この場合、特図 1 抽選を特図 2 抽選よりも有利な大当たりに当選し易い抽選にするとよい。

【 0 3 0 6 】

また上記形態では、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たが、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）としてもよい。また上記形態では、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の遊技機）として構成したが、いわゆる S T 機（確変の回数切りの遊技機）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。

【 0 3 0 7 】

また上記形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

【 0 3 0 8 】

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

10

【 0 3 0 9 】

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

【 0 3 1 0 】

また、全ての大当たり遊技状態が、「遊技者に有利な有利遊技状態（遊技者に有利な特別遊技状態）」に該当する構成でなくてもよい。例えば、その後に高確率状態に制御される予定の大当たり遊技状態が「遊技者に有利な有利遊技状態」に該当する構成としたり、実質 1 6 R 等の相対的に多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態が「遊技者に有利な有利遊技状態」に該当する構成としたりしてもよい。また、「遊技者に有利な有利遊技状態」は、大当たり遊技状態のことではなく、高確率状態のことであってもよく、また、高ベース状態（時短状態）のことであってもよい。「遊技者に有利な有利遊技状態」を高確率状態や高ベース状態（時短状態）のこととする場合には、有利遊技状態（特別遊技状態）になることに期待させる種々の演出は、特別図柄の変動表示中の演出に限らず、大当たり遊技中の演出など、他のタイミングで行われる演出であってもよい。

20

【 0 3 1 1 】

また上記形態において、遊技制御用マイコン 1 0 1 が電源投入からの総賞球数および総発射数をカウントし、これらの総賞球数と総発射数との差玉が一定数（例えば + 1 2 万球）となった場合には、所定の発動タイミングで、遊技停止とする（第 1 始動口センサ 1 1 a や第 2 始動口センサ 1 2 a 等の各種の遊技球の検知センサが遊技球を検知しても無効とし、一切の抽選や賞球を行わないようにする）構成としてもよい。この場合、遊技停止の発動タイミングは、総賞球数と総発射数との差玉が一定数に到達した大当たり遊技の終了時とするのが好ましい。また、遊技停止とするのに代えて、発射停止とする（ハンドル 7 2 k が操作されても遊技球を発射しないようにする）構成としたり、遊技停止と発射停止の両方を行う構成としたりしてもよい。なお、電源投入からの総発射数は、遊技領域 6 に発射されて各種の入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、第 2 大入賞口 1 5、一般入賞口 1 0）やアウト口 1 9 を通過した遊技球が最終的に通過する 1 つの通路上に設けられたアウト口センサの検知に基づいてカウントされるものとする。なお、各種の入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、第 2 大入賞口 1 5、一般入賞口 1 0）への入賞を検知するセンサ、アウト口 1 9 への通過を検知するセンサの各々の検知をカウントすることで、総発射数を求めてもよい。或いは、内側壁部 1 B（レール部材）の端部に戻り球防止部が設けられていて、この戻り球防止部に遊技球を検知可能なセンサが設けられている場合に、このセンサの検知をカウントすることで、総発射数を求めてもよい。また、総賞球数と総発射数との差玉のカウントは、電源投入に基づいて（すなわち電源スイッチ 1 9 1 の ON 操作に基づいて）、クリアされるものとする。また、遊技停止や発射停止となった場合には、電源を遮断した後、R A M クリア操作（R

30

40

50

A Mクリアスイッチ 1 1 9 を押しながらの電源スイッチ 1 9 1 の O N 操作) がなされたことに応じて、遊技可能な状態に復帰されるものとする。このような電源投入からの総賞球数と総発射数との差玉が一定数 (例えば + 1 2 万球) となった場合に遊技停止や発射停止とする構成を、過賞球防止手段と称する。過賞球防止手段は、パチンコ遊技機 P Y 1 が一日の遊技において過剰な賞球を行ってしまう不都合を防止するための機能である。なお、遊技停止や発射停止の発動条件となる総賞球数と総発射数との差玉数は、適宜変更可能である。

【 0 3 1 2 】

ここで、遊技制御用マイコン 1 0 1 が過賞球防止手段を備える場合には、次のような構成を付帯させるとよい。例えば、電源投入からの総賞球数と総発射数との差玉 (以下「特定差玉」と言う) が一定数 (例えば + 1 2 万球) に到達した場合には、そのことを示す所定の信号を外部端子板からホールコンピュータに向けて出力する構成とするとよい。外部端子板は、パチンコ遊技機 P Y 1 から、遊技場に設置されているホールコンピュータ等の外部に向けて種々の信号を出力するための基板であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 がセットした信号を、外部端子板を介して、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の外部に出力することが可能であるとする。このような構成とすれば、特定差玉が一定数に到達したことを、遊技場の従業員等がホールコンピュータによって確認することが可能となる。なお、このような構成に代えて、若しくは、このような構成と共に、特定差玉が一定数 (例えば + 1 2 万球) よりも小さい所定数 (例えば + 1 1 万球) に到達したタイミングで、そのことを示す外端信号 (外部端子板から外部に出力される信号) を出力する構成としてもよい。この外端信号は、特定差玉が一定数に到達しそうであることを示す信号として機能する。

【 0 3 1 3 】

また、過賞球防止手段によって遊技停止や発射停止が行われた場合には、その旨を示す画像を画像表示装置 5 0 に表示したり、その旨を示す発光態様で枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 を発光させたり、その旨を示す音声をスピーカ 5 2 から出力したりする構成とするとよい。このような報知によって、遊技場の従業員や遊技者等が状況 (特定差玉が一定数に到達したこと) を把握できるからである。

【 0 3 1 4 】

また、電源投入からの総賞球数と総発射数との差玉が一定数に到達すると遊技停止や発射停止となる旨の報知を、遊技中の演出として行ったり (例えば変動演出に伴う予告演出の 1 つとして行ったり) 、客待ち演出において行ったりするとよい。遊技停止や発射停止になる場合があることを、遊技者に事前に知らせることができるからである。

【 0 3 1 5 】

また、電源投入に基づいて (すなわち電源スイッチ 1 9 1 の O N 操作に基づいて) 、総賞球数と総発射数との差玉 (特定差玉) のカウントがクリアされた場合には、その旨を示す画像を画像表示装置 5 0 に表示したり、その旨を示す発光態様で枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 を発光させたり、その旨を示す音声をスピーカ 5 2 から出力したりするとよい。特定差玉のカウントのクリアを、遊技場の従業員や遊技者等に知らせることができるからである。

【 0 3 1 6 】

なお、総賞球数と総発射数との差玉 (特定差玉) のカウントのクリアは、単なる電源投入では行われず、電源投入に際して R A M クリアスイッチ 1 1 9 を操作したときに行われる構成としたり、R A M クリアスイッチ 1 1 9 とは異なる特定差玉のカウントのクリア用のスイッチを設けて、このスイッチを電源投入に際して操作したときに行われる構成としたりしてもよい。又は、電源投入に際して主制御基板 1 0 0 に設けられている設定キーシリンダを操作すると、特定差玉のカウントがクリアされるようにしてもよい。或いは、電源投入時に拘わらず、特定差玉のカウントのクリア用のスイッチを操作するだけで、特定差玉のカウントがクリアされるようにしてもよい。また、総賞球数と総発射数との差玉のカウントのクリアが、客待ち状態 (特別遊技 (大当たり遊技、小当たり遊技) も特図変動

も行われておらず特図保留が1つも無い状態)になってから所定時間(例えば15分)が経過したタイミングで行われる構成としてもよい。また、総賞球数と総発射数との差玉のカウントのクリアが、通常遊技状態以外の遊技状態から通常遊技状態に変更されたタイミングで行われる構成としてもよい。又は、通常遊技状態が所定時間(例えば1時間)継続したり、通常遊技状態にて遊技球が発射されない状態が特定時間(例えば1時間)継続することで、総賞球数と総発射数との差玉のカウントがクリアされるようにしてもよい。なお、RAMクリア操作以外の手法で特定差玉のカウントのクリアを行う構成の場合には、RAMクリア操作時には特定差玉のカウントのクリアは行われない構成としてもよい。この場合、特定差玉の記憶情報は、不揮発性の記憶手段(例えばFRAM(登録商標))に記憶されるようにしたり、遊技用RAM104の記憶領域うちRAMクリア操作時に消去されない非消去記憶領域に記憶されるようにしてもよい。

10

【0317】

なお、過賞球防止手段を備える構成とした場合、総賞球数と総発射数との差玉(特定差玉)のカウントの始期を、所謂初当たり(通常の遊技状態における当選に基づく大当たり)からとしてもよい。このような構成とすれば、初当たりに至るまでの特定差玉のマイナス分がカウントされないこととなり、遊技停止の契機となる特定差玉の数を、初当たり以降に増えた持ち球の数と同じにすることが可能である。

【0318】

また、過賞球防止手段を備える構成とした場合、遊技停止や発射停止の発動タイミングを、総賞球数と総発射数との差玉(特定差玉)が一定数に到達した連荘期間の終了時としてもよい。連荘期間とは、通常の遊技状態における当選に基づく大当たり遊技の開始から再び通常の遊技状態に戻るまで(若しくは通常の遊技状態に戻って特図2の保留が無くなるまで)の遊技期間である。このような構成とした場合、連荘期間中に特定差玉が一定数を越えたときには、当該連荘期間が終了すると、遊技停止や発射停止となる旨の報知を、表示部50aでの画像表示やランプ(枠ランプ53、盤ランプ54)の発光、スピーカ52からの音声出力によって行う構成とするとよい。

20

【0319】

なお上記では、総賞球数と総発射数との差玉(特定差玉)が一定数に到達したことに基づいて、遊技停止や発射停止を行ったが、その他の特定計測値に基づいて、遊技停止や発射停止を行うようにしてもよい。例えば、特定計測値は、総賞球数と総発射数との割合であるベース(例えば連荘期間中のベース)や、単に総賞球数(連荘期間中の総賞球数)としてもよく、総賞球数に基づく計測値であれば、適宜変更可能である。

30

【0320】

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~A6の総称である。また発明Bは、以下の発明B1~B6の総称である。また発明Cは、以下の発明C1~C3の総称である。

40

【0321】

発明A1:

第1の要素画像(人物キャラ画像G1)と第2の要素画像(馬キャラ画像G2)とが特定の重複態様(図31(C)(D)に示す態様)になった場合、遊技者による操作が可能な操作部(通常ボタン40)を操作させる操作演出(図32(B)(C)に示す演出)を実行可能であり、

前記操作演出において前記操作部が操作されたことに応じて、遊技者に有利な特定の有利展開(確変大当たりに基づく大当たり遊技状態)になることを示唆する(図32(D)参照)ことを特徴とする遊技機。

【0322】

50

この構成の遊技機によれば、第１の要素画像と第２の要素画像とが特定の重複態様になると続いて、操作部を操作させる操作演出が実行されるため、操作演出の実行に対する期待感を刺激でき、演出による興趣向上が見込める。

【０３２３】

発明Ａ２：

発明Ａ１に記載の遊技機であって、

前記第１の要素画像と前記第２の要素画像とが前記特定の重複態様になったときに、前記操作部を振動させる（図３１（Ｄ）参照）ことを特徴とする遊技機。

【０３２４】

この構成の遊技機によれば、第１の要素画像と第２の要素画像とが特定の重複態様になったときに操作部が振動するため、続いてその操作部を操作させる操作演出が発生することを、遊技者に予感させることが可能である。

10

【０３２５】

発明Ａ３：

発明Ａ２に記載の遊技機であって、

前記操作部の操作に応じて前記特定の有利展開になることを示唆したときにも、前記操作部を振動させることが可能である（図３２（Ｄ）参照）ことを特徴とする遊技機。

【０３２６】

この構成の遊技機によれば、操作部の操作の際にも操作部が振動するため、操作部を操作したときの興趣を向上可能である。

20

【０３２７】

発明Ａ４：

発明Ａ３に記載の遊技機であって、

前記第１の要素画像と前記第２の要素画像とが前記特定の重複態様になったときの前記操作部の振動時間（図３３に示すｔ１）よりも、前記操作部の操作に応じて前記特定の有利展開になることを示唆したときの前記操作部の振動時間（図３３に示すｔ２）の方が長いことを特徴とする遊技機。

【０３２８】

この構成の遊技機によれば、第１の要素画像と第２の要素画像とが特定の重複態様になったときの操作部の振動時間よりも、操作部の操作に応じて特定の有利展開になることが示唆されたときの操作部の振動時間の方が長いため、特定の有利展開になることによる高揚感を高めることが可能である。

30

【０３２９】

発明Ａ５：

発明Ａ３に記載の遊技機であって、

前記第１の要素画像と前記第２の要素画像とが前記特定の重複態様になったときの前記操作部の振動時間（図３９に示すｔ３）の方が、前記操作部の操作に応じて前記特定の有利展開になることを示唆したときの前記操作部の振動時間（図３９に示すｔ４）よりも長いことを特徴とする遊技機。

【０３３０】

この構成の遊技機によれば、第１の要素画像と第２の要素画像とが特定の重複態様になったときの操作部の振動時間の方が、操作部の操作に応じて特定の有利展開になることが示唆されたときの操作部の振動時間よりも長いため、第１の要素画像と第２の要素画像とが特定の重複態様になったことによる高揚感を高めることが可能である。

40

【０３３１】

発明Ａ６：

発明Ａ３に記載の遊技機であって、

前記第１の要素画像と前記第２の要素画像とが前記特定の重複態様になったときの前記操作部の振動時間（図４０に示すｔ５）と、前記操作部の操作に応じて前記特定の有利展開になることを示唆したときの前記操作部の振動時間（図４０に示すｔ６）とが同じ長さ

50

であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 2 】

この構成の遊技機によれば、第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とが特定の重複態様になったときの操作部の振動時間と、操作部の操作に応じて特定の有利展開になることが示唆されたときの操作部の振動時間とが同じ長さであるため、振動時間の制御を簡易に構成することが可能である。

【 0 3 3 3 】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば特許第 6 8 5 4 5 6 3 号公報に記載されているように、操作ボタン画像の表示により操作ボタンの操作を示唆する演出を行ってから、操作ボタンを操作させる操作演出を行う遊技機が知られている（特許第 6 8 5 4 5 6 3 号公報の段落 2 1 3 4）。しかしながら、特許第 6 8 5 4 5 6 3 号公報に記載の遊技機のように、遊技者に操作部（操作ボタン）を操作させる操作演出を行う遊技機には、遊技興趣の向上のため、未だ改良の余地がある。

10

【 0 3 3 4 】

上記した発明 A は、特許第 6 8 5 4 5 6 3 号公報に記載の遊技機に対して、「第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とが特定の重複態様になった場合、遊技者による操作が可能な操作部を操作させる操作演出を実行可能である」という点で相違している。これにより、発明 A は、「遊技の興趣を向上させる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

20

【 0 3 3 5 】

発明 B 1 :

第 1 対象物（人物キャラクタ）を表した第 1 の要素画像（人物キャラ画像 G 1）と、第 2 対象物（馬キャラクタ）を表した第 2 の要素画像（馬キャラ画像 G 2）とが特定の重複態様（図 3 1（C）（D）に示す態様）になった場合に、前記第 1 対象物および前記第 2 対象物が出る特定演出（特別昇格演出、図 3 2（B）～（D）参照）を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 6 】

この構成の遊技機によれば、第 1 対象物を表した第 1 の要素画像と第 2 対象物を表した第 2 の要素画像とが特定の重複態様になることによって、その後に第 1 対象物と第 2 対象物とが出る特定演出が実行されることを予感させることが可能となり、一連の演出としての興趣の向上が見込める。

30

【 0 3 3 7 】

発明 B 2 :

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の要素画像と前記第 2 の要素画像とが前記特定の重複態様になったときに、振動可能な振動体（通常ボタン 4 0）を振動させる（図 3 1（D）参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 8 】

この構成の遊技機によれば、第 1 対象物を表した第 1 の要素画像と第 2 対象物を表した第 2 の要素画像とが特定の重複態様になったときに振動体が振動することによって特定の重複態様を強調でき、その後に第 1 対象物と第 2 対象物とが出る特定演出が実行されることを、より強く予感させることが可能である。

40

【 0 3 3 9 】

発明 B 3 :

発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出において前記第 1 対象物および前記第 2 対象物を所定の表示態様（例えば図 3 2（D）に示す態様）で表示した場合も、前記振動体を振動させる（図 3 2（D）参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 0 】

この構成の遊技機によれば、特定演出において第 1 対象物および第 2 対象物が所定の表

50

示態様になったときにも振動体が振動するため、第 1 対象物および第 2 対象物を用いた演出による興趣を一層向上させることが可能である。

【 0 3 4 1 】

発明 B 4 :

発明 B 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の要素画像と前記第 2 の要素画像とが前記特定の重複態様になったときの前記振動体の振動時間 (図 3 3 に示す t_1) よりも、前記第 1 対象物および前記第 2 対象物が前記所定の表示態様で表示された場合の前記振動体の振動時間 (図 3 3 に示す t_2) の方が長いことを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 2 】

この構成の遊技機によれば、第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とが特定の重複態様になったときの振動体の振動時間よりも、特定演出において第 1 対象物および第 2 対象物が所定の表示態様で表示された場合の振動体の振動時間の方が長いため、特定演出の演出効果を一層高めることが可能である。

【 0 3 4 3 】

発明 B 5 :

発明 B 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の要素画像と前記第 2 の要素画像とが前記特定の重複態様になったときの前記振動体の振動時間 (図 3 9 に示す t_3) の方が、前記第 1 対象物および前記第 2 対象物が前記所定の表示態様で表示された場合の前記振動体の振動時間 (図 3 9 に示す t_4) よりも長いことを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 4 】

この構成の遊技機によれば、第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とが特定の重複態様になったときの振動体の振動時間の方が、特定演出において第 1 対象物および第 2 対象物が所定の表示態様で表示された場合の振動体の振動時間よりも長いため、第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とが特定の重複態様になったことによる高揚感を高めることが可能である。

【 0 3 4 5 】

発明 B 6 :

発明 B 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の要素画像と前記第 2 の要素画像とが前記特定の重複態様になったときの前記振動体の振動時間 (図 4 0 に示す t_5) と、前記第 1 対象物および前記第 2 対象物が前記所定の表示態様で表示された場合の前記振動体の振動時間 (図 4 0 に示す t_6) とが同じ長さであることを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 6 】

この構成の遊技機によれば、第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とが特定の重複態様になったときの振動体の振動時間と、特定演出において第 1 対象物および第 2 対象物が所定の表示態様で表示された場合の振動体の振動時間とが同じ長さであるため、振動時間の制御を簡易に構成することが可能である。

【 0 3 4 7 】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば特許第 6 8 8 1 6 3 0 号公報に記載されているように、あるキャラクタと別のキャラクタとを離して表示しておき、両キャラクタを近づけていって、最終的には両キャラクタが手をつなぐといった具合に進行していく演出を実行可能な遊技機が知られている。この遊技機では、演出が進行するほど、遊技の状況について有利な認識を与えることができるとされている。しかしながら、特許第 6 8 8 1 6 3 0 号公報に記載の遊技機では、キャラクタ同士を近づけていく演出の内容がその後の演出の内容に関係するわけではなく、遊技興趣の向上のためには、改良の余地があった。

【 0 3 4 8 】

上記した発明 B は、特許第 6 8 8 1 6 3 0 号公報に記載の遊技機に対して、「第 1 対象物を表した第 1 の要素画像と、第 2 対象物を表した第 2 の要素画像とが特定の重複態様に

10

20

30

40

50

なった場合に、第 1 対象物および第 2 対象物が出る特定演出を実行可能である」という点で相違している。これにより、発明 B は、「遊技の興趣を向上させる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【 0 3 4 9 】

発明 C 1 :

第 1 の要素画像（人物キャラ画像 G 1 ）と第 2 の要素画像（馬キャラ画像 G 2 ）とを重ねるように移動させていき、前記第 1 の要素画像と前記第 2 の要素画像との重なりが一定量（図 3 1（C）参照）に達したところで所定の成功画像（ケルベロスを表す成功画像 G 4 ）を表示することにより、遊技者にとって有利な有利展開（大当たり遊技状態）となることを報知する画像移動演出（人馬融合演出、図 3 1（A）～（D）参照）と、

10

前記有利展開のうち第 1 有利展開（時短大当たりに基づく大当たり遊技状態）になる場合に実行され得る通常態様（青炎エフェクト画像 G 5 1 ）と、前記第 1 有利展開よりも有利な第 2 有利展開（確変大当たりに基づく大当たり遊技状態）になる場合に実行される特別態様（赤炎エフェクト画像 G 5 2 ）とを含む複数の態様の何れかで実行される所定演出（炎エフェクト画像 G 5 を表示する炎エフェクト演出、図 3 1（D）、図 3 6（B）、図 3 8（B）参照）と、を実行可能であり、

前記所定演出を、前記画像移動演出において前記所定の成功画像を表示したタイミングで実行可能である（図 3 1（D）参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 0 】

この構成の遊技機によれば、画像移動演出において所定の成功画像が表示されることで有利展開になることが示されるとともに、所定の成功画像の表示タイミングで所定演出が実行されることにより有利展開の種類も示唆されるため、画像移動演出において所定の成功画像を表示したときの遊技者の高揚感が高まることに期待できる。

20

【 0 3 5 1 】

発明 C 2 :

発明 C 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の成功画像（ケルベロスを表す成功画像 G 4 ）は、前記第 1 の要素画像が表す第 1 対象物（人物キャラクタ）を表す部分（人物部分画像 G 4 1 ）と前記第 2 の要素画像が表す第 2 対象物（馬キャラクタ）を表す部分（馬部分画像 G 4 2 ）とを含む画像であり、

前記所定演出は、前記所定の成功画像における前記第 1 対象物を表す部分と前記第 2 対象物を表す部分との境界部分を隠すように当該所定の成功画像の前方に重ねて表示される（図 3 1（D）参照）ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 5 2 】

この構成の遊技機によれば、第 1 対象物を表す第 1 の要素画像と第 2 対象物を表す第 2 の要素画像とがだんだん重なっていった結果、第 1 対象物と第 2 対象物との両方を表す所定の成功画像が表示されて、その後、所定の成功画像における第 1 対象物と第 2 対象物との境界に所定演出が表示されるため、画像移動演出から所定演出までの演出の一体感を高めることができ、演出による興趣を向上可能である。

【 0 3 5 3 】

発明 C 3 :

発明 C 1 又は発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の成功画像（ケルベロスを表す成功画像 G 4 ）を表示したタイミングで前記特別態様の所定演出（赤炎エフェクト画像 G 5 2 を表示する炎エフェクト演出）を実行したときに、振動可能な振動体（通常ボタン 4 0 ）を振動させる（図 3 1（D）参照）ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 5 4 】

この構成の遊技機によれば、特別態様の所定演出を実行したときに振動体が振動するため、第 2 有利展開になり得るときの高揚感がより高められる。

【 0 3 5 5 】

発明 C 4 :

50

発明 C 1 又は発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記画像移動演出とは異なる特定の演出（S P リーチ、図 3 6 参照）において、前記有利展開になることを報知することがあり、

前記特定の演出において前記有利展開になることを報知した場合に、前記通常態様の所定演出（青炎エフェクト画像 G 5 1 を表示する炎エフェクト演出）を実行することがあり（図 3 6（B）参照）、

前記通常態様の所定演出を実行したときには、振動可能な振動体（通常ボタン 4 0）を振動させず、

前記所定の成功画像（ケルベロスを表す成功画像 G 4）を表示したタイミングで前記特別態様の所定演出（赤炎エフェクト画像 G 5 2 を表示する炎エフェクト演出）を実行したときには、前記振動体を振動させる（図 3 1（D）参照）ことを特徴とする遊技機。

10

【0356】

この構成の遊技機によれば、特定の演出において有利展開になることが報知されて通常態様の所定演出を実行したときには振動体が振動しないが、画像移動演出における所定の成功画像の表示によって有利展開になることが報知されて特別態様の所定演出を実行したときには振動体が振動するため、第 2 有利展開になり得るときの高揚感がより高められる。

【0357】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば特許第 6 8 8 1 6 3 0 号公報に記載されているように、あるキャラクタと別のキャラクタとを離して表示しておき、両キャラクタを近づけていって、最終的には両キャラクタが手をつなぐといった具合に進行していく演出を実行可能な遊技機が知られている。この遊技機では、演出が進行するほど、遊技の状況について有利な認識を与えることができるとされている。しかしながら、特許第 6 8 8 1 6 3 0 号公報に記載されているような、ある画像（あるキャラクタ）と別の画像（別のキャラクタ）とを近づけていって所定の態様（両キャラクタが手をつなぐ）で表示する演出には、遊技興趣の向上のため、未だ改良の余地がある。

20

【0358】

上記した発明 C は、特許第 6 8 8 1 6 3 0 号公報に記載の遊技機に対して、「第 1 の要素画像と第 2 の要素画像とを重ねるように移動させていき、第 1 の要素画像と第 2 の要素画像との重なりが一定量に達したところで所定の成功画像を表示することにより、遊技者にとって有利な有利展開となることを報知する画像移動演出において、所定の成功画像を表示したタイミングで、有利展開の種類を示唆可能な複数の態様の何れかで所定演出を実行する」という点で相違している。これにより、発明 C は、「遊技の興趣を向上させる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

30

【符号の説明】

【0359】

P Y 1 ...パチンコ遊技機

4 0 ...通常ボタン（操作部、振動体）

5 0 a ...表示部

5 0 ...画像表示装置

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 ...人物キャラ画像（第 1 の要素画像）

G 2 ...馬キャラ画像（第 2 の要素画像）

G 4 ...成功画像

G 4 1 ...人物部分画像

G 4 2 ...馬部分画像

G 5 ...炎エフェクト画像

G 5 1 ...青炎エフェクト画像

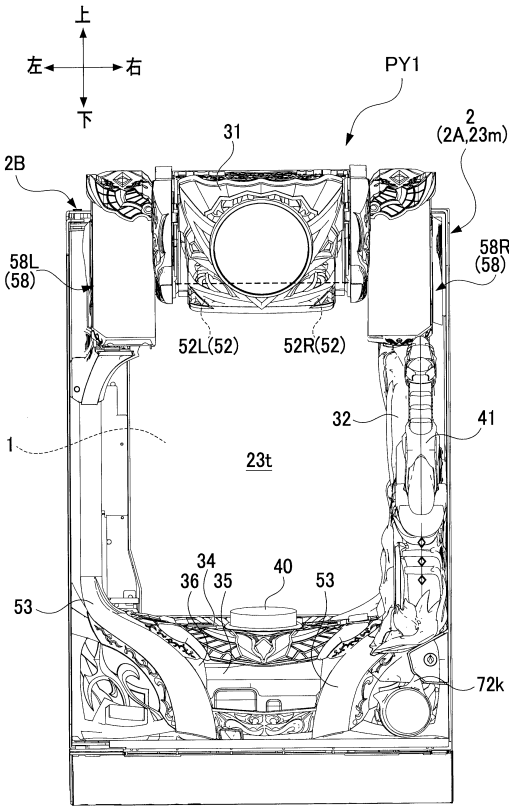
G 5 2 ...赤炎エフェクト画像

40

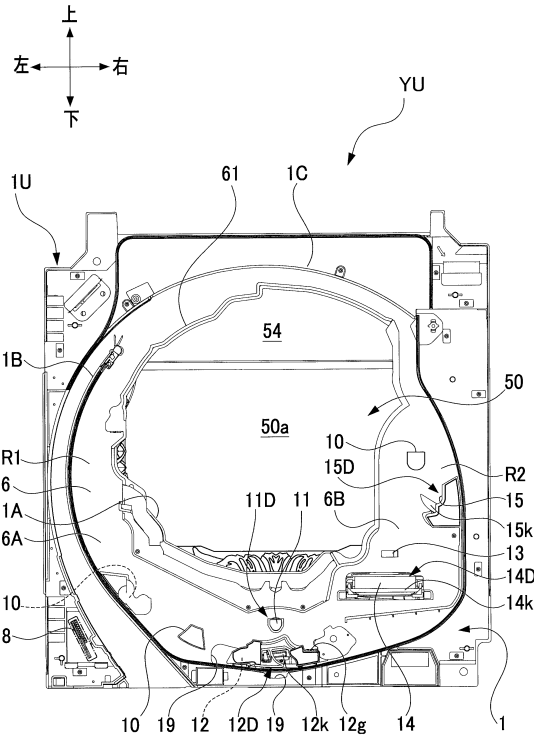
50

【図面】

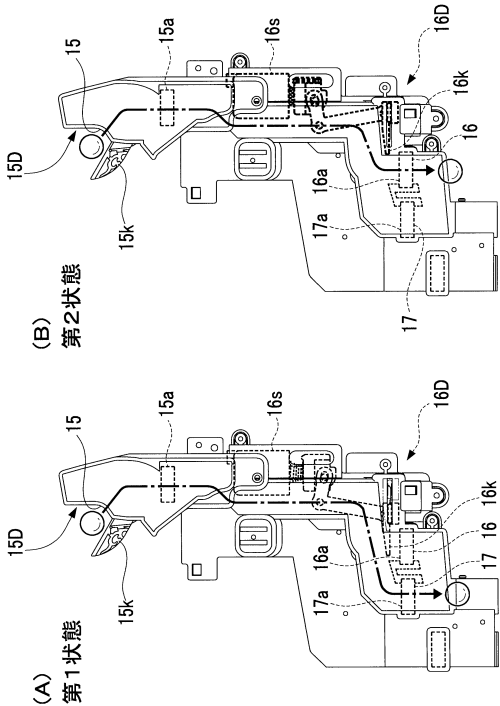
【図 1】



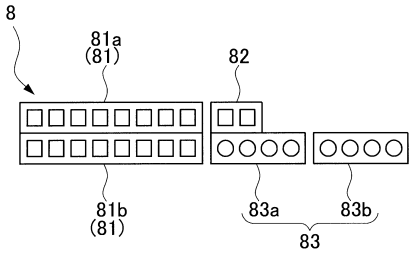
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

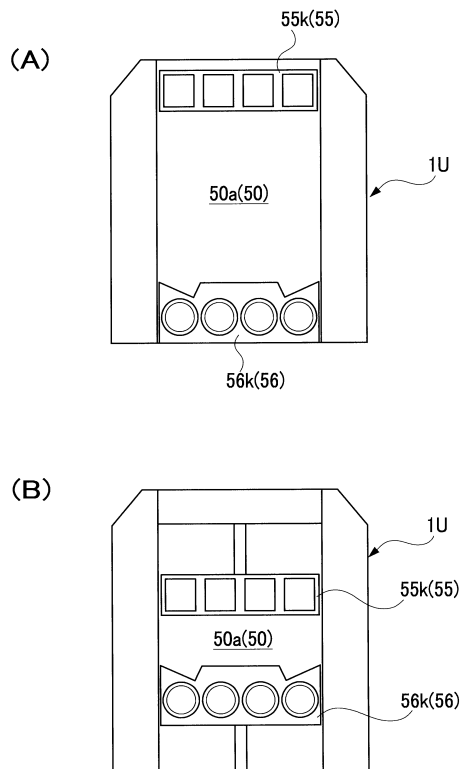
20

30

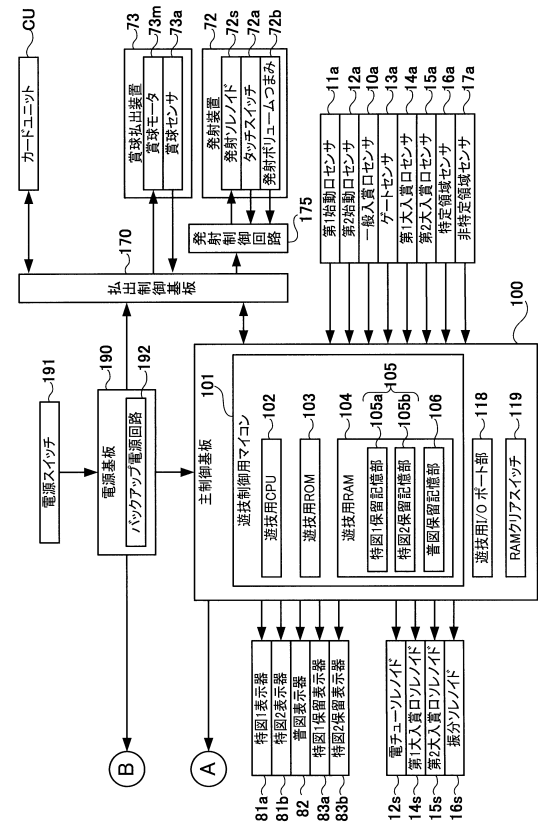
40

50

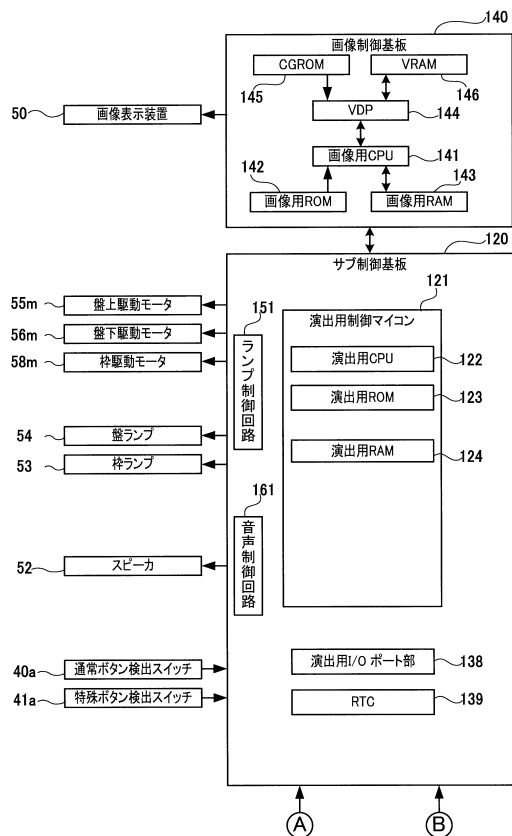
【 図 5 】



【 図 6 】



【圖 7】



【 図 8 】

(A)普回關係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

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

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数値	判定結果
通常確率状態	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図 1	0～4	大当たり図柄A
	5～9	大当たり図柄B
特図 2	0～9	大当たり図柄C

(C) リーチ判定テーブル

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

10

20

30

40

【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	6000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P03	3000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P04	95000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Nハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P10	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P11	8000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	3～4	P12	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即大当たり変動
				P14	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即ハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
時短状態	ハズレ	リーチ無し	3～4	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図2判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考 特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P81	10000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P82	6000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P83	3000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	N大当たり変動
				P84	95000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P85	55000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P86	25000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Nハズレ変動
				P87	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P88	8000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	0～2	P89	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P90	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P91	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P92	10000	通常変動	通常ハズレ変動
				P93	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P94	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即大当たり変動
				P95	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P96	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P97	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P98	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即大当たり変動
				P99	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即ハズレ変動
				P100	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
時短状態	ハズレ	リーチ無し	3～4	P97	10000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P98	75000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P99	10000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P100	6000	通常変動	短縮ハズレ変動

50

【図 1 3】

先読み判定テーブル					
始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	始動入賞コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			し大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		ハズレ	N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
			SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ
	時短状態	大当たり	しハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
第2	即時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			し大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリーチ
		短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動	
	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			し大当たり変動	コマンド52	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		ハズレ	N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
			SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ
		しハズレ変動	コマンド55	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ	
時短状態	大当たり	Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リリーチ→Nリリーチ	
		通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動	
		SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リリーチ→SPリリーチ	
		し大当たり変動	コマンド62	通常変動→リリーチ	
		SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リリーチ→SPリリーチ	
第3	時短状態	大当たり	即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	通常変動

【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル

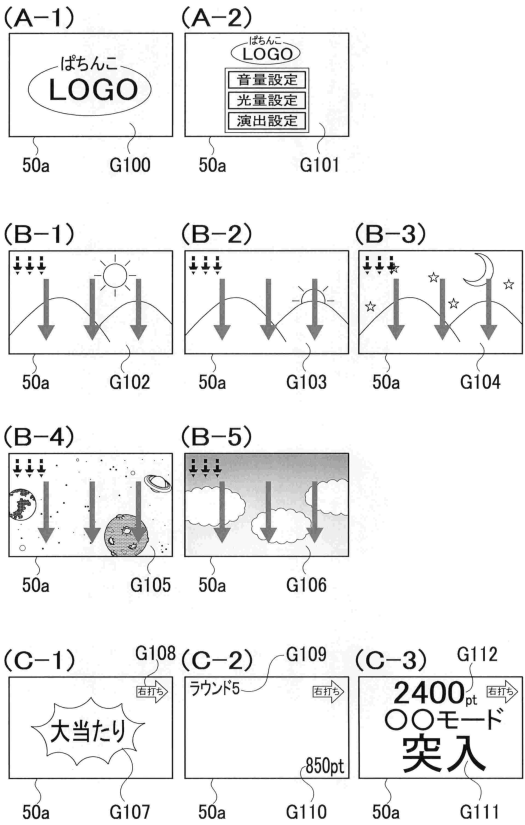
大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開閉パターン				OP 時間	ED 時間
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開閉回数	開放する大入賞口	開放時間		
大当たり遊技A (ノンダグ大当たり)	16R (実質9R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒		
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒		
大当たり遊技B (ショート大当たり)	18R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒		
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒		
大当たり遊技C (ノンダグ大当たり)	16R (実質10R)	1~15R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒	10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒		

【図 1 5】

遊技状態

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

【図 1 6】



10

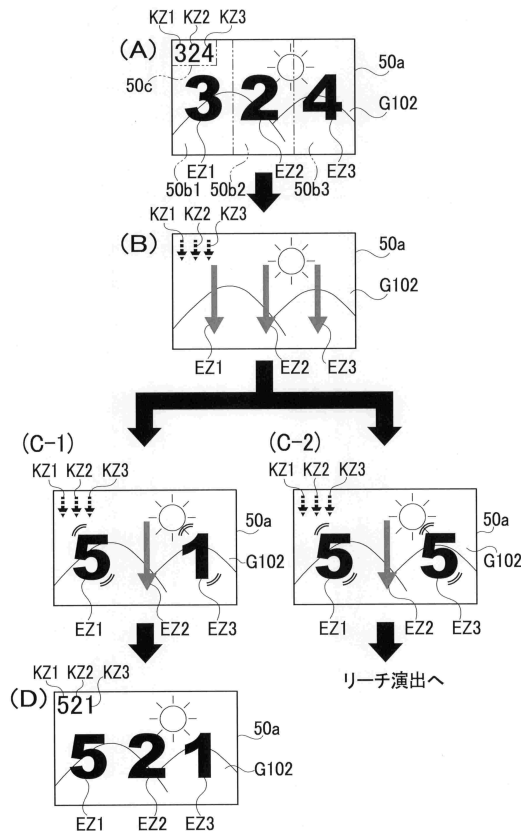
20

30

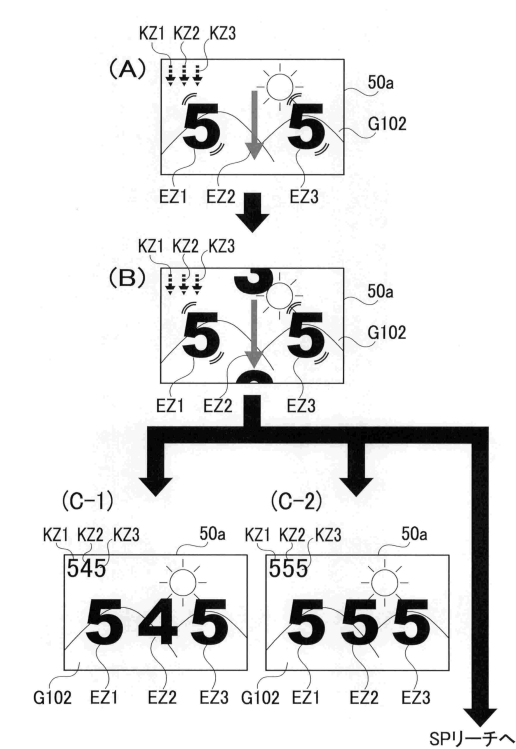
40

50

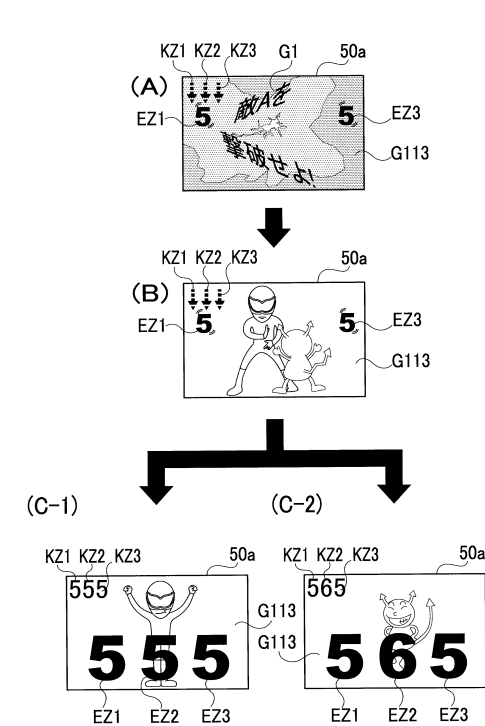
【図 17】



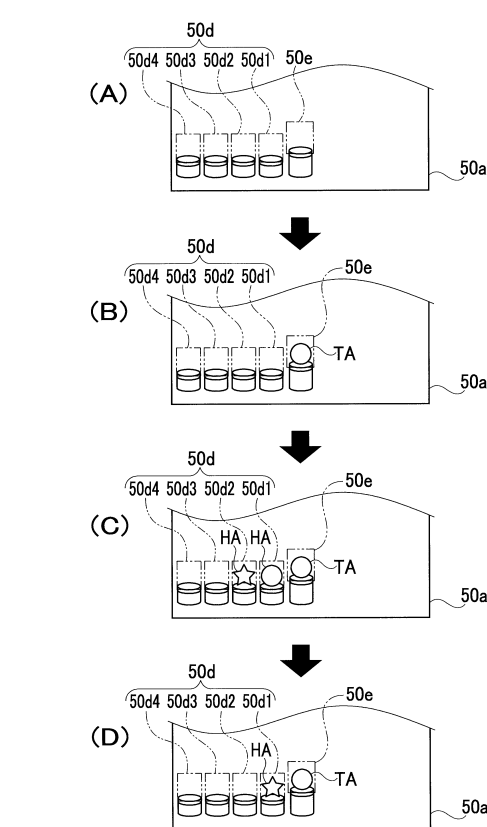
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

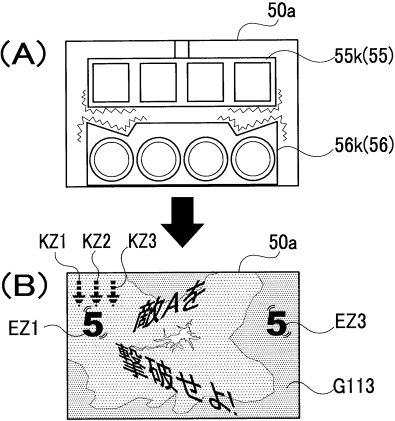
20

30

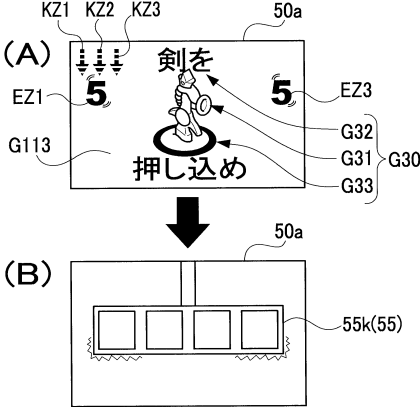
40

50

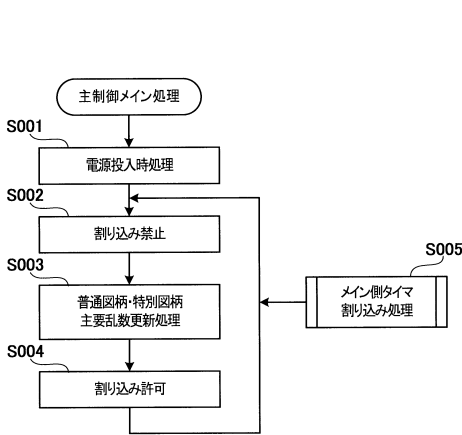
【図 2 1】



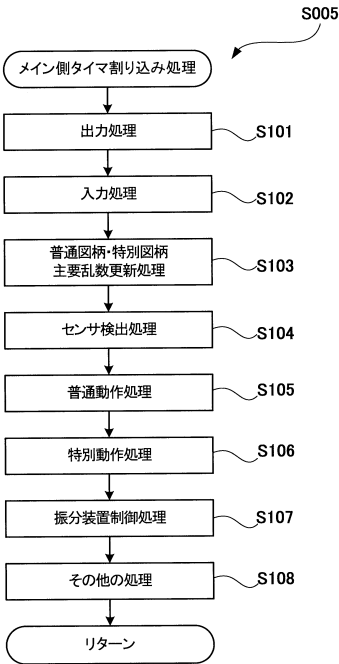
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

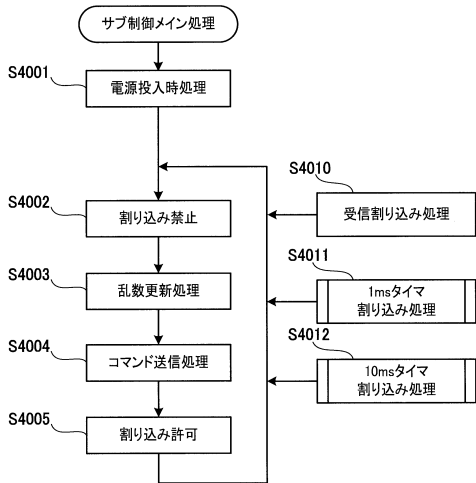
20

30

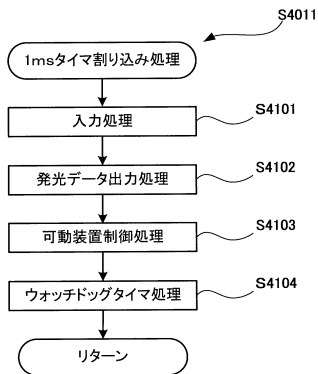
40

50

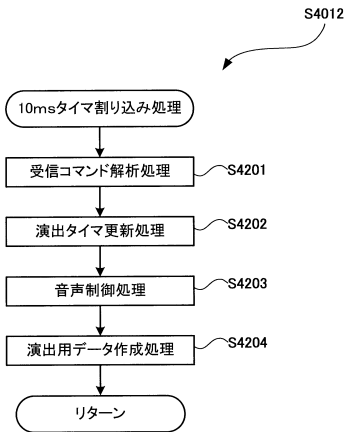
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】

大当たり遊技制御テーブル									
抽籤口	大当たり図柄	確分率 (%)	大当たり遊技	ラウンドに遊技の回数	ラウンド	1回のラウンドに遊技する回数 (回)	大入賞口の開始パターン	開放する大入賞口	大入賞口の開始パターン
第1	大当たり図柄1	60	大当たり遊技1 (確率 8R)	16R	1~8R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口
	大当たり図柄2	40	大当たり遊技2 (確率 8R)	16R	9~16R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口
	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3 (確率 16R)	16R	1~16R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口
	大当たり図柄4	40	大当たり遊技4 (確率 16R)	16R	1~16R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口
第2	大当たり図柄1	60	大当たり遊技1 (確率 8R)	16R	1~8R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口
	大当たり図柄2	40	大当たり遊技2 (確率 8R)	16R	9~16R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口
	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3 (確率 16R)	16R	1~16R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口
	大当たり図柄4	40	大当たり遊技4 (確率 16R)	16R	1~16R	1	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口

【図 2 9】

特図2変動パターン判定テーブル(時短状態)				特図変動演出の演出フロー		特図変動 パターン の名称
選択 状態	特図 判定結果	リープ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	振分率 (%)	
時短 状態	大当たり図柄3	—	—	THP001	30000	特定確変大当たり変動
				THP002	40000	SP確変大当たり変動
	大当たり図柄4	—	—	THP011	40000	SP時短大当たり変動
				THP031	20000	特定ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	THP032	30000	通常変動→人脈融合演出(成功)→通常昇格演出(備数図柄)
				THP041	6000	通常変動→リーチ→SPリーチ(成功)
				THP042	3000	通常変動→リーチ→SPリーチ(失敗)
				THP043	6000	通常変動→リーチ→SPリーチ(成功)
				THP044	3000	通常変動→リーチ→SPリーチ(失敗)
				THP045	6000	通常変動→リーチ→SPリーチ(成功)
				THP046	3000	通常変動→リーチ→SPリーチ(失敗)
				THP047	3000	通常変動→リーチ→SPリーチ(成功)
				THP048	3000	通常変動→リーチ→SPリーチ(成功)
				THP049	3000	通常変動→リーチ→SPリーチ(成功)

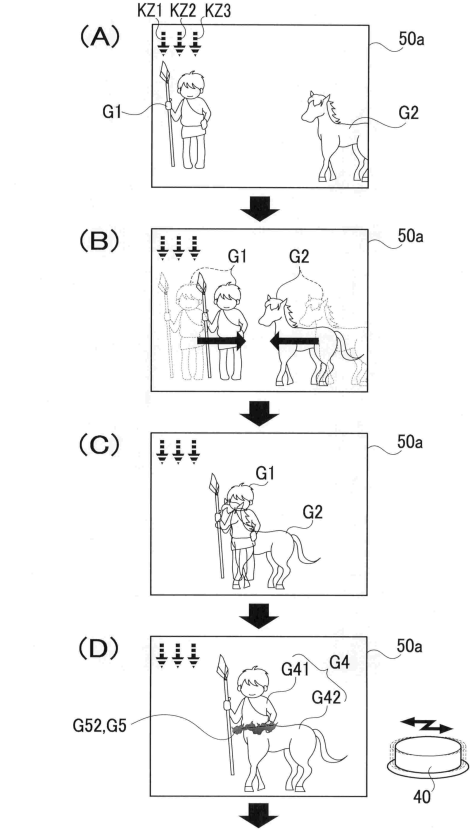
【図 3 0】

炎エフェクト演出の演出態様決定テーブル			
特図変動パターンの名称	特図変動パターン	選択割合(%)	
		通常態様	特別態様
特定確変大当たり変動	THP001	0	100
SP確変大当たり変動	THP002	70	30
SP時短大当たり変動	THP011	100	0

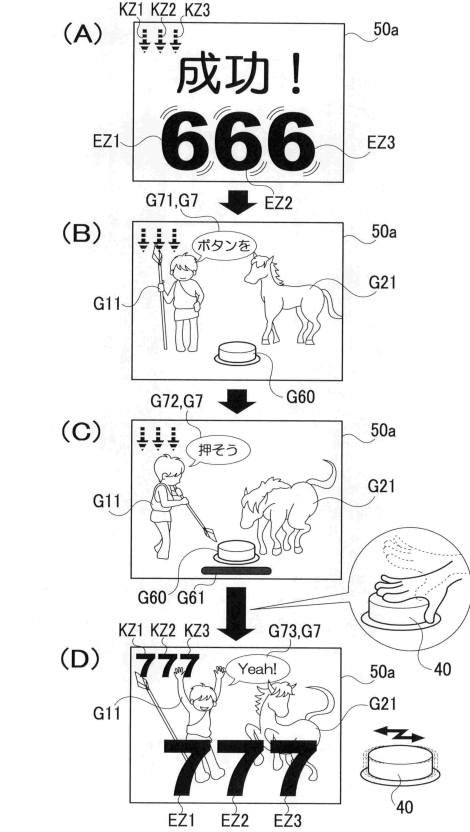
10

20

【図 3 1】



【図 3 2】

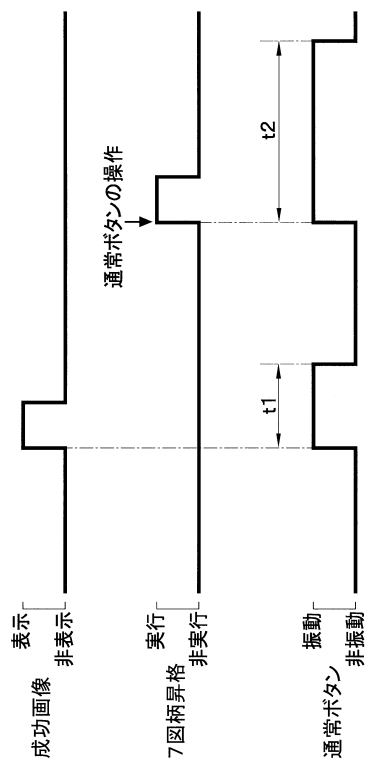


30

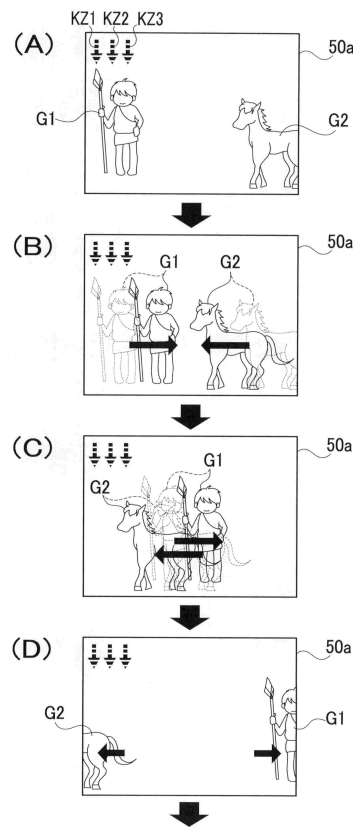
40

50

【図 3 3】



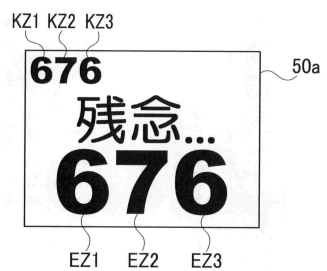
【図 3 4】



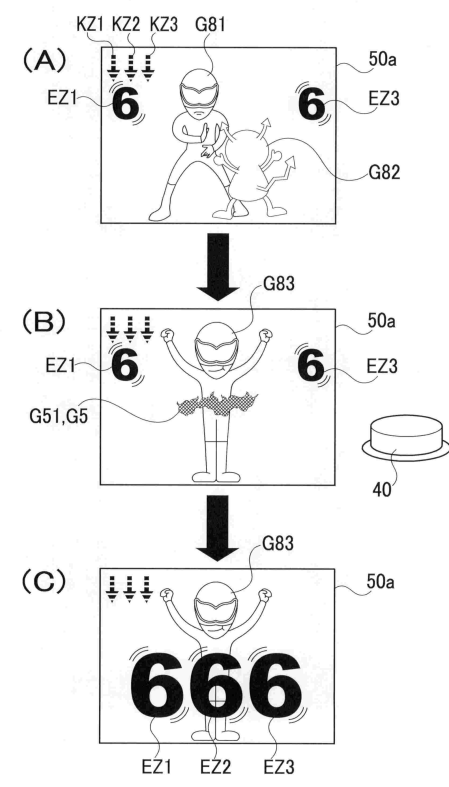
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

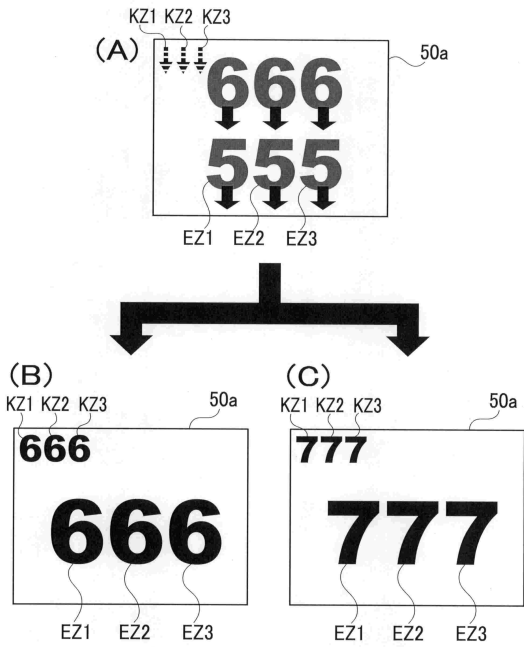


30

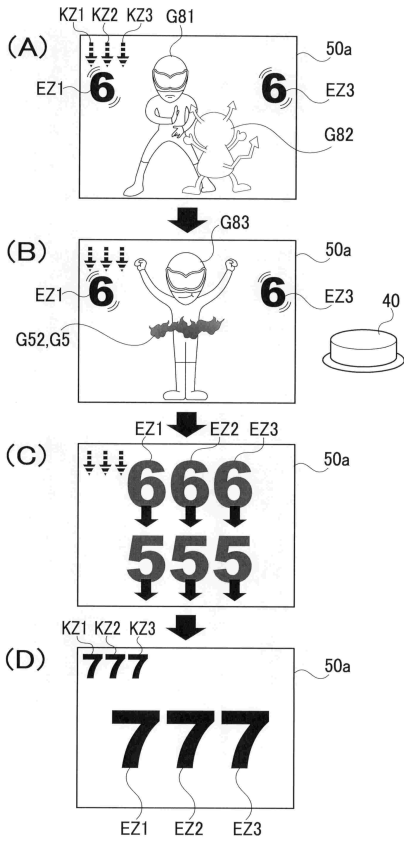
40

50

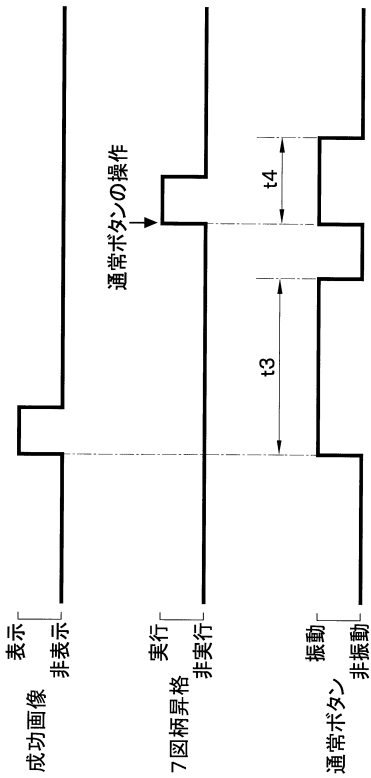
【図 3 7】



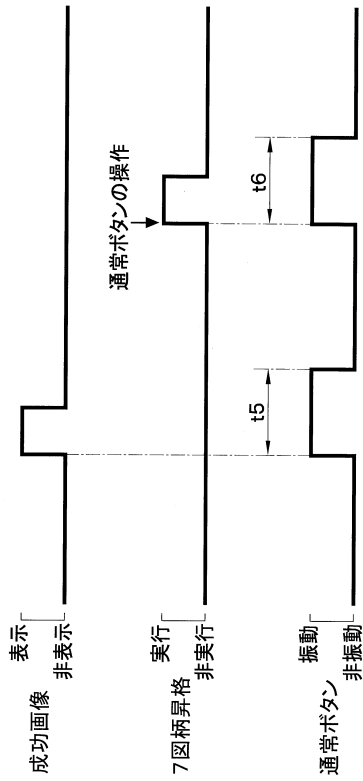
【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 0】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 下田 諒
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- 審査官 永田 美佐
- (56)参考文献 特開 2 0 2 1 - 0 2 9 3 5 9 (J P , A)
- 特開 2 0 1 9 - 0 6 8 9 7 4 (J P , A)
- 特開 2 0 2 1 - 0 8 3 7 2 1 (J P , A)
- 特開 2 0 2 1 - 0 9 0 5 5 3 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2