

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7113491号

(P7113491)

(45)発行日 令和4年8月5日(2022.8.5)

(24)登録日 令和4年7月28日(2022.7.28)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 4 (全55頁)

(21)出願番号	特願2018-34131(P2018-34131)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年2月28日(2018.2.28)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-146833(P2019-146833 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和1年9月5日(2019.9.5)	(74)代理人	110000291弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
審査請求日	令和3年2月15日(2021.2.15)	(72)発明者	荒井 孝太
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	相坂 昌範
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	山本 健弘
			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】

始動口と、

複数種類の発光態様を有する第1発光手段と、

複数種類の発光態様を有し、前記第1発光手段と異なる第2発光手段と、

操作手段と、

前記始動口への入賞を契機に、数値情報を取得する取得手段と、

前記数値情報に基づいて大当たりの抽選を行う抽選手段と、

前記始動口への入賞を契機に、前記取得手段にて取得された前記数値情報に対する大当たりの抽選結果を先読みする先読み手段と、

所定の演出を実行可能な演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記先読み手段の先読みの結果に基づいて、前記始動口の入賞時に前記第1発光手段を発光可能とし、

前記先読み手段の先読みの結果に基づいて、前記第2発光手段を発光可能とし、

前記第1発光手段と前記第2発光手段との少なくとも一方を発光させた後、前記操作手段が操作された場合に、前記第1発光手段の発光態様と前記第2発光手段の発光態様との少なくとも一方を変化させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載する遊技機において、
遊技機の機種を示す構造体を備え、
前記第 1 発光手段は、前記構造体に設けられる、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載する遊技機において、
前記第 1 発光手段の発光態様には、第 1 の点灯パターンと、前記第 1 の点灯パターンよりも点灯時間が長い第 2 の点灯パターンとが含まれ、
前記演出制御手段は、
前記第 1 発光手段を発光させた場合、その後、前記操作手段への操作を受け付けたことに
応じて、発光態様を前記第 1 の点灯パターンから前記第 2 の点灯パターンに変化させること
が可能である、
ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 4】

請求項 1 または請求項 2 に記載する遊技機において、
前記第 2 発光手段の発光態様には、弱点灯と、前記弱点灯よりも光量が多い強点灯とが
含まれ、
前記演出制御手段は、
前記先読み手段の先読みの結果に基づいて前記始動口の入賞時に前記第 2 発光手段を
発光可能であり、前記第 2 発光手段を発光させた場合、その後、前記操作手段への操作を
受け付けたことに応じて、発光態様を前記弱点灯から前記強点灯に変化させることが可能
である、
ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、パチンコ遊技機に代表される遊技機は、遊技球が始動口に入賞したことを契機に
数値情報を取得し、その数値情報に基づいて大当たりの抽選を行い、大当たりに当選した
場合に遊技者に有利な特別遊技を実行する。また、パチンコ遊技機は、大当たりの抽選結果
を先読みし、大当たりの期待を示す予告演出を実行する場合がある。

30

【0003】

予告演出としては、例えば特許文献 1 に開示されているような、予告音の発生であったり、ランプの点灯であったり、大当たりを示唆する画像の表示が知られている。予告演出は、大当たりを示す特別図柄が停止表示されるまでであればいつでも実行可能であり、例えば、始動口に入賞したタイミングに実行される構成が知られている。

【先行技術文献】

40

【特許文献】**【0004】**

【文献】特開 2004 - 180994 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

始動口への入賞時に発生させる予告演出は、発生タイミングが不確定であり、実行中の演出との関連付けが困難である。そのため、予告音の発生やランプの点灯等、実行中の演出とは無関係に 1 回の実行で完結する演出となる。しかしながら、1 回の実行で完結してしまうと演出がシンプルなものになり、興趣性を欠くことになる。

50

【 0 0 0 6 】

本発明は、前記した従来の技術が有する問題点を解決するためになされたものである。
すなわちその課題とするところは、始動口の入賞時に予告演出を実行可能な遊技機であって、予告演出の興趣性を向上させる技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

上記の課題を解決するため、本発明の遊技機は、
始動口と、

複数種類の発光態様を有する第 1 発光手段と、

複数種類の発光態様を有し、前記第 1 発光手段と異なる第 2 発光手段と、

10

操作手段と、

前記始動口への入賞を契機に、数値情報を取得する取得手段と、

前記数値情報に基づいて大当たりの抽選を行う抽選手段と、

前記始動口への入賞を契機に、前記取得手段にて取得された前記数値情報に対する大当たりの抽選結果を先読みする先読み手段と、

所定の演出を実行可能な演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記先読み手段の先読みの結果に基づいて、前記始動口の入賞時に前記第 1 発光手段を発光可能とし、

20

前記先読み手段の先読みの結果に基づいて、前記第 2 発光手段を発光可能とし、

前記第 1 発光手段と前記第 2 発光手段との少なくとも一方を発光させた後、前記操作手段が操作された場合に、前記第 1 発光手段の発光態様と前記第 2 発光手段の発光態様との少なくとも一方を変化させることが可能である、

を備えることを特徴としている。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、始動口の入賞時に予告演出を実行可能な遊技機であって、予告演出の興趣性を向上させる技術が実現される。

【図面の簡単な説明】

30

【 0 0 0 9 】

【図 1】実施の形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図 2】図 1 に示すパチンコ遊技機の正面図である。

【図 3】図 1 に示すパチンコ遊技機の遊技盤の構成を示す図である。

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

【図 5】背面ユニットの斜視図である。

【図 6】ロゴユニットの分解斜視図である。

【図 7】パチンコ遊技機の遊技制御基板および周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 8】パチンコ遊技機の演出制御基板および周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

40

【図 9】大当たり種別判定テーブルである。

【図 10】大入賞口の開放態様を示すテーブルである。

【図 11】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)はリーチ判定テーブルであり、(C)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 12】変動パターン判定テーブルである。

【図 13】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 14】始動入賞コマンド特定テーブルである。

【図 15】ロゴ発光予告演出を含む演出図柄変動演出の概略を示す図である。

50

【図 1 6】ロゴ発光予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 7】第 3 保留時のロゴ発光予告演出シナリオテーブルである。

【図 1 8】変化態様抽選テーブルである。

【図 1 9】変化態様ボタン回数閾値テーブルである。

【図 2 0】遊技制御基板における遊技側起動処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 1】遊技制御基板における遊技側タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 2】遊技制御基板におけるセンサ検出処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 3】遊技制御基板における普通動作処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 4】遊技制御基板における特別動作処理の手順を示すフローチャートである。

10

【図 2 5】遊技制御基板における特別図柄待機処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 6】遊技制御基板における特図 2 大当たり判定処理（特図 1 大当たり判定処理）の手順を示すフローチャートである。

【図 2 7】遊技制御基板における特別図柄変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 8】遊技制御基板における特別図柄確定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 9】遊技制御基板における遊技状態管理処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 0】遊技制御基板における遊技状態リセット処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 1】遊技制御基板における大当たり遊技処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 2】遊技制御基板におけるラウンド処理の手順を示すフローチャートである。

20

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

【図 3 4】遊技制御基板における遊技状態設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 5】演出制御基板における演出側起動処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 6】演出制御基板における演出側 1 m s タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 7】演出制御基板における演出側 1 0 m s タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 8】演出制御基板における受信コマンド解析処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 9】演出制御基板における変動演出開始処理の手順を示すフローチャートである。

30

【図 4 0】演出制御基板におけるスイッチ処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 1】演出制御基板におけるボタン有効期間処理の手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

1. 遊技機の構造

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

40

【0 0 1 1】

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

【0 0 1 2】

前扉 2 3 の中央は開口しており、その開口箇所には透明の透明板 2 3 t が取付けられて

50

いる。透明板 23 t は、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であってもよい。また、前扉 23 は、上側装飾ユニット 200 と、左側装飾ユニット 210 と、右側装飾ユニット 220 と、操作機構ユニット 230 とを備えている。

【0013】

操作機構ユニット 230 は、前扉 23 における開口箇所の下側に配されるものである。操作機構ユニット 230 は、右下部に、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 72 k を備えている。また、操作機構ユニット 230 には、遊技球（貸球や賞球）を貯留する上皿 34 が設けられているとともに、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン 40 k が設けられている。また操作機構ユニット 230 の下側には、上皿 34 に収容しきれない遊技球を貯留する下皿 35 が設けられている。

10

【0014】

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

【0015】

上側装飾ユニット 200 は、前扉 23 における開口箇所の上側に配されており、左側装飾ユニット 210、右側装飾ユニット 220、操作機構ユニット 230 よりも前方に突出している。さらに上側装飾ユニット 200 は、左方に配された左側スピーカ 52 L と、右方に配された右側スピーカ 52 R とを有している。なお、左側スピーカ 52 L と右側スピーカ 52 R とを総称して「スピーカ 52」とする。

20

【0016】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 に示すような遊技盤 1 を備えている。遊技盤 1 は、遊技機枠 2 の内側に取り付けられ、遊技機枠 2 に収容されている。具体的に遊技盤 1 は、前方側に配置される板状部材 1 A と、板状部材の後側に組付けられる背面ユニット 1 B と、各種制御基板と、画像表示装置 50 と、ハーネス等を取付けるユニットと、が一体化されたものである。遊技盤 1 の板状部材 1 A には、ハンドル 72 k の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 6 が、外レール 62 ないし内レール 63 で囲まれて形成されている。また、遊技領域 6 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。遊技盤 1 の背面ユニット 1 B の詳細は後述する。

30

【0017】

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

【0018】

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

40

【0019】

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

50

【 0 0 2 0 】

電チュー 1 2 D は、前後に進退可能な電チュー開閉部材（可動部材）1 2 k を備え、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 を開閉するものである。第 2 始動口 1 2 は、電チュー開閉部材 1 2 k が進出している位置にあるとき（つまり電チュー開閉部材 1 2 k が開状態のとき）だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、電チュー開閉部材 1 2 k が退避している位置にあるとき（つまり電チュー開閉部材 1 2 k が閉状態のとき）には遊技球が入球不可能となっている。なお、第 2 始動口 1 2 は、遊技球の入球し易さが可変であればよく、電チュー開閉部材 1 2 k が閉状態にあるときには開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、電チュー開閉部材 1 2 k が閉状態にあるときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

10

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の右方には、大入賞口 1 4 を備えた大入賞装置（アタッカー、A T）1 4 D が設けられている。大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに変化する A T 開閉部材 1 4 k を備え、A T 開閉部材 1 4 k の作動により大入賞口 1 4 を開閉するものである。大入賞口 1 4 は、A T 開閉部材 1 4 k が開いている位置にあるとき（つまり開状態のとき）だけ遊技球が入球可能となる。

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 6 におけるセンター装飾体 6 1 の右方には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 への遊技球の通過は、電チュー 1 2 D を開放するか否かを定める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の契機となる。

20

【 0 0 2 3 】

さらに遊技領域 6 には、複数の一般入賞口 1 0 が設けられている。また遊技領域 6 の最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 外へ排出するアウト口 1 9 が設けられている。

【 0 0 2 4 】

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

30

【 0 0 2 5 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、電チュー 1 2 D と、一般入賞口 1 0 と、アウト口 1 9 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 1 1 および一般入賞口 1 0 への入賞を狙う。

【 0 0 2 6 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 1 3 と、大入賞装置 1 4 D と、電チュー 1 2 D と、一般入賞口 1 0 と、アウト口 1 9 とが設けられている。第 1 始動口 1 1 は、遊技領域 6 のほぼ中央に配置されているが、右打ちの場合に遊技球が第 1 始動口 1 1 に向かわないように遊技くぎ等が配置されている。そのため、遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 1 3 への通過、電チュー 1 2 D に係る第 2 始動口 1 2 への入賞、又は、大入賞口 1 4 への入賞を狙う。

40

【 0 0 2 7 】

また、遊技盤 1 の右下部には、表示器類 8 が配置されている。表示器類 8 には、図 4 に示すように、第 1 特別図柄（特図 1）を可変表示する第 1 特図表示器 8 1 a、第 2 特別図柄（特図 2）を可変表示する第 2 特図表示器 8 1 b、および、普通図柄（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、第 1 特図表示器 8 1 a の作動保留（第 1 特図保留、特図 1 保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 8 3 a、第 2 特図表示器 8 1 b の作動保留（第 2 特図保留、特図 2 保留）の記憶数を表示する第 2 特

50

図保留表示器 8 3 b、および、普図表示器 8 2 の作動保留の記憶数を表示する普図保留表示器 8 4 が含まれている。

【 0 0 2 8 】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」とする。また、第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b を総称して「特図表示器 8 1」とする。また、第 1 特図保留表示器 8 3 a および第 2 特図保留表示器 8 3 b を総称して「特図保留表示器 8 3」とする。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b は、それぞれ例えば横並びに配された 8 個の L E D（light emitting diode）から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば大当たり（複数種類の大当たり図柄のうちの一つ）に当選した場合には、「○ ○ ● ● ○ ○ ● ●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1、2、5、6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「● ● ● ● ● ● ● ○」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様で表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅する

【 0 0 3 1 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、始動口への遊技球の入賞があると、その入賞に対して大当たり乱数等の各種乱数を取得し、それら各種乱数の値（判定用情報）を一旦記憶する。この各種乱数を記憶する記憶領域を、特図保留記憶部 1 0 5 とする。詳細には、第 1 始動口 1 1 への入賞であれば第 1 特図保留（特図 1 の保留）として第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a に記憶し、第 2 始動口 1 2 への入賞であれば第 2 特図保留（特図 2 の保留）として第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。各々の特図保留記憶部 1 0 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限数（上限ともいう）は、第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a が「4」、第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b も「4」となっている。

【 0 0 3 2 】

特図保留記憶部 1 0 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち他の大当たり乱数に基づく特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

【 0 0 3 3 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 3 4 】

普通図柄の可変表示は、ゲート 1 3 への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器 8 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあとと停止表示することにより、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、停止表示された普通当たり図柄の種類および現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 1 2 を開放（電チュー 1 2 D を作動）させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 1 2 の開放パターンについては後述する。

10

【 0 0 3 5 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、普通当たり図柄を表示する。本形態の普通当たり図柄には、複数種類ある。例えば当たり（複数種類の当たり図柄のうちの一つ）に当選した場合には、「○●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1 および 2 番目にある L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「●●」というように両 L E D が消灯する普通ハズレ図柄を表示する。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様で表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

20

【 0 0 3 6 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、ゲート 1 3 への遊技球の通過があると、その通過に対して普通図柄乱数等を取得し、それら各種乱数の値（判定用情報）を、普図保留として一旦記憶する。この各種乱数を記憶する記憶領域を、普図保留記憶部 1 0 6 とする。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限数（上限ともいう）は、「4」となっている。

30

【 0 0 3 7 】

普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通当たり乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち他の普通当たり乱数に基づく普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中にゲート 1 3 への遊技球の通過があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

40

【 0 0 3 8 】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 8 4 に表示される。普図保留表示器 8 4 は 4 個の L E D で構成されている。普図保留表示器 8 4 は、普図保留の数だけ L E D を点灯させることにより普図保留の数を表示する。

【 0 0 3 9 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 に示すように、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に、特別図柄の変動表示（可変表示）に同期した装飾図柄（演出図柄）E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示を行う演出図柄表示領域がある。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄 E Z 1

50

が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 E Z 2 が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 E Z 3 が表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置 50 は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、第 1 特別図柄ないし第 2 特別図柄の変動表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。なお以下の説明では、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、および右演出図柄 E Z 3 を総称して「演出図柄 E Z」とする。

【0040】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄 E Z を停止表示する。また、はずれであった場合には「263」などのバラケ目で演出図柄 E Z を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第 1 特図表示器 81a や第 2 特図表示器 81b により把握するのではなく、画像表示装置 50 にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄 E Z の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような演出図柄 E Z の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能である。

10

【0041】

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

20

【0042】

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

【0043】

2. 背面ユニットの構成

次に、図 5 に示す背面ユニット 1 B について説明する。背面ユニット 1 B は、遊技盤 1 の直ぐ後方（背面側）であって、画像表示装置 50 よりも前方に取り付けられるユニットである。遊技盤 1 のうち遊技球が流下する遊技領域 6 は透明板で構成されており、背面ユニット 1 B は、図 3 に示したように、遊技機枠 2 の前扉 23 の透明板 23t および遊技盤 1 の遊技領域 6 を介して、遊技者から視認可能になっている。

30

【0044】

具体的に背面ユニット 1 B は、後方側に配置される組付ベース 301 と、組付ベース 301 の下側に組み付けられるロゴユニット 300 と、組付ベース 301 の左右両側に組み付けられる左側発光ユニット 400L 及び右側発光ユニット 400R と、を備える。また、背面ユニット 1 B は、左右方向の中央の上側に、三角形形状の盤可動体 55k を上下に 2 つ備えている。盤可動体 55k は、停止している状態から軸中心 Q1 周りに回転可能である。左側発光ユニット 400L 及び右側発光ユニット 400R を総称して「発光ユニット 400」とする。

【0045】

ロゴユニット 300 では、ロゴユニット 300 に施されている装飾によって、一体的な意匠である「GIDREAM」を形成している。なお「GIDREAM」とは、本パチンコ遊技機 P Y 1 の機種名を示すものである。ロゴユニット 300 は、図 6 に示すように、ベース部材 310 と、ロゴ用 LED 基板 320 と、リフレクター 330 と、インナーレンズ 340 と、シート 350 と、アウターレンズ 360 と、部分レンズ 370 と、ケース 380 とを備えている。

40

【0046】

ベース部材 310 は、ロゴユニット 300 の各構成部材を組み付ける平板部材であり、ロゴユニット 300 において最も後方に配置される。このベース部材 310 は、透明の合成樹脂で構成されていて、後面にて組付ベース 301 の下端部に取付けられる。

50

【 0 0 4 7 】

ロゴ用LED基板320は、ロゴ用LED321を実装する基板であり、ベース部材310の前面に取付けられる。ロゴ用LED321は、ロゴ用LED基板320の前面の全体にわたって、「G I D R E A M」の文字をなぞるように多数配置されている。各ロゴ用LED321は、発光することで主に前方に向かって光を照射（出射）するようになっている。

【 0 0 4 8 】

リフレクター330は、ロゴ用LED321から照射される光を反射するものである。つまり、リフレクター330によって、ロゴ用LED321から照射された光が外側へ過度に漏れないようにしている。インナーレンズ340は、ロゴ用LED321から照射される光を内部にて拡散させるものであり、リフレクター330に収容される。インナーレンズ340は、前後方向の長さ（厚み）がある程度あるものであり、透明な合成樹脂で構成されている。

10

【 0 0 4 9 】

シート350は、薄紙であり、インナーレンズ340の前面に載置された状態でリフレクター330に収容される。シート350のうち、外側部分351は、赤色に着色されている。そのため、ロゴユニット300を見たときに、「G I D R E A M」の文字を赤色で目立たせることが可能である。内側部分352は、「G I D R E A M」の文字を概ね形成していて、インナーレンズ340のレンズカット341とほぼ同じ大きさである。そして内側部分352は、光を透過し易い透明になっていて、インナーレンズ340のレンズカット341の位置に対応して載置される。こうして、レンズカット341からの光を、透明な内側部分352を介して前方へ照射され易くすることが可能である。

20

【 0 0 5 0 】

アウターレンズ360および部分レンズ370は、ロゴ用LED321から照射される光を内部にて拡散させるものであり、シート350及びインナーレンズ340と共にリフレクター330に収容される。アウターレンズ360および部分レンズ370は、透明な合成樹脂で構成されていて、両者が組み合わさって「G I D R E A M」の文字を概ね形成している。

【 0 0 5 1 】

本形態のアウターレンズ360および部分レンズ370では、後面のうち主に周縁部分を除いてレンズカット361、371が施されている。レンズカット361、371は、縦横整列した小さな正方形のモザイク模様になっており、アウターレンズ360および部分レンズ370にレンズカット361、371が施されていることで、アウターレンズ360および部分レンズ370で光をより拡散させることが可能である。そして、レンズカット361、371は、シート350の内側部分352およびインナーレンズ340のレンズカット341とほぼ同じ大きさであり、それぞれ前後方向に重なるように配置される。これにより、ロゴ用LED321から照射される光を、インナーレンズ340のレンズカット341とアウターレンズ360および部分レンズ370のレンズカット361、371の両方で拡散させる。その結果、「G I D R E A M」の文字をより一層鮮やかに光らせることが可能である。

30

40

【 0 0 5 2 】

ケース380は、部分レンズ370、アウターレンズ360、シート350、リフレクター330、ロゴ用LED基板320をベース部材310に対して保持させるものである。ケース380は、前後方向の長さ（厚み）がある程度あるものであるが、主に側壁だけを有し、前面側と後面側とが開口している。このケース380は、前方の周縁部分381にてアウターレンズ360及び部分レンズ370を保持した（引っ掛かるように係止した）状態で、ベース部材310に組み付けられる。その結果、部分レンズ370、アウターレンズ360、シート350、インナーレンズ340、及びリフレクター330は、ケース380の内部にて保持される。ケース380は、「G I D R E A M」の輪郭を形成している。

50

【 0 0 5 3 】

３．パチンコ遊技機 P Y 1 の電氣的構成

続いて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を、図 7 および図 8 を参照しつつ説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技制御基板 1 0 0 と、演出制御基板 1 2 0 と、払出制御基板 1 7 0 と、を備えている。遊技制御基板 1 0 0 は、大当たり等の各種抽選や遊技状態の移行等、主として遊技利益に関する制御を行う。演出制御基板 1 2 0 は、画像表示装置 5 0 の表示、各種のランプの点灯、音声出力等、主として遊技の進行に伴って実行される演出に関する制御を行う。払出制御基板 1 7 0 は、遊技球の払い出しに関する制御を行う。

【 0 0 5 4 】

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、遊技制御基板 1 0 0、演出制御基板 1 2 0、画像制御基板 1 4 0、および払出制御基板 1 7 0 に対する電力の供給制御を行い、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。

【 0 0 5 5 】

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 に対して外部から電力が供給されていない場合、すなわち主電源がオフであったり停電が生じた場合に、遊技制御基板 1 0 0 に対して情報の保持に必要な電力を供給する。従って、遊技制御基板 1 0 0 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 に外部から電力が供給されていない場合も、バックアップ電源回路 1 9 2 から電力を供給できる間、一時的に保持される。なお、各制御基板に対する専用のバックアップ電源回路をそれぞれ設けてもよい。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。この電源スイッチ 1 9 1 の操作により、主電源のオンオフが切り換えられる。

【 0 0 5 6 】

遊技制御基板 1 0 0 には、図 7 に示すように、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコンが実装されている。以下、遊技制御用ワンチップマイコンを、遊技制御用マイコン 1 0 1 とする。遊技制御用マイコン 1 0 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した遊技用 R O M (Read Only Memory) 1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M (Random Access Memory) 1 0 4、遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (Central Processing Unit) 1 0 2、が含まれる。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技用 I / O (Input/Output) ポート 1 1 8 を介して他の基板等とデータの送信ないし受信を行う。遊技用 I / O ポート 1 1 8 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 に内蔵されていてもよい。また、遊技用 R O M 1 0 3 は、外付けであってもよい。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が第 1 始動口 1 1 を通過する際に出力値が変化

10

20

30

40

50

する信号を出力する。第2始動口センサ12aは、第2始動口12の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が第2始動口12を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。ゲートセンサ13aは、ゲート13の直下の通過領域内に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球がゲート13を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。

【0060】

大入賞口センサ14aは、大入賞口14の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が大入賞口14を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。一般入賞口センサ10aは、各一般入賞口10の直下に設けられ、遊技球の通過を検知するための信号を出力する、すなわち遊技球が各一般入賞口10を通過する際に出力値が変化する信号を出力する。

10

【0061】

また、ソレノイド類としては、電チューソレノイド12s、ATソレノイド14s、がある。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。ATソレノイド14sは、大入賞装置14DのAT開閉部材14kを駆動する。

【0062】

また、遊技制御基板100には、第1特図表示器81a、第2特図表示器81b、普図表示器82、第1特図保留表示器83a、第2特図保留表示器83b、および普図保留表示器84、が電氣的に接続されている。すなわち、これらの表示器類8の表示制御は、遊技制御用マイコン101によって行われる。

20

【0063】

また、遊技制御基板100には、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から各種信号を受信する。具体的に払出制御基板170には、払出装置73およびカードユニットCUが電氣的に接続されている。カードユニットCUは、パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にする装置である。また、払出制御基板170には、発射制御基板175を介して、発射装置72が電氣的に接続されている。

【0064】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、パチンコ遊技機PY1に電氣的に接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、払出装置73の払出モータ73mを駆動し、払出装置73に賞球の払い出しを行わせたり、払出装置73に貸球の払い出しを行わせる。払い出される賞球ないし貸球は、その計数のための払出センサ73aからの信号によって制御される。

30

【0065】

パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11への入賞による払い出しの賞球数は3球であり、第2始動口12への入賞による払い出しの賞球数は2球である。また、大入賞口14への入賞による払い出しの賞球数は13球であり、一般入賞口10への入賞による払い出しの賞球数は3球である。これらの賞球数は、一例であり、適宜選択すればよい。

【0066】

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

40

【0067】

また、遊技制御基板100には、RAMクリアスイッチ119が接続されている。RAMクリアスイッチ119は、遊技制御基板100に付設され、パチンコ遊技機PY1の後

50

面に配置される。すなわち、RAMクリアスイッチ119は、通常、パチンコ遊技機PY1の前面側にいる遊技者から視認できず、遊技者が操作できない位置にある。そのため、RAMクリアスイッチ119は、通常、ホールのスタッフによって操作される。パチンコ遊技機PY1は、RAMクリアスイッチ119が押下された状態で起動されると、遊技用RAM104を初期化する。これにより、遊技用RAM104に記憶されている情報が失われる。

【0068】

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

10

【0069】

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

20

【0070】

演出制御基板120には、図8に示すように、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコンが実装されている。以下、演出制御用ワンチップマイコンを、演出制御用マイコン121とする。演出制御用マイコン121には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122、が含まれる。演出制御用マイコン121は、演出用I/Oポート138を介して他の基板等とデータの送信ないし受信を行う。演出用I/Oポート138は、演出制御用マイコン121に内蔵されていてもよい。また、演出用ROM123は、外付けであってもよい。

30

【0071】

演出用RAM124には、保留抽選情報を含む始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部125が設けられる。保留抽選情報には、遊技制御基板100の特図保留記憶部105に記憶される各乱数に基づく情報が含まれる。始動入賞コマンド保留記憶部125はさらに、第1特図保留に基づく第1始動入賞コマンドを記憶する第1始動入賞コマンド保留記憶部125aと、第2特図保留に基づく第2始動入賞コマンドを記憶する第2始動入賞コマンド保留記憶部125bと、が設けられる。この他、演出用RAM124には、普図保留の情報を含むコマンドを記憶する記憶部が設けられていてもよい。

40

【0072】

詳細には、第1始動入賞コマンド保留記憶部125aおよび第2始動入賞コマンド保留記憶部125bは、それぞれ特図保留の上限数に対応する記憶領域が設けられている。パチンコ遊技機PY1では、特図保留の上限数に合わせて、第1始動入賞コマンド保留記憶部125aには4つの記憶領域が設けられ、第2始動入賞コマンド保留記憶部125bにも4つの記憶領域が設けられる。さらに各記憶領域には、複数の小領域が設けられている。具体的にパチンコ遊技機PY1では、始動口の入賞に基づいて特定される始動入賞コマンドと、保留アイコンHAの表示態様を示すデータと、始動入賞コマンドを受信する度に

50

カウントアップされる受信カウンタ値と、を各小領域に記憶する。受信カウンタは、入賞順を管理するために用いられる。

【 0 0 7 3 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0、役物ランプ制御基板 1 6 2、および音声制御回路 1 6 1 が電氣的に接続されている。演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 CPU 1 4 2 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 4 0 の画像用 RAM 1 4 4 は、画像データが展開されるメモリである。画像制御基板 1 4 0 の画像用 ROM 1 4 3 には、画像表示装置 5 0 に表示される静止画データや動画データ、より具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字、記号、背景画像、演出図柄 E Z、保留アイコン H A などの画像データが記憶されている。画像制御基板 1 4 0 の画像用 CPU 1 4 2 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からのコマンドに基づいて、画像用 ROM 1 4 3 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データを画像表示装置 5 0 に表示させる。

10

【 0 0 7 4 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御回路 1 6 1 を介して、スピーカ 5 2 に音声、楽曲、効果音等を出力させる音声制御を行う。具体的に、スピーカ 5 2 から出力される音声等の音響データは、演出制御基板 1 2 0 の演出用 ROM 1 2 3 に記憶される。なお、音声制御回路 1 6 1 に音響データを記憶させてもよい。また、画像制御基板 1 4 0 とスピーカ 5 2 ないし音声制御回路 1 6 1 とを電氣的に接続し、画像制御基板 1 4 0 に音声制御を行わせてもよい。この場合、画像制御基板 1 4 0 が音響データを記憶してもよい。

20

【 0 0 7 5 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、役物ランプ制御基板 1 6 2 を介して、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、ロゴ用 LED 3 2 1、発光ユニット 4 0 0 等の各光源の点灯制御を行う。具体的に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出用 ROM 1 2 3 に記憶されているデータを用いて、各光源の発光態様を決める発光パターンデータを作成し、当該発光パターンデータを役物ランプ制御基板 1 6 2 に送信する。発光パターンデータを受信した役物ランプ制御基板 1 6 2 は、当該発光パターンデータに従って各光源の発光制御を行う。

30

【 0 0 7 6 】

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、役物ランプ制御基板 1 6 2 に、可動体中継基板 1 6 3 を介して電氣的に接続された盤可動体 5 5 k を動作させる。具体的に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出用 ROM 1 2 3 に記憶されているデータを用いて、盤可動体 5 5 k の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、当該動作パターンデータを役物ランプ制御基板 1 6 2 に送信する。動作パターンデータを受信した役物ランプ制御基板 1 6 2 は、当該動作パターンデータに従って、盤可動体 5 5 k の動作制御を行う。

【 0 0 7 7 】

なお、役物ランプ制御基板 1 6 2 に CPU を実装してもよい。その場合、その CPU に枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、ロゴ用 LED 3 2 1、発光ユニット 4 0 0 等の各発光手段の点灯制御や盤可動体 5 5 k の動作制御を実行させてもよい。さらにその場合、役物ランプ制御基板 1 6 2 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンデータの作成に用いるデータや、動作パターンデータの作成に用いるデータを記憶させてもよい。

40

【 0 0 7 8 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、演出ボタン検出センサ 4 0 a、演出ボタン振動モータ 4 0 m、演出ボタンランプ 4 0 L a が電氣的に接続されている。演出ボタン検出センサ 4 0 a は、演出ボタン 4 0 k に対応する検出センサである。そのため、演出ボタン 4 0 k が押下されると、演出ボタン検出センサ 4 0 a から演出制御基板 1 2 0 に対して、演出ボタン 4 0 k に関する信号が出力される。演出ボタン検出センサ 4 0 a から出力される信号に

50

基づいて、演出制御基板 1 2 0 は、演出ボタン 4 0 k が押下されたか否かを判断できる。

【 0 0 7 9 】

演出ボタン振動モータ 4 0 m は、演出ボタン 4 0 k を振動させるために演出ボタン 4 0 k に内蔵されているモータである。演出ボタンランプ 4 0 L a は、演出ボタン 4 0 k を光らせるために演出ボタン 4 0 k に内蔵されているランプである。

【 0 0 8 0 】

4 . 大当たり等の説明

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

10

【 0 0 8 1 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、取得した大当たり乱数を判定することによる大当たりの抽選を行う。大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果には、「大当たり」と「はずれ」がある。大当たり種別乱数は、大当たり抽選の結果が「大当たり」である場合に、大当たりの種別を決めるための乱数である。大当たり乱数は 0 ～ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。大当たり種別乱数は、0 ～ 9 9 までの範囲で値をとる。

【 0 0 8 2 】

リーチ乱数は、大当たり抽選の結果が「はずれ」である場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 ↓ 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a 内で多少揺れているように表示されていたり拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ～ 2 5 5 までの範囲で値をとる。

20

【 0 0 8 3 】

変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ～ 9 9 までの範囲で値をとる。変動パターンが決まることで、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P リーチ演出や通常リーチ演出を行うか否かを含む、変動時間に適した変動演出パターンを選択する。なお、S P リーチ（スーパーリーチ）は、通常リーチよりも大当たりの期待度が高いことを示唆する演出であり、通常リーチよりも演出時間が長い。本形態での S P リーチは、通常リーチを経て発展的に実行される。

30

【 0 0 8 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、ゲート 1 3 に遊技球が通過すると、少なくとも普通当たり乱数を取得する。普通当たり乱数は、電チュー 1 2 D を作動させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選、普図抽選）のための乱数である。普通当たり乱数は、0 ～ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。

【 0 0 8 5 】

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

40

【 0 0 8 6 】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（O P とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエ

50

ンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、ＯＰの終了または前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始またはＥＤの開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（ラウンド間インターバル）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【００８７】

また、本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、大当たりに複数の種別がある。大当たりの種別については、図９に示す通りである。図９に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて２つある。確変大当たり（８Ｒ確変大当たり図柄および１６Ｒ確変大当たり図柄）と、通常大当たり（８Ｒ通常大当たり図柄および１６Ｒ通常大当たり図柄）である。確変大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に移行する大当たりである。これに対して、通常大当たりは、大当たり遊技中の遊技状態が高確率状態に移行しない大当たり、すなわち低確率状態のままの大当たりである。すなわち、確変大当たりの方が、通常大当たりと比較して遊技者に有利な大当たりになる。遊技状態の詳細は後述する。大当たりの種別は、大当たり当選時に６５％の割合で確変大当たりに振り分けられ、残りの３５％の割合で通常大当たりに振り分けられる。

10

【００８８】

各大当たり図柄は、ラウンド遊技の数であるラウンド（Ｒ）数は同じであるが、各ラウンドでの大入賞口１４の開放時間が異なる。具体的に図１０に示すように、どの大当たりであっても１６Ｒであるが、８Ｒ確変大当たり図柄および８Ｒ通常大当たり図柄であれば、１～８Ｒが最大２５秒と長時間の開放時間であるが、９～１６Ｒは最大０．１秒と極めて短時間の開放時間である。そのため、９～１６Ｒでは入賞の可能性は極めて低く、実質的に８Ｒとなっている。一方、１６Ｒ確変大当たり図柄および１６Ｒ通常大当たり図柄であれば、１～１６Ｒの全てが最大２５秒と長時間の開放時間であるため、全てのラウンドで入賞の可能性が高い。

20

【００８９】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり遊技後、いわゆる電サポ制御（電チュー１２Ｄにより第２始動口１２への入賞をサポートする制御）が実行されている状態となるが、当選した大当たり図柄の種別に応じて、電サポ制御を終了させる条件となる大当たり遊技後の抽選回数（時短回数）が異なる。具体的に、確変大当たりであれば時短回数が次の大当たりに当選するまでであり、通常大当たりであれば時短回数が１００回である。そのため、この時短回数の違いにおいても、確変大当たりの方が、通常大当たりと比較して遊技者に有利な大当たりといえる。なお、大当たり図柄の種別にかかわらず、時短回数が１００回に達する前に大当たりに当選した場合も電サポ制御の終了条件を満たす。電サポ制御の詳細は後述する。

30

【００９０】

５．遊技状態の説明

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

40

【００９１】

具体的に、高確率状態では、パチンコ遊技機ＰＹ１は、図１１（Ａ）に示すように、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり抽選を行う。つまり、特図表示器８１の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器８１による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【００９２】

また、特図表示器８１の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動

50

表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、図12に示すように、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う。また、図11(B)に示すように、大当たりの抽選結果がはずれであった場合に、時短状態の方が非時短状態よりもリーチが選択され難い。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより選択され易くすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。また、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。つまり、時短状態では、後述するように電チュー12Dが開放され易く特図2の保留が貯まり易い。そのため、変動時間が短い変動パターンが選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞(特図保留として記憶され得る入賞)が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行が可能になる。

10

【0093】

特図表示器81の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。さらに、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器81の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、図11(C)に示すように、当たりと判定される普通当たり乱数の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定(普通図柄の判定)を行う。つまり、普図表示器82の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普図表示器82による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

20

【0094】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、図11(D)に示すように、普通図柄の変動時間は非時短状態では10秒であるが、時短状態では1秒である。さらに時短状態では、図13に示すように、補助遊技における電チュー12Dの開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、電チュー12Dの開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー12Dの開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、電チュー12Dの開放回数増加機能が作動している。

30

【0095】

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

40

【0096】

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

50

い。

【 0 0 9 7 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

【 0 0 9 8 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 6 R へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー 1 2 D が開放されやすくなっており、第 1 始動口 1 1 への入賞よりも第 2 始動口 1 2 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート 1 3 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 1 2 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

10

【 0 0 9 9 】

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

20

【 0 1 0 0 】

6 . 始動入賞コマンド

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

30

【 0 1 0 1 】

図 1 4 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たりか否かの当否情報が含まれている。また本形態の始動入賞コマンドには、大当たりの種類の情報、第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報、非時短状態と時短状態とのどちらの遊技状態で入賞したのかの遊技状態情報、はずれであった場合のリーチの有無の情報、が含まれている。始動入賞コマンドは、少なくとも大当たりか否かの当否情報を含むものであればよく、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。例えば、高確率状態か否かの情報や、変動時間の情報を含ませてもよい。

40

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

7 . ロゴ発光予告演出

続いて、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 で実行されるロゴ発光予告演出について説明する。ロゴ発光予告演出は、第 1 始動口 1 1 あるいは第 2 始動口 1 2 への入賞を契機に、ロゴ用 L E D 3 2 1 ないし発光ユニット 4 0 0 を発光させ、さらにその発光態様によって大

50

当たりの期待度を示唆する演出である。

【 0 1 0 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、第 1 始動口 1 1 あるいは第 2 始動口 1 2 に入賞し、特図保留が生じた際、ロゴ発光予告演出の実行有無を決定する。具体的にパチンコ遊技機 P Y 1 は、始動入賞コマンドを利用して大当たりの当否やリーチの有無を判定し、大当たりに当選している場合、あるいはハズレであっても S P リーチを実行する場合に、ロゴ発光予告演出を実行するか否かを抽選する実行抽選を行う。そして、その実行抽選によってロゴ発光予告演出の実行に当選した場合に、ロゴ発光予告演出を実行する。ロゴ発光予告演出には、ロゴ用 L E D 3 2 1 ないし発光ユニット 4 0 0 の発光態様が異なる複数のシナリオがあり、ロゴ発光予告演出の実行が決定した場合にシナリオが選択される。

10

【 0 1 0 5 】

本形態のロゴ用 L E D 3 2 1 には、「第 1 パターン」、「第 2 パターン」、「第 3 パターン」、の 3 つの発光パターンがある。第 1 パターンは、1 秒間の白色の点灯を行う。すなわち、ロゴ用 L E D 3 2 1 を瞬間的に光らせる発光態様である。第 2 パターンは、1 秒間の白色の点灯と、1 秒間の消灯とを繰り返す。すなわち、ロゴ用 L E D 3 2 1 を点滅させる発光態様である。第 3 パターンは、ロゴ用 L E D 3 2 1 を 1 秒ごとに発光色を変更しながら連続点灯する発光態様である。例えば、白、赤、青、緑、をローテーションさせながらロゴ用 L E D 3 2 1 を発光させる。発光パターンは、第 1 パターンが最もシンプルであり、第 3 パターンが最も複雑になる。第 3 パターンは、抽選結果が大当たりである場合に選択され易く、ハズレである場合に選択され難い。一方、第 1 パターンは、大当たりであってもハズレであっても選択される。つまり、大当たりの期待度は、第 1 パターン、第 2 パターン、第 3 パターン、の順に高くなる。発光パターンが複雑になるほど遊技者には目立つ演出になり、大当たりへの期待度が高まることになる。

20

【 0 1 0 6 】

一方、発光ユニット 4 0 0 には、「弱点灯」および「強点灯」の 2 つの発光態様がある。2 つの発光態様の違いは、光量の違いであり、弱点灯よりも強点灯の方が光量が多い。強点灯は、抽選結果が大当たりである場合に選択され易く、ハズレである場合に選択され難い。一方、弱点灯は、大当たりであってもハズレであっても選択される。つまり、大当たりの期待度は、強点灯の方が弱点灯よりも高い。光量が多いほど遊技者には目立つ演出になり、大当たりへの期待度が高まることになる。

30

【 0 1 0 7 】

ロゴ発光予告演出では、始動口への入賞時、すなわち実行開始時に少なくともロゴ用 L E D 3 2 1 を第 1 パターンで発光し、その後、予告対象となる特図保留の変動表示が開始されるまでの所定のタイミングに演出ボタン有効期間を設ける。そして、その演出ボタン有効期間の終了あるいは演出ボタン 4 0 k の操作に応じて、ロゴ用 L E D 3 2 1 ないし発光ユニット 4 0 0 の発光態様を変化させる。

【 0 1 0 8 】

図 1 5 および図 1 6 は、ロゴ発光予告演出を含む演出図柄変動演出の流れの一例を示している。図 1 5 に示す各フェーズ (A) ~ (G) は、図 1 6 のタイミングチャートに示す (A) ~ (G) に対応している。なお、図 1 5 は、ロゴ発光予告演出を行う特図保留が第 3 保留 (変動表示中の当該保留の他に先に 2 つの保留があり、変動表示の実行優先順位が 3 番目の保留。なお、変動表示の実行優先順位が最も高い保留を第 1 保留とし、2 番目の保留を第 2 保留とする。本形態では、保留が生じた順に変動表示が行われる。) であった場合の、ロゴ発光予告演出の概略を示している。

40

【 0 1 0 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出 (図 1 6 の保留 A 変動) が開始されると、図 1 5 (A) に示すように、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 をそれぞれ画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示し、さらにこれら演出図柄 E Z の変動表示を開始する。図 1 5 中の「 ↓ 」は演出図柄 E Z が変動表示中であることを示す。また、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、当該保留を示す当該保留アイコン T A と、記憶中

50

の特図保留に対応する保留アイコン H A が表示される。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出の実行中、所定の発光パターンに従って、枠ランプ 5 3 等の発光手段を発光させる。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出図柄変動演出の実行中、所定の楽曲および効果音を、スピーカ 5 2 から出力する。図 1 5 (A) は、ロゴ発光予告演出が実行されていない状態を示しており、ロゴユニット 3 0 0 の各ロゴ用 L E D 3 2 1 や発光ユニット 4 0 0 の各 L E D は、発光していない。また、演出ボタン 4 0 k の演出ボタン有効期間も設定されていないことから、演出ボタン 4 0 k の演出ボタンランプ 4 0 L a も発光していない。

【 0 1 1 0 】

特別図柄の変動表示中（図 1 6 の保留 A 変動中）、第 1 始動口 1 1 あるいは第 2 始動口 1 2 への入賞があり、新たな特図保留が生じると、図 1 5 (B) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、その特図保留に対応する保留アイコン H A を追加する。図 1 5 (B) に示した例では、既に 2 つの保留アイコン H A が存在するため、新たに生じた特図保留は第 3 保留となる。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、新たな特図保留が生じた際、その特図保留の先読みを行い、大当たりに当選している場合、あるいはハズレであっても S P リーチを実行する場合に、ロゴ発光予告演出の実行抽選を行う。図 1 5 (B) に示した例では、実行抽選に当選し、ロゴ発光予告演出を開始した状態を示しており、ロゴ用 L E D 3 2 1 が第 1 パターンで発光する。遊技者から見ると、始動口に入賞したタイミングでロゴ用 L E D 3 2 1 が瞬間的に光ることになり、大当たりへの期待感が高まる。なお、図 1 5 (B) に示した例では、発光ユニット 4 0 0 は、非点灯である。

【 0 1 1 1 】

その後、図 1 5 (C) に示すように、次の特図保留（図 1 6 の保留 B ）の変動表示が開始される。これにより、ロゴ発光予告演出の予告対象となった特図保留は、第 3 保留から第 2 保留になる。この変動表示の開始タイミングを起点に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出ボタン有効期間を設定する。演出ボタン有効期間中、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出ボタン 4 0 k の演出ボタンランプ 4 0 L a を発光させる。このような演出ボタン 4 0 k が操作可能であることを示唆する操作示唆演出を行うことで、遊技者は演出ボタン 4 0 k の操作が可能になっていることを知り得る。なお、演出ボタン有効期間中に、演出ボタン 4 0 k が操作可能であることを示唆する示唆画像を、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示してもよい。示唆画像としては、例えば演出ボタン 4 0 k をモチーフとした画像と、操作を促すメッセージの画像と、の組合せが該当する。

【 0 1 1 2 】

演出ボタン有効期間中に演出ボタン 4 0 k が操作されると、図 1 5 (D) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、ロゴ用 L E D 3 2 1 と発光ユニット 4 0 0 との少なくとも一方の発光態様を変化させる。図 1 5 (D) に示した例では、ロゴ用 L E D 3 2 1 が第 1 パターンから第 2 パターンとなり、発光ユニット 4 0 0 が非点灯から弱点灯になる。なお、演出ボタン 4 0 k が操作されること無く演出ボタン有効期間が経過した場合も、演出ボタン 4 0 k が操作された場合と同様に、ロゴ用 L E D 3 2 1 と発光ユニット 4 0 0 との少なくとも一方の発光態様を変化させる。また、演出ボタン 4 0 k の操作は、1 回分の操作（一撃操作）であっても、複数回分の操作（連打操作）であっても、連続操作（長押し操作）であってもよい。本形態では、1 回分の操作とする。

【 0 1 1 3 】

その後、次の特図保留（図 1 6 の保留 C ）の変動表示が開始され、ロゴ発光予告演出の予告対象となった特図保留が第 2 保留から第 1 保留になると、その変動表示の開始タイミングを起点に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出ボタン有効期間を再度設定する。そして、演出ボタン有効期間中に演出ボタン 4 0 k が操作されると、図 1 5 (E) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、ロゴ用 L E D 3 2 1 と発光ユニット 4 0 0 との少なくとも一方の発光態様をさらに変化させる。図 1 5 (E) に示した例では、ロゴ用 L E D 3 2 1 が第 2 パターンから第 3 パターンとなり、発光ユニット 4 0 0 が弱点灯から強点灯になる。

【 0 1 1 4 】

10

20

30

40

50

その後、ロゴ発光予告演出の予告対象となった特図保留（図１６の保留Ｄ）が当該変動になり、変動表示が開始されると、図１５（Ｆ）に示すように、ロゴ用ＬＥＤ３２１を第３パターンとし、発光ユニット４００を強点灯にしたまま、演出図柄変動演出を開始する。そして、図１５（Ｇ）に示すように、大当たりの抽選結果を示す演出図柄の組合せを表示し、演出図柄ＥＺを停止表示する。

【０１１５】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１は、ロゴ発光予告演出とは別に、保留アイコンＨＡを変化させる演出を実行したり、複数の変動表示に跨って連続する演出である連続演出を実行してもよい。これらの演出は、ロゴ発光予告演出とは独立して行われる。また、ロゴ発光予告演出では、ロゴ用ＬＥＤ３２１や発光ユニット４００の発光態様の変化に連動して、ＢＧＭや演出ボタン４０ｋを操作した際の効果音を変更してもよい。

10

【０１１６】

図１５に示したロゴ発光予告演出は、複数あるシナリオの１つであり、パチンコ遊技機ＰＹ１には、入賞時の特図保留の数ごとに、ロゴ発光予告演出のシナリオが複数用意されている。図１７は、入賞時の特図保留の数が２個、すなわち新たに生じた特図保留が第３保留であった場合の、ロゴ発光予告演出シナリオテーブルを示している。

【０１１７】

図１７に示したテーブルのうち、「入賞時」は、新たな特図保留が生じたタイミングであって、ロゴ発光予告演出の開始時の発光態様を示している。「第２保留時」は、第２保留時に設定される演出ボタン有効期間において変化した後の発光態様を示している。「第１保留時」は、第１保留時に設定される演出ボタン有効期間において変化した後の発光態様を示している。すなわち、発光態様は、「入賞時」、「第２保留時」、「第１保留時」、の順に変化する。例えば、シナリオＩＤ「Ｓ０１」では、ロゴ用ＬＥＤ３２１が、第１パターン、第２パターン、第３パターン、の順に変化し、発光ユニット４００が、弱点灯、強点灯、強点灯、の順に変化する。どのシナリオであっても、発光態様は、遊技者に対してより目立つ態様に変化する。そのため、発光態様の変化が生じた場合には、期待度が昇格する印象を遊技者に付与する。

20

【０１１８】

また、各シナリオは、遊技者により大きな期待度を付与できるロゴ用ＬＥＤ３２１の第３パターンが、大当たりに当選している場合は選択され易く、ハズレの場合は選択され難いように選択比率が割り当てられている。遊技者により大きな期待度を付与できる発光ユニット４００の強点灯も同様に、大当たりに当選している場合は選択され易く、ハズレの場合は選択され難いように選択比率が割り当てられている。また、大当たりに当選している方が、ハズレの場合と比較して、早期に発光態様が変化するシナリオになるように選択比率が割り当てられている。そのため、ロゴ用ＬＥＤ３２１や発光ユニット４００の発光態様やその変化のタイミングによって、大当たりへの期待度が示唆される。

30

【０１１９】

上述したように本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、ロゴ発光予告演出として、第１始動口１１あるいは第２始動口１２への入賞に伴って始動入賞コマンドを先読みし、その先読み結果に応じてロゴ発光予告演出のシナリオを選択する。そして、ロゴ用ＬＥＤ３２１や発光ユニット４００を発光させ、さらに先読み対象となった特図保留の変動表示が終了するまでに、演出ボタン有効期間を設け、演出ボタン４０ｋの操作に応じて、ロゴ用ＬＥＤ３２１や発光ユニット４００の発光態様を変化させる。このように予告演出の一部としてロゴ用ＬＥＤ３２１等の発光手段を一旦発光させた後に、発光手段の発光態様に変化が生じることで、ロゴ発光予告演出が始動口の入賞時の単発の予告に終わるのではなく、その後の演出ボタン４０ｋの操作を伴う連続した演出になる。従って、始動口の入賞時における発光手段の発光を伴う予告演出のバリエーションが増え、発光を伴う予告演出についての興趣性が向上する。

40

【０１２０】

なお、前述したロゴ発光予告演出では、演出ボタン有効期間中、演出ボタンランプ４０

50

L a の発光等の操作示唆演出を行っているが、行わなくてもよい。あるいは、前述したように複数回の演出ボタン有効期間を設ける場合、前回の演出ボタン有効期間中に演出ボタン 4 0 k の操作が無かった場合に、操作示唆演出を行うとしてもよい。ただし、操作示唆演出を行うことで、演出ボタン 4 0 k の操作を受け付けていることが遊技者に示唆され、遊技者がよりロゴ発光予告演出を楽しみ易くなる。

【 0 1 2 1 】

また、前述したロゴ発光予告演出では、ロゴ発光予告演出の予告対象となった特図保留の当該変動中は、ロゴ用 L E D 3 2 1 および発光ユニット 4 0 0 の発光態様を変化させていない、すなわちロゴ用 L E D 3 2 1 および発光ユニット 4 0 0 の発光態様を変化させるための演出ボタン 4 0 k の操作を受け付けるタイミングを当該変動が開始されるまでとしているが、当該変動中であってもロゴ用 L E D 3 2 1 および発光ユニット 4 0 0 の発光態様を変化させるための演出ボタン有効期間を設けてもよい。例えば、演出ボタン有効期間を S P リーチに発展する前まで設けてもよい。ただし、発光手段の発光態様を変化させるための演出ボタン 4 0 k の操作を受け付けるタイミングを当該変動が開始されるまでとすることで、ロゴ発光予告演出が当該変動用の演出の邪魔にならず、遊技者が S P リーチ等の当該変動用の演出に集中することができる。

10

【 0 1 2 2 】

また、前述したロゴ発光予告演出では、ロゴ用 L E D 3 2 1 の発光態様として、発光時間の違いや発光色の違いによる複数の発光パターンを用意しているが、発光ユニット 4 0 0 のように光量の違いによる発光パターンを用意してもよい。一方、前述したロゴ発光予告演出では、発光ユニット 4 0 0 の発光態様として、光量の違いによる複数の発光パターンを用意しているが、ロゴ用 L E D 3 2 1 のように発光時間の違いや発光色の違いによる発光パターンを用意してもよい。

20

【 0 1 2 3 】

また、前述したロゴ発光予告演出では、ロゴ用 L E D 3 2 1 や発光ユニット 4 0 0 を発光させ、その発光態様を変化させているが、発光手段は、ロゴ用 L E D 3 2 1 や発光ユニット 4 0 0 に限るものではない。例えば、枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 等、他の発光手段を発光させ、その発光態様を変化させてもよい。

【 0 1 2 4 】

また、前述したロゴ発光予告演出では、ロゴ用 L E D 3 2 1 や発光ユニット 4 0 0 の発光態様を変化させるタイミングがシナリオによって決定されており、そのシナリオに合致した期間内で演出ボタン 4 0 k が操作されると、そのシナリオに従ってロゴ用 L E D 3 2 1 や発光ユニット 4 0 0 の発光態様に変化しているが、発光態様を変化させる条件はシナリオによって決められるものに限らない。

30

【 0 1 2 5 】

例えば、図 1 8 に示すように、発光手段の発光態様ごとに、発光態様を変化させる確率を規定し、演出ボタン 4 0 k が操作される度に、発光態様を変化させるか否かを抽選する昇格抽選を行ってもよい。この場合、ロゴ発光予告演出の初期段階は、例えば、ロゴ用 L E D 3 2 1 を第 1 パターン、発光ユニット 4 0 0 を非点灯、とする。そして、現在の発光態様に応じて発光態様の昇格抽選を行う。例えば、現在のロゴ用 L E D 3 2 1 の発光態様が第 1 パターンであれば、「第 1 パターン→第 2 パターン」の昇格抽選を行い、発光態様が第 2 パターンであれば、「第 2 パターン→第 3 パターン」の昇格抽選を行う。第 3 パターンであれば、それ以上に昇格しないため、ロゴ用 L E D 3 2 1 についての昇格抽選を行わない。同じく、現在の発光ユニット 4 0 0 の発光態様が非点灯であれば「非点灯→弱点灯」の昇格抽選を行い、弱点灯であれば「弱点灯→強点灯」の昇格抽選を行う。強点灯であれば、それ以上に昇格しないため、発光ユニット 4 0 0 についての昇格抽選を行わない。演出ボタン 4 0 k の操作は、1 回の演出ボタン有効期間内に 1 回のみとしてもよいし、演出ボタン有効期間内であれば何回でも操作可能であってもよい。図 1 8 に示した例であっても、大当たりの方がハズレの場合と比較して、昇格抽選にて発光態様の变化に当選する確率が高くなっており、早期に発光態様が変化することで、大当たりの期待度が高いこ

40

50

とを遊技者に示唆される。

【 0 1 2 6 】

また、図 1 9 に示すように、発光手段の発光態様ごとに発光態様を変化させるための演出ボタン 4 0 k の操作回数の閾値（回数閾値）を規定し、ロゴ発光予告演出を開始してからの操作回数（複数の演出ボタン有効期間が設定される場合には、各演出ボタン有効期間での操作回数の合計）をカウントし、そのカウント値が回数閾値を超えたことを条件として、その操作回数に対応する発光手段の発光態様を変化させてもよい。この場合も、ロゴ発光予告演出の初期段階は、例えば、ロゴ用 L E D 3 2 1 を第 1 パターン、発光ユニット 4 0 0 を非点灯、とする。回数閾値は、いくつかの組合せがあり、ロゴ発光予告演出を開始する際に抽選によって選択される。回数閾値の組合せが複数あることで、発光態様の変化が生じた操作回数によって大当たりか否かが見破られることを回避できる。図 1 9 に示した例では、例えば閾値 I D が「T 0 1」の場合、現在のロゴ用 L E D 3 2 1 の発光態様が第 1 パターンであれば、1 1 回目の操作で発光態様を第 2 パターンに変化させ、発光態様が第 2 パターンであれば、2 1 回目の操作で発光態様を第 3 パターンに変化させる。第 3 パターンであれば、それ以上に昇格しないため、それ以上の操作があったとしても発光態様は変化しない。同じく現在の発光ユニット 4 0 0 の発光態様が非点灯であれば、1 6 回目の操作で発光態様を弱点灯に変化させ、発光態様が弱点灯であれば、2 6 回目の操作で発光態様を強点灯に変化させる。強点灯であれば、それ以上に昇格しないため、それ以上の操作があったとしても発光態様は変化しない。この場合、演出ボタン有効期間内であれば何回でも操作を受け付ける。図 1 9 に示した例であっても、大当たりの方がハズレの場合と比較して、回数閾値が小さい組合せが選択され易く、早期に発光態様が変化することで、大当たりの期待度が高いことを遊技者に示唆される。

【 0 1 2 7 】

また、図 1 5 に示したロゴ発光予告演出では、予告対象の特図保留以外の特図保留（予告対象の特図保留よりも先に記憶された特図保留）の変動表示の開始時に演出ボタン有効期間を設けているが、演出ボタン有効期間の設定タイミングはこれに限るものではない。例えば、他の特別図柄の変動表示とは無関係に、任意の期間（例えば、始動口への入賞タイミングから所定期間）としてもよい。特に図 1 9 に示した例では、複数回の演出ボタン 4 0 k の操作が予定されることから、演出ボタン有効期間について、ある程度の長さが必要であり、演出ボタン有効期間を、始動口への入賞タイミングから所定期間とすることが望ましい。すなわち、複数の変動表示に跨って連続する期間であることが望ましい。また、図 1 8 に示した例であっても、演出ボタン有効期間中に複数回の演出ボタン 4 0 k の操作が可能であってもよく、その場合、演出ボタン有効期間を、始動口への入賞タイミングから所定期間とすることが望ましい。また、その場合、昇格抽選の当選確率を低くする。

【 0 1 2 8 】

8 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作

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

【 0 1 2 9 】

[遊技側起動処理]

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

【 0 1 3 0 】

遊技側起動処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は先ず、初期動作を行う（S 0 0 1）

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

【0131】

S001の後、遊技制御用マイコン101は、割り込みを禁止する（S002）。次いで、遊技制御用マイコン101は、各種の乱数の値を更新する（S003）。具体的にS003では、遊技制御用マイコン101は、大当たり乱数、大当たり種別乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、普通当たり乱数、の各種の乱数の値を更新する。乱数の更新方法としては、例えば、1回の更新に際して値を所定数加算する。所定数は、全ての乱数で共通であってもよいし、乱数ごとに異なってもよい。乱数の値は、上限値に達すると0に戻る。また、乱数の初期値は、0であっても0以外の値であってもよい、また、乱数の初期値は、全ての乱数で共通であってもよいし、乱数ごとに異なってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数発生回路を利用して生成してもよい。その場合、S003は省略してもよい。また、乱数発生回路は、遊技制御用マイコン101に内蔵されていてもよい。

【0132】

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

【0133】

[遊技側タイマ割込み処理]

次に、S005の遊技側タイマ割込み処理について、図21のフローチャートを参照しつつ説明する。遊技側タイマ割込み処理は、4ms周期の割り込みパルスが入力される度に、遊技制御用マイコン101によって実行される。

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

10

20

30

40

50

S 1 0 2 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、各種の乱数の値を更新する (S 1 0 3) 。 S 1 0 3 の処理は、S 0 0 3 と同様である。すなわち、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技側タイマ割込み処理の実行期間中と、それ以外の期間との両方で、各種の乱数の値を更新する。なお、乱数の値の更新を、いずれか一方の期間のみで行ってもよい。

【 0 1 3 7 】

S 1 0 3 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、各種のセンサから出力された信号に基づいて、始動口等の所定の領域への遊技球の通過を検出するセンサ検出処理を実行する (S 1 1 1) 。 S 1 1 1 の詳細は後述する。

【 0 1 3 8 】

S 1 1 1 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄に関する動作である普通動作処理を実行する (S 1 2 1) 。具体的に S 1 2 1 では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通当たりの抽選条件を満たしている場合に、普図保留記憶部 1 0 6 に記憶されている普通当たり乱数を用いて普通当たりに当選したか否かを判定する。そして、判定結果に応じた普図停止図柄データおよび遊技状態に応じた変動パターンを決定し、普図表示器 8 2 に普通図柄の表示を行わせる。さらに普通当たりに当選した場合には、遊技状態に応じた電チュー 1 2 D の開放パターンを決定し、電チュー 1 2 D を作動させる。普通動作処理の詳細は後述する。

10

【 0 1 3 9 】

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

20

【 0 1 4 0 】

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

30

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

40

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは遊技側起動処理の S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し、割り込みパルス

50

が入力されると、再び、遊技側タイマ割込み処理を実行する。再び実行された遊技側タイマ割込み処理のS 1 0 1では、前回の遊技側タイマ割込み処理にて遊技用R A M 1 0 4の出力バッファにセットされたコマンドが出力される。

【 0 1 4 5 】

[センサ検出処理]

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

【 0 1 4 6 】

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

10

【 0 1 4 7 】

普図保留の数が 4 個未満であれば (S 2 0 2 で Y E S) 、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図保留数に 1 を加算し (S 2 0 3) 、さらに普通当たり乱数の値を取得し、取得した普通当たり乱数の値を、普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する (S 2 0 4) 。

【 0 1 4 8 】

S 2 0 4 の後、あるいは普図保留の数が 4 個未満でなければ (S 2 0 2 で N O) 、あるいは遊技球がゲート 1 3 を通過していない場合 (S 2 0 1 で N O) 、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 1 始動口センサ 1 1 a から出力された信号に基づいて、遊技球が第 1 始動口 1 1 を通過したか否かを判断する (S 2 1 1) 。遊技球が第 1 始動口 1 1 を通過していた場合 (S 2 1 1 で Y E S) 、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 1 特図保留の数が 4 個未満か否かを判断する (S 2 1 2) 。

20

【 0 1 4 9 】

第 1 特図保留の数が 4 個未満であれば (S 2 1 2 で Y E S) 、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 1 特図保留数に 1 を加算し (S 2 1 3) 、さらに大当たり乱数、大当たり種別乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、の大当たりに関する各乱数の値を取得し、取得した各乱数の値を、第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a に記憶する (S 2 1 4) 。

【 0 1 5 0 】

S 2 1 4 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、S 2 1 4 にて取得した各乱数の値に基づいて第 1 始動入賞コマンドを特定し、その第 1 始動入賞コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする (S 2 1 5) 。第 1 始動入賞コマンドは、当該変動時の演出の他、先読み演出等に用いられる。そのため、図 1 4 に示したように、第 1 始動入賞コマンドには、大当たりか否かの当否情報が含まれている。

30

【 0 1 5 1 】

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

40

【 0 1 5 2 】

S 2 1 5 の後、あるいは第 1 特図保留の数が 4 個以上の場合 (S 2 1 2 で N O) 、あるいは遊技球が第 1 始動口 1 1 を通過していない場合 (S 2 1 1 で N O) 、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 2 始動口センサ 1 2 a から出力された信号に基づいて、遊技球が第 2 始動口 1 2 を通過したか否かを判断する (S 2 2 1) 。遊技球が第 2 始動口 1 2 を通過していた場合 (S 2 2 1 で Y E S) 、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 2 特図保留の数が 4 個未満か否かを判断する (S 2 2 2) 。

【 0 1 5 3 】

第 2 特図保留の数が 4 個未満であれば (S 2 2 2 で Y E S) 、遊技制御用マイコン 1 0

50

1 は、第 2 特図保留数に 1 を加算し (S 2 2 3)、さらに S 2 1 4 と同様に、大当たりに関する各乱数の値を取得し、取得した各乱数の値を、第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b に記憶する (S 2 2 4)。

【 0 1 5 4 】

S 2 2 4 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、S 2 2 4 にて取得した各乱数の値に基づいて第 2 始動入賞コマンドを特定し、その第 2 始動入賞コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする (S 2 2 5)。これにより、S 2 1 5 と同様に、S 2 2 4 にて取得した乱数に対応する特別図柄の変動表示が開始される前に、その乱数に関する情報を含むコマンドが演出制御基板 1 2 0 に出力される。

【 0 1 5 5 】

S 2 2 5 の後、あるいは第 2 特図保留の数が 4 個以上の場合 (S 2 2 2 で N O)、あるいは遊技球が第 2 始動口 1 2 を通過していない場合 (S 2 2 1 で N O)、大入賞口センサ 1 4 a に対応する処理や一般入賞口センサ 1 0 a に対応する処理を行った後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理を終了する。

【 0 1 5 6 】

[普通動作処理]

次に、図 2 1 の S 1 2 1 の普通動作処理について、図 2 3 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 5 7 】

普通動作処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、電チュー 1 2 D が作動中か否かを判断する (S 4 0 1)。電チュー 1 2 D が作動中でなければ (S 4 0 1 で N O)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄の停止表示中か否かを判断する (S 4 0 2)。普通図柄の停止表示中でなければ (S 4 0 2 で N O)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄の変動表示中か否かを判断する (S 4 0 3)。普通図柄の変動表示中でなければ (S 4 0 3 で N O)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄の保留球数が「 0 」であるか否かを判断する (S 4 0 4)。普通図柄の保留球数が「 0 」であれば (S 4 0 4 で Y E S)、普通動作処理を終了する。

【 0 1 5 8 】

一方、普通図柄の保留球数が「 0 」でなければ (S 4 0 4 で N O)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通当たりの判定を行う (S 4 0 5)。具体的に S 4 0 5 では、普図保留記憶部 1 0 6 に格納されている普通図柄乱数の値を読み出し、図 1 1 (C) に示した普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否か判定する。そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄を決定する (S 4 0 6)。具体的に S 4 0 6 では、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データを遊技用 R A M 1 0 4 の所定の記憶領域にセットする。つまり、「ハズレ」であれば「普通ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【 0 1 5 9 】

S 4 0 6 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄の変動時間を決定する (S 4 0 7)。具体的に S 4 0 7 では、図 1 1 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択し、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 0 秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【 0 1 6 0 】

S 4 0 7 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄保留球数を 1 減算する (S 4 0 8)。そして、普図保留記憶部 1 0 6 における各普図保留の格納場所 (記憶領域) を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部 1 0 6 における保留 4 個目に対応する記憶領域 (読み出される側から最も遠い記憶領域) をクリアする (S 4 0 9)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、S 4 0 7 で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する (S 4 1 0)。これに伴い、演出制御基板 1 2 0 に普通図柄の変

10

20

30

40

50

動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【 0 1 6 1 】

また、普通図柄の変動表示中であれば（ S 4 0 3 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄の変動時間が経過したか否か判断し（ S 4 1 1 ）、経過していなければ（ S 4 1 1 で N O ）、普通動作処理を終了する。一方、経過していれば（ S 4 1 1 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果（普通当たり図柄又は普通はずれ図柄）で停止させる（ S 4 1 2 ）。そして、演出制御基板 1 2 0 に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに（ S 4 1 3 ）、普通図柄の停止時間をセットして（ S 4 1 4 ）、普通動作処理を終了する。

10

【 0 1 6 2 】

また、普通図柄の停止表示中であれば（ S 4 0 2 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、 S 4 1 4 でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判断し（ S 4 1 5 ）、経過していなければ（ S 4 1 5 で N O ）、普通動作処理を終了する。一方、経過していれば（ S 4 1 5 で Y E S ）、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判断し（ S 4 1 6 ）、普通当たり図柄のデータでなければ（つまり当たりでなければ（ S 4 1 6 で N O ））、普通動作処理を終了する。

【 0 1 6 3 】

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

20

【 0 1 6 4 】

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

30

【 0 1 6 5 】

〔 特別動作処理 〕

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

【 0 1 6 6 】

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

40

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

〔 特別図柄待機処理 〕

50

次に、図 24 の S 1 0 0 3 の特別図柄待機処理について、図 25 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

特図 1 保留球数も「 0 」である場合（ S 1 4 1 1 で Y E S ）、即ち、第 1 始動口 1 1 への入賞に起因して取得した乱数の記憶もない場合、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、既に画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a を待機画面（客待ち用のデモ画面）としたか否かを判定し（ S 1 4 2 1 ）、待機画面としていれば（ S 1 4 2 1 で Y E S ）、特別図柄待機処理を終了し、待機画面としていなければ（ S 1 4 2 1 で N O ）、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットし（ S 1 4 2 2 ）、特別図柄待機処理を終了する。

10

【 0 1 7 1 】

特図 2 保留球数が「 0 」でない場合（ S 1 4 0 1 で N O ）、即ち、第 2 始動口 1 2 への入賞に起因して取得した乱数の記憶（特図 2 の保留情報）が 1 つ以上ある場合、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 大当たり判定処理（ S 1 4 0 2 ）を行う。特図 2 大当たり判定処理の詳細は後述する。

20

【 0 1 7 2 】

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

【 0 1 7 3 】

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

30

【 0 1 7 4 】

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

40

【 0 1 7 5 】

また、特図 2 保留球数が「 0 」であるが特図 1 保留球数が「 0 」でない場合（ S 1 4 0 1 で Y E S 且つ S 1 4 1 1 で N O ）、即ち、特図 2 の保留情報はないが、第 1 始動口 1 1 への入賞に起因して取得した乱数群の記憶（特図 1 の保留情報）が 1 つ以上ある場合には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 大当たり判定処理（ S 1 4 1 2 ）を行う。特図 1 大当たり判定処理の詳細は後述する。

【 0 1 7 6 】

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

50

する。変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【 0 1 7 7 】

S 1 4 1 3 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 保留球数を 1 つ減算する (S 1 4 1 4)。そして、第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a における各種の乱数の格納場所 (記憶領域) を、現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a における保留 4 個目に対応する記憶領域 (読み出される側から最も遠い記憶領域) をクリアする (S 1 4 1 5)。このようにして、第 1 特図保留が保留された順に消化されるようにしている。

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

[特図 2 大当たり判定処理 (特図 1 大当たり判定処理)]

次に、図 2 5 の S 1 4 0 2 の特図 2 大当たり判定処理と S 1 4 1 2 の特図 1 大当たり判定処理とについて、図 2 6 のフローチャートを参照しつつ説明する。特図 2 大当たり判定処理と特図 1 大当たり判定処理とは、処理の流れが同じであるため、両処理を纏めて説明する。

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

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

【 0 1 8 3 】

大当たり判定の結果が「大当たり」であれば (S 1 5 0 4 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり種別乱数を読み出して、図 9 に示した大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄の種別を判定する (S 1 5 0 6)。S 1 5 0 6 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たりフラグを O N にするとともに (S 1 5 0 7)、大当たり図柄

の種別に応じた特図停止図柄データを、遊技用RAM 104に設けた特図バッファにセットして(S1508)、本処理を終える。一方、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば(S1504でNO)、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データを特図バッファにセットして(S1508)、本処理を終える。

【0184】

[特別図柄変動中処理]

次に、図24のS1004の特別図柄変動中処理について、図27のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0185】

特別図柄変動中処理では、遊技制御用マイコン101は先ず、特別図柄の変動時間(変動パターンに応じて決まる変動時間)が経過したか否かを判断する(S1701)。変動時間が経過していなければ(S1701でNO)、直ちに特別図柄変動中処理を終了する。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

10

【0186】

一方、変動時間が経過していれば(S1701でYES)、遊技制御用マイコン101は、変動停止コマンドをセットするとともに(S1702)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1703)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄(大当たり図柄又ははずれ図柄)で停止させ(S1704)、特別図柄変動中処理を終了する。

【0187】

20

[特別図柄確定処理]

次に、図24のS1005の特別図柄確定処理について、図28のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0188】

特別図柄確定処理では、遊技制御用マイコン101はまず、特別図柄の停止時間(S1403またはS1413で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間)が経過したか否かを判定する(S1801)。停止時間が経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば(S1801でYES)、遊技制御用マイコン101は遊技状態管理処理を行う(S1802)。遊技状態管理処理の詳細は後述する。

30

【0189】

次に、遊技制御用マイコン101は、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1803)。大当たりフラグがONであれば(S1803でYES)、遊技制御用マイコン101は遊技状態リセット処理を行う(S1804)。遊技状態リセット処理の詳細は後述する。その後、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータスを「4」にセットする(S1805)。そして大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニング設定を行うとともに(S1806)、大当たりのオープニングコマンドをセットする(S1807)。オープニング設定では大当たり遊技のオープニングの時間が所定のタイマにセットされる。

【0190】

40

S1807の後、遊技制御用マイコン101は、開放カウンタの値を大当たり遊技のラウンド数に応じた値にセットして(S1808)、本処理を終える。開放カウンタは、大当たり遊技におけるラウンド遊技の残回数を示すカウンタである。このカウンタを残ラウンド数カウンタともいう。

【0191】

また、大当たりフラグがONでなければ(S1803でNO)、大当たり遊技を開始しないため、遊技制御用マイコン101は、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1809)、本処理を終える。

【0192】

[遊技状態管理処理]

50

次に、図 28 の S 1 8 0 2 の遊技状態管理処理について、図 29 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 9 3 】

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

10

【 0 1 9 4 】

S 2 0 0 8 の後、あるいは S 2 0 0 5 または S 2 0 0 7 の判定結果が NO であれば、本処理を終える。

【 0 1 9 5 】

[遊技状態リセット処理]

次に、図 28 の S 1 8 0 4 の遊技状態リセット処理について、図 30 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 9 6 】

遊技状態リセット処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、確変フラグが ON か否かを判定する (S 2 1 0 1)。確変フラグが ON であれば (S 2 1 0 1 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、確変フラグを OFF にする (S 2 1 0 2)。S 2 1 0 2 の後、あるいは確変フラグが ON でなければ (S 2 1 0 1 で NO)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短フラグが ON か否かを判定する (S 2 1 0 3)。時短フラグが ON であれば (S 2 1 0 3 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短フラグを OFF にする (S 2 1 0 4)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。S 2 1 0 4 の後、あるいは時短フラグが ON でなければ (S 2 1 0 3 で NO)、本処理を終える。

20

【 0 1 9 7 】

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

30

【 0 1 9 8 】

[大当たり遊技処理]

次に、図 24 の S 1 0 0 6 の大当たり遊技処理について、図 31 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 1 9 9 】

大当たり遊技処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、大当たり遊技のオープニングの時間が経過したか否かを判定する (S 2 3 0 1)。オープニングの時間が経過していなければ (S 2 3 0 1 で NO)、直ちに本処理を終える。オープニングの時間が経過していれば (S 2 3 0 1 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技のエンディングが開始されたか否かを判定する (S 2 3 0 2)。

40

【 0 2 0 0 】

エンディングが開始されていなければ (S 2 3 0 2 で NO)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ラウンド処理を実行する (S 2 3 0 3)。一方、エンディングが開始されていれば (S 2 3 0 2 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり終了処理を実行する (S 2 3 0 4)。ラウンド処理および大当たり終了処理の詳細は後述する。S 2 3 0 3 ないし S 2 3 0 4 の後、本処理を終える。

50

【 0 2 0 1 】

[ラウンド処理]

次に、図 3 1 の S 2 3 0 3 のラウンド処理について、図 3 2 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

大入賞口 1 4 を開放させる時間に至っていれば (S 2 5 0 2 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、選択されている開放パターンに従って大入賞口 1 4 を開放させ (S 2 5 0 3)、さらにラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする (S 2 5 0 4)。S 2 5 0 4 の後、あるいは大入賞口 1 4 を開放させる時間に至っていなければ (S 2 5 0 2 で N O)、本処理を終了する。

10

【 0 2 0 4 】

一方、大入賞口 1 4 の開放中であれば (S 2 5 0 1 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、単位開放遊技での大入賞口 1 4 への入賞個数が規定の最大入賞個数 (本形態では 9 個) に達しているか否かを判定する (S 2 5 2 1)。規定入賞個数に達していなければ (S 2 5 2 1 で N O)、開放中の大入賞口 1 4 を閉鎖させる時間に至ったか否か (すなわち大入賞口 1 4 を開放してから所定の開放時間が経過したか否か) を判定する (S 2 5 2 2)。そして、大入賞口 1 4 の開放時間が経過していなければ (S 2 5 2 2 で N O)、本処理を終了する。

20

【 0 2 0 5 】

これに対して、規定入賞個数に達している場合 (S 2 5 2 1 で Y E S)、あるいは大入賞口 1 4 の開放時間が経過した場合 (S 2 5 2 2 で Y E S)、すなわち 2 つの大入賞口開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、開放中の大入賞口 1 4 を閉塞する (S 2 5 2 3)。そして、開放カウンタの値を 1 つ減算する (S 2 5 2 4)。

【 0 2 0 6 】

S 2 5 2 4 の後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、開放カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (S 2 5 2 5)。開放カウンタの値が 0 でなければ (S 2 5 2 5 : N O)、次の開放を開始するためにそのまま本処理を終了する。開放カウンタの値が 0 であれば (S 2 5 2 5 で Y E S)、大当たり遊技を終了するべく、大当たりのエンディング設定を行うとともに (S 2 5 2 6)、大当たりのエンディングコマンドをセットする (S 2 5 2 7)。エンディング設定では大当たり遊技のエンディングの時間が所定のタイマにセットされる。S 2 5 2 7 の後、本処理を終了する。

30

【 0 2 0 7 】

[大当たり終了処理]

次に、図 3 1 の S 2 3 0 4 の大当たり終了処理について、図 3 3 のフローチャートを参照しつつ説明する。

40

【 0 2 0 8 】

大当たり終了処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 はまず、大当たり遊技のエンディングの時間が経過したか否かを判定し (S 3 0 0 1)、エンディング時間が経過していなければ (S 3 0 0 1 で N O)、直ちに本処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば (S 3 0 0 1 で Y E S)、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たりフラグを O F F し (S 3 0 0 2)、特別動作ステータスを「 1 」にセットする (S 3 0 0 3)。これにより、次の遊技側タイマ割込み処理において、特別動作処理として再び特別図柄待機処理 (S 1 0 0 3) が実行されることになる。その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技状態設定処理 (S 3 0 0 4) を行って本処理を終える。

【 0 2 0 9 】

50

〔遊技状態設定処理〕

次に、図33のS3004の遊技状態設定処理について、図34のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0210】

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

10

【0211】

一方、確変大当たりであった場合(S3101でYES)、遊技制御用マイコン101は、確変フラグをONにするとともに(S3104)、確変カウンタに「10000」をセットする(S3105)。続いて、遊技制御用マイコン101は、時短フラグをONにするとともに(S3107)、時短カウンタに「10000」をセットする(S3108)。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が10000回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。なお、本パチンコ遊技機PY1では、高確率状態においておよそ1/80で大当たりに当選する。そのため、実質的に10000回の抽選を行う前に次の大当たりに当選する。

20

【0212】

S3108あるいはS3103の後、遊技制御用マイコン101は、遊技状態設定処理を終える。

【0213】

9. 演出制御用マイコン121の動作

続いて、パチンコ遊技機PY1の演出制御基板120における演出制御用マイコン121の動作について説明する。演出制御用マイコン121が実行する具体的な処理としては、演出側起動処理がある。なお、演出制御用マイコン121の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ、などは、演出用RAM124に設けられる。

30

【0214】

〔演出側起動処理〕

演出制御用マイコン121が実行する演出側起動処理について、図35のフローチャートを参照しつつ説明する。演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1の主電源がオフからオンになったことを契機に、すなわち電源スイッチ191がオンになり、電源基板190を介して外部からの電力供給が開始されたことを契機に、演出用ROM123から演出側起動処理のプログラムを読み出して実行する。

40

【0215】

演出側起動処理では、演出制御用マイコン121はまず、CPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92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。

【0216】

続いて、演出制御用マイコン121は、電源断信号がONで且つ演出用RAM124の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そして正常でなければ(S4002でNO)、演出制御用マイコン121は、演出用RAM124の初期化をする(S4003)。一方、正常であれば(S4002でYES)、演出制御用マイコン121は、演出

50

用RAM124の初期化をせずにS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであっても演出用RAM124内容が正常でない場合には(S4002でNO)、演出用RAM124を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったが演出用RAM124内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、演出用RAM124を初期化しない。なお、演出用RAM124を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、S4001～S4003は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0217】

S4004では、演出制御用マイコン121は、割り込みを禁止する(S4004)。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理では、種々の演出の決定に必要な乱数の値を更新する。なお、演出決定用乱数には、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数、種々の予告演出を決定するための乱数、連続演出の実行抽選のための連続演出乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。乱数の更新方法としては、遊技制御用マイコン101と同様であってもよいし、異なってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数発生回路を利用して生成してもよい。その場合、S4005は省略してもよい。また、乱数発生回路は、演出制御用マイコン121に内蔵されていてもよい。

10

【0218】

S4005の後、演出制御用マイコン121は、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理では、演出制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、コマンドに従い画像表示装置50を用いて各種の演出(演出図柄変動演出や、大当たり遊技に伴う大当たり演出(オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出等))を実行する。なお、画像制御基板140による各種の演出の実行に伴って演出制御基板120は、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力したり、役物ランプ制御基板162を介して盤ランプ54や枠ランプ53を発光させたり、盤可動体55kを駆動させたりする。演出制御用マイコン121は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、演出側1msタイマ割り込み処理(S4009)、および演出側10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

20

30

【0219】

なお、演出制御用マイコン121は、S4009、S4010以外の割り込み処理も実行する。例えば、演出制御用マイコン121は、主制御基板80から送られたコマンドが演出制御用マイコン121の演出用I/Oポート138に入力された場合に、そのコマンドを演出用RAM124に記憶させる遊技制御コマンド割り込み処理を実行する。遊技制御コマンド割り込み処理は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される。

【0220】

[演出側1msタイマ割り込み処理]

40

次に、図35のS4009の演出側1msタイマ割り込み処理について、図36のフローチャートを参照しつつ説明する。演出側1msタイマ割り込み処理は、1ms周期の割り込みパルスが入力される度に、演出制御用マイコン121によって実行される。

【0221】

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

【0222】

S4201の後、演出制御用マイコン121は、ランプデータ出力処理を行う(S42

50

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

【0223】

S4202の後、演出制御用マイコン121は、駆動制御処理を行う(S4203)。駆動制御処理では、演出に合うタイミングで盤可動体55kを駆動させるべく、駆動データ(盤可動体55kの駆動ためのデータ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤可動体55kを所定の動作態様で駆動させる。

【0224】

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

【0225】

[演出側10msタイマ割込み処理]

次に、図35のS4010の演出側10msタイマ割込み処理について、図37のフローチャートを参照しつつ説明する。演出側10msタイマ割込み処理は、10ms周期の割り込みパルスが入力される度に、演出制御用マイコン121によって実行される。

【0226】

演出側10msタイマ割込み処理では、演出制御用マイコン121はまず、受信コマンド解析処理を行う(S4301)。受信コマンド解析処理の詳細は後述する。次いで、演出制御用マイコン121は、演出側1msタイマ割込み処理で作成したスイッチデータを演出側10msタイマ割込み処理用のスイッチデータとして演出用RAM124に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示部50aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。スイッチ処理の詳細は後述する。

【0227】

S4303の後、演出制御用マイコン121は、ランプ処理を行う(S4304)。ランプ処理では、演出制御用マイコン121は、ランプデータ(枠ランプ53等の発光を制御するデータ)の作成や発光演出の時間管理等を行う。続いて、音声制御処理を行う(S4305)。音声制御処理では、音声データ(スピーカ52からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御回路161への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ52から出力される。S4305の後、各種ボタンの有効期間を設定するボタン有効期間処理を実行する(S4306)。ボタン有効期間処理の詳細は後述する。その後、演出制御用マイコン121は、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4399)、本処理を終える。

【0228】

[受信コマンド解析処理]

次に、図37のS4301の受信コマンド解析処理について、図38のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0229】

受信コマンド解析処理では、演出制御用マイコン121はまず、遊技制御基板100から始動入賞コマンド(第1始動入賞コマンド又は第2始動入賞コマンド)を受信したか否か判定し(S4411)、始動入賞コマンドを受信していれば(S4411でYES)、始動入賞コマンドを始動入賞コマンド保留記憶部125に記憶し、先読みに関する処理や保留アイコンHAに関する処理を行う始動入賞処理を行う(S4412)。

【0230】

S4412の後、演出制御用マイコン121は、ロゴ発光予告演出の実行条件を満たしているか否かを判定する(S4413)。本形態では、ハズレであってかつSPリーチが実行されない場合、ロゴ発光予告演出を実行しない。一方、大当たりに当選した場合、あ

10

20

30

40

50

るいはハズレであってS Pリーチが実行される場合、ロゴ発光予告演出を実行するか否かを抽選する実行抽選を行う。この実行抽選では、大当たりに当選している場合は、50%の確率でロゴ発光予告演出の実行に当選し、ハズレの場合は、10%の確率でロゴ発光予告演出の実行に当選する。そして、ロゴ発光予告演出の実行に当選した場合に、ロゴ発光予告演出の実行条件を満たす。なお、ロゴ発光予告演出を実行するか否かの抽選を行わず、大当たりに当選した場合、あるいはハズレであってS Pリーチが実行される場合には、必ずロゴ発光予告演出を実行する構成であってもよく、その場合は、大当たりに当選した場合、あるいはハズレであってS Pリーチが実行される場合であれば、ロゴ発光予告演出の実行条件を満たす。

【0231】

10

ロゴ発光予告演出の実行条件を満たす場合(S4413でYES)、演出制御用マイコン121は、ロゴ発光予告演出シナリオテーブル(図17参照)に基づいて、ロゴ発光予告演出のシナリオを抽選によって選択する(S4414)。なお、図19に示した例では、回数閾値を選択する。そして、選択されたシナリオに従って、ロゴ発光予告演出の実行を開始する(S4415)。なお、図18あるいは図19に示した例では、ロゴ用LED321および発光ユニット400を初期段階の発光態様とする(例えば、ロゴ用LED321を第1パターンとし、発光ユニット400を非点灯とする)。

【0232】

S4415の後、あるいはロゴ発光予告演出の実行条件を満たさない場合(S4413でNO)、あるいは始動入賞コマンドを受信していなければ(S4411でNO)、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド又は特図2変動開始コマンド)を受信したか否か判定し(S4421)、変動開始コマンドを受信していれば(S4421でYES)、変動演出を選択して開始する変動演出開始処理を行う(S4422)。変動演出開始処理の詳細は後述する。

20

【0233】

S4422の後、あるいは変動開始コマンドを受信していなければ(S4421でNO)、演出制御用マイコン121は、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否か判定し(S4431)、変動停止コマンドを受信していれば(S4431でYES)、変動演出終了処理を行う(S4432)。変動演出終了処理では、実行中の変動演出を終了させる。

30

【0234】

S4432の後、あるいは変動終了コマンドを受信していなければ(S4431でNO)、演出制御用マイコン121は、その他の処理(S4499)として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理(例えば、オープニングコマンドやラウンド指定コマンドやエンディングコマンドや大入賞口入賞コマンドや普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンドや客待ち待機コマンドに基づく処理等)を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【0235】

[変動演出開始処理]

次に、図38のS4422の変動演出開始処理について、図39のフローチャートを参照しつつ説明する。

40

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

50

S 5 4 0 3 のシフト処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 記憶領域～第 4 記憶領域に記憶されている始動入賞コマンド等の各データを 1 つ前の記憶領域にシフトさせるとともに、第 4 記憶領域をクリアする。例えば、第 1 始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 a の第 4 記憶領域に記憶されているデータは、第 1 始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 a の第 3 記憶領域にシフトされ、第 4 記憶領域はクリアされる。また、第 1 始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 a の第 1 記憶領域に記憶されているデータは、第 1 始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 a および第 2 始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 b に共通の当該変動用の演出記憶部にシフトされ、先に当該変動用の演出記憶部に記憶されていたデータが上書きされる。

【 0 2 3 9 】

10

S 5 4 0 3 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留アイコン H A をシフトさせる (S 5 4 0 4)。例えば、1 つ目の保留アイコン H A を当該変動アイコンとし、2 つ目の保留アイコン H A を 1 つ目の保留アイコン H A とし、3 つ目の保留アイコン H A を 2 つ目の保留アイコン H A とする。さらに保留アイコンシナリオに従って、必要に応じて保留アイコン H A の態様を変化させる。

【 0 2 4 0 】

S 5 4 0 4 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出において最終的に停止表示させる演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせを選択する (S 5 4 1 1)。例えば、大当たりで当選している場合には、「 7 7 7 」等のゾロ目の演出図柄の組み合わせを選択する。また、ハズレであれば、「 1 2 3 」等のバラケ目の演出図柄の組み合わせを選択する。

20

【 0 2 4 1 】

S 5 4 1 1 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出パターン選択処理を行う (S 5 4 1 2)。変動演出パターン選択処理では、変動パターンに応じた変動演出用のテーブルを選択し、変動演出パターン決定用乱数を取得し、その取得した乱数値を、選択した変動演出用の変動演出選択テーブルを用いて判定することにより、変動演出パターンを選択する。

【 0 2 4 2 】

S 5 4 1 2 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、S 5 4 1 2 で選択した変動演出パターンにて変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを、演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする (S 5 4 1 3)。なお、S 5 4 1 3 でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S 4 0 0 6) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 は、受信した変動演出開始コマンドに基づいて画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて変動演出を行う。S 5 4 1 3 の後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出開始処理を終了する。

30

【 0 2 4 3 】

[スイッチ処理]

次に、図 3 7 の S 4 3 0 3 のスイッチ処理について、図 4 0 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 4 4 】

40

スイッチ処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、S 4 3 0 2 にて取得したスイッチデータを解析し、演出ボタン 4 0 k が押下されたか否かを判断する (S 6 0 0 1)。演出ボタン 4 0 k が押下されていた場合 (S 6 0 0 1 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出ボタン有効期間が設定されているか否か、すなわち演出ボタン 4 0 k の押下を受け付けるタイミングか否かを判定する (S 6 0 0 2)。

【 0 2 4 5 】

演出ボタン有効期間が設定されている場合 (S 6 0 0 2 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出ボタン有効期間がロゴ発光予告演出によるものか否か、すなわちロゴ発光予告演出が実行中か否かを判定する (S 6 0 1 1)。ロゴ発光予告演出が実行中の場合 (S 6 0 1 1 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、必要に応じてロゴ用 L E D 3 2

50

1 ないし発光ユニット 4 0 0 の発光態様を変更する発光態様変更処理を実行する (S 6 0 1 2)。例えば、図 1 7 に示した例では、選択されたロゴ発光予告演出のシナリオに基づいて発光態様の変更タイミングか否かを判断し、変更タイミングであれば発光態様を変更する。変更タイミングでなければ、発光態様を変更しない。また、図 1 8 に示した例では、昇格抽選を行い、その昇格抽選に当選した場合に、発光態様を変更する。昇格抽選に当選していなければ、発光態様を変更しない。また、図 1 9 に示した例では、演出ボタン 4 0 k の操作回数をカウントアップし、その操作回数が回数閾値を超えた場合に、発光態様を変更する。操作回数が回数閾値を超えていない場合、発光態様を変更しない。

【 0 2 4 6 】

ロゴ発光予告演出が実行中でない (例えば演出ボタン有効期間が当該変動の演出図柄変動演出によるもの) 場合 (S 6 0 1 1 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ロゴ発光予告演出以外の演出のシナリオに従って、演出ボタン 4 0 k の操作に伴う処理を行う演出ボタン処理を実行する (S 6 0 0 3)。例えば、画像表示装置 5 0 による予告画像の表示や大当たりの抽選結果の表示、盤可動体 5 5 k の変位、演出ボタン振動モータ 4 0 m による演出ボタン 4 0 k の振動、が該当する。また、音量設定等の各種の設定の受け付けや決定が該当する。

10

【 0 2 4 7 】

S 6 0 1 2 もしくは S 6 0 0 3 の後、あるいは演出ボタン有効期間が設定されていない場合 (S 6 0 0 2 で N O)、あるいは演出ボタン 4 0 k が押下されていない場合 (S 6 0 0 1 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、スイッチ処理を終了する。

20

【 0 2 4 8 】

[ボタン有効期間処理]

次に、図 3 7 の S 4 3 0 6 のボタン有効期間処理について、図 4 1 のフローチャートを参照しつつ説明する。

【 0 2 4 9 】

ボタン有効期間処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、演出ボタン 4 0 k の有効期間である演出ボタン有効期間が設定済みか否かを判断する (S 6 1 0 1)。

【 0 2 5 0 】

演出ボタン有効期間が設定済みであれば (S 6 1 0 1 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出ボタン有効期間の終了条件を満たしているか否かを判定する (S 6 1 0 2)。終了条件としては、例えば演出ボタン有効期間として設定された時間が経過したことが該当する。あるいは待機状態が解除されたことが該当する。また、図 1 7 に示した例では、演出ボタン 4 0 k が操作されたことが該当する。また、図 1 8 や図 1 9 に示した例でも、演出ボタン 4 0 k が操作された場合に、演出ボタン有効期間の終了条件を満たしたとしてもよい。演出ボタン有効期間の終了条件を満たしている場合 (S 6 1 0 2 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出ボタン有効期間の設定を解除する (S 6 1 0 3)。なお、演出ボタン有効期限の設定解除の際には、その解除を画像制御基板 1 4 0 に通知するため、ボタン有効期限解除コマンドをセットする。

30

【 0 2 5 1 】

演出ボタン有効期間が設定済みでなければ (S 6 1 0 1 で N O)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出ボタン有効期間の設定条件を満たしているか否かを判定する (S 6 1 1 1)。設定条件は、図 1 7 に示した例では、ロゴ発光予告演出のシナリオによって決められた所定のタイミングに達したことが該当する。図 1 8 あるいは図 1 9 に示した例では、ロゴ発光予告演出の開始によってロゴ用 L E D 3 2 1 が発光したことが該当する。また、全ての場合に共通して、待機状態になったことが該当する。演出ボタン有効期間の設定条件を満たしている場合 (S 6 1 1 1 で Y E S)、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出ボタン有効期間を設定する (S 6 1 1 2)。なお、演出ボタン有効期間の開始の際には、その開始を画像制御基板 1 4 0 に通知するため、有効期間開始コマンドをセットする。

40

【 0 2 5 2 】

S 6 1 0 3 の後、あるいは演出ボタン有効期間の終了条件を満たしていない場合 (S 6

50

１０２でＮＯ）、あるいはＳ６１１２の後、あるいは演出ボタン有効期間の設定条件を満たしていない場合（Ｓ６１１１でＮＯ）、演出制御用マイコン１２１は、ボタン有効期間処理を終了する。

【０２５３】

１０．実施の形態の効果

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、ロゴ発光予告演出として、第１始動口１１あるいは第２始動口１２への入賞に伴って取得した始動入賞コマンドを用いて先読みを行い、その先読み結果に応じて選択されたシナリオに基づいてロゴ発光予告演出を実行する。すなわち、始動口への入賞に伴ってロゴ用ＬＥＤ３２１や発光ユニット４００を発光させ、さらに先読み対象となった特図保留の変動表示が終了するまでに、演出ボタン４０ｋの操作を受け付け、演出ボタン４０ｋの操作に応じて、ロゴ用ＬＥＤ３２１や発光ユニット４００の発光態様を昇格するように変化させる。このように予告演出の一部としてロゴ用ＬＥＤ３２１等の発光手段を一旦発光させた後に、発光手段の発光態様に変化が生じることで、ロゴ発光予告演出が始動口の入賞時の単発の予告に終わるのではなく、その後の演出ボタン４０ｋの操作を伴う連続した演出になる。従って、始動口の入賞時における発光手段の発光を伴う予告演出のバリエーションが増え、発光を伴う予告演出についての興趣性が向上する。

10

【０２５４】

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

20

【０２５５】

また、実施の形態では、センター装飾体６１の右方にゲート１３と大入賞口１４とをそれぞれ１つ設けているが、これらはそれぞれ１つに限らず、複数あってもよい。また、ゲート１３や大入賞口１４は、センター装飾体６１の右方に限らず、センター装飾体６１の左方に設けられていてもよい。

【０２５６】

また、実施の形態では、大当たりの種別（特別図柄の停止図柄の種類）に基づいて高確率状態に制御される遊技機であるが、遊技盤１に特定領域を設け、その特定領域への遊技球の通過に基づいて高確率状態に制御される遊技機（いわゆるＶ確機）であってもよい。また、実施の形態では、始動口（第１始動口１１または第２始動口１２）への遊技球の入球に基づく特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の抽選により大当たりに当選する、いわゆる１種大当たりを搭載する遊技機であるが、遊技盤１に設けられた特定領域への遊技球の通過によって大当たりに当選する、いわゆる２種大当たりを搭載する遊技機であってもよい。

30

【０２５７】

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

40

【０２５８】

また、実施の形態では、変動演出を行う表示部を、１つの表示装置の表示画面（画像表示装置５０の表示部５０ａ）によって構成したが、２つ以上の表示装置の各表示部によって構成してもよい。例えば、メイン表示装置としての画像表示装置５０の他に、サブ表示装置を備えている構成では、メイン表示装置の表示画面にて演出図柄ＥＺの変動演出を行い、サブ表示装置の表示画面にて小図柄の変動演出を行うように構成してもよい。また、普図演出をサブ表示装置の表示画面にて行うように構成してもよい。なお、タッチセンサ

50

と液晶表示装置からなるタッチパネルを遊技機枠 2 に搭載し、このタッチパネルにおける液晶表示装置をサブ表示装置としてもよい。

【 0 2 5 9 】

また、始動入賞コマンドの生成に関するルール（図 1 4 参照）は、適宜変更してもよい。例えば、始動入賞コマンドに特図保留の数の情報や遊技状態の情報、変動パターンの情報等を含めるようにしてもよい。

【 0 2 6 0 】

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

【 0 2 6 1 】

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

【 0 2 6 2 】

また、実施の形態では、普通図柄抽選の当たりは 1 種類のみであるが、普通図柄抽選の当たりに種別を設けてもよい。この場合、ゲートの通過に基づいて取得する乱数として、普通図柄乱数の他、普図当たり種別乱数を取得すればよい。もしくは、1 つの乱数を取得してその乱数に基づいて、当たりか否か、さらに普通当たり図柄の種別を決めるようにしてもよい。

【 0 2 6 3 】

また、実施の形態に開示されている処理は、主として遊技制御基板 1 0 0 の遊技制御用マイコン 1 0 1 の遊技用 C P U 1 0 2、演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 の演出用 C P U 1 2 2、および画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 2 によって実行されるが、例えば、単一の制御基板による単一あるいは複数の C P U によって実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理は、遊技制御用マイコン 1 0 1、演出制御用マイコン 1 2 1、の少なくとも 1 つにおいて複数の C P U によって実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理は、遊技制御用マイコン 1 0 1、演出制御用マイコン 1 2 1、に加え、他のハードウェアとの組み合わせで実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理のうち、遊技制御用マイコン 1 0 1、演出制御用マイコン 1 2 1、の処理の一部を、他のマイコンが実行してもよい。つまり、遊技制御用マイコン 1 0 1、演出制御用マイコン 1 2 1、これらを包含した 1 つのマイコン、他のハードウェアと組み合わせ、これらすべて各種の処理を実行する手段の一例である。また、実施の形態に開示されている処理は、その処理を実行するためのプログラムを記録した記録媒体、または方法等の種々の態様で実現することができる。

【 0 2 6 4 】

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

【 0 2 6 5 】

1 1 . 上記した実施の形態に示されている発明

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

10

20

30

40

50

ではない。

【 0 2 6 6 】

第 1 の発明の構成にかかる遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）は、始動口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 ）と、発光手段（ロゴ用 L E D 3 2 1、発光ユニット 4 0 0 ）と、操作手段（演出ボタン 4 0 k ）と、前記始動口への入賞を契機に、数値情報を取得する取得手段（遊技制御用マイコン 1 0 1、S 2 1 4、S 2 2 4 ）と、前記数値情報に基づいて大当たりの抽選を行う抽選手段（遊技制御用マイコン 1 0 1、S 1 4 0 2、S 1 4 1 2 ）と、前記始動口への入賞を契機に、前記取得手段にて取得された前記数値情報に対する大当たりの抽選結果を先読みし、その先読みの結果に基づいて、前記発光手段を発光させることが可能な入賞時発光手段（演出制御用マイコン 1 2 1、S 4 4 1 4、S 4 4 1 5 ）と、前記入賞時発光手段にて前記発光手段を発光させた後、前記先読みの対象となった前記数値情報に対する大当たりの抽選結果が表示される前に、前記操作手段の操作を受け付ける期間を設け、その期間中に前記操作手段への操作を受け付けた場合に、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能な変化手段（演出制御用マイコン 1 2 1、S 6 0 1 2、S 6 1 1 2 ）と、を備えることを特徴としている。

10

【 0 2 6 7 】

始動口への入賞時に発生させる予告演出は、発生タイミングが不確定であり、実行中の演出との関連付けが困難である。そのため、予告音の発生やランプの点灯等、実行中の演出とは無関係に 1 回の実行で完結する演出となる。しかしながら、1 回の実行で完結してしまうと演出がシンプルなものになり、興趣性を欠くことになる。そこで、第 1 の発明の構成によれば、始動口入賞時に行われた発光手段による発光態様が、その先読み態様となった数値情報に対する大当たりの抽選結果が表示されるまでに、操作手段への操作によって発光パターン等の発光態様の変化が生じることで、発光を伴う予告演出のバリエーションが増え、その結果として興趣性が向上する。

20

【 0 2 6 8 】

また、第 1 の発明の構成にかかる遊技機は、前記変化手段による前記操作手段の操作を受け付ける期間中、前記操作手段の操作が可能であることを示唆する操作示唆手段（演出ボタンランプ 4 0 L a ）を備えるとよい。この構成によれば、発光態様の変化を生じさせ得る操作を受け付けていることが遊技者に示唆され、遊技者がより発光を伴う予告演出を楽しみ易くなる。

30

【 0 2 6 9 】

また、第 1 の発明の構成にかかる遊技機は、大当たりの抽選結果を示す特別図柄を、変動表示した後に停止表示する特別図柄表示手段（特図表示器 8 1 ）を備え、前記変化手段は、前記先読みの対象となった前記数値情報に対する特別図柄の変動表示が開始される前までに、前記操作手段の操作を受け付ける期間を設けるとよい。発光態様を変化させる操作を当該変動表示の開始前までに受け付けることで、当該変動演出中に遊技者の意識が他の演出に持っていられることを抑制し、当該変動演出に集中して楽しむことができる。

【 0 2 7 0 】

また、前記発光手段の発光態様には、大当たりの信頼度が異なる複数の発光態様があり、前記変化手段は、前記操作手段への操作を受け付けた場合に、前記発光手段の発光態様を信頼度が高くなる発光態様に変化させるとよい。発光態様の変化によって大当たりの信頼度が高まることで、遊技者の大当たりへの期待感が高まり、遊技をより楽しむことができる。

40

【 0 2 7 1 】

また、前記変化手段は、前記操作手段への操作を受け付けた場合に、前記発光手段の発光態様を変化させる所定の条件（例えば、変化するシナリオが選択されているか否か、昇格抽選に当選したか否か、回数閾値を超えたか否か）を満たすか否かを判定し、前記所定の条件を満たす場合に、前記発光手段の発光態様を変化させるとよい。操作によって発光態様が増える場合と変化しない場合とを設けることで、より発光を伴う予告演出のバリエーションが増える。

50

【 0 2 7 2 】

また、前記変化手段は、前記操作手段の操作を受け付ける度に、前記発光手段の発光態様を変化させるか否かを抽選する昇格抽選を行い、前記昇格抽選によって前記発光手段の発光態様の变化に当選した場合に、前記発光手段の発光態様を変化させる、とよい。個々の操作によって発光態様が変化する場合と変化しない場合とを設けることで、より発光を伴う予告演出のバリエーションが増える。

【 0 2 7 3 】

また、前記変化手段は、前記入賞時発光手段による前記発光手段の発光タイミングから所定時間が経過するまでの期間を、前記操作手段の操作を受け付ける前記期間とし、前記操作手段の操作を受け付ける前記期間中に複数回の操作を受け付け、前記操作手段の操作を受け付ける前記期間中に受け付けた前記操作手段への操作回数が閾値を超えた場合に、前記発光手段の発光態様を変化させるとよい。操作回数によって発光態様が変化する場合と変化しない場合とを設けることで、より発光を伴う予告演出のバリエーションが増える。

10

【 符号の説明 】

【 0 2 7 4 】

1 遊技盤
 4 0 k 演出ボタン
 5 0 画像表示装置
 3 0 0 ロゴユニット
 3 2 1 ロゴ用 L E D
 4 0 0 発光ユニット
 E Z 演出図柄
 P Y 1 パチンコ遊技機

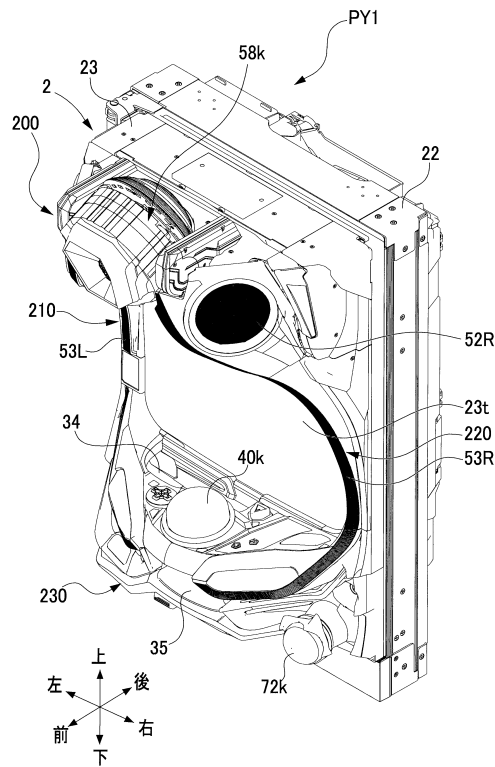
20

30

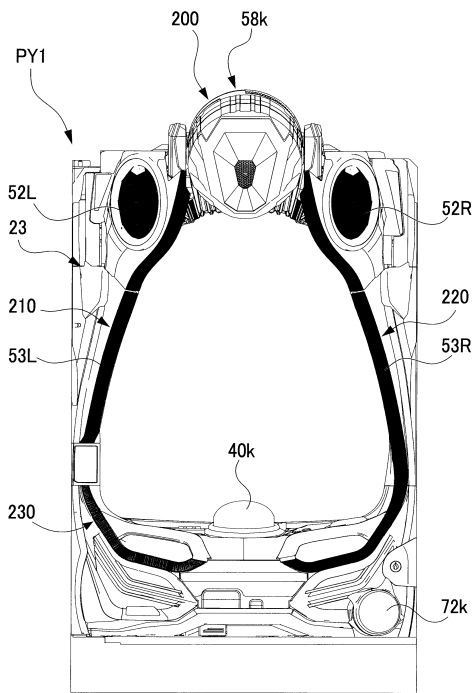
40

50

【図面】
【図 1】



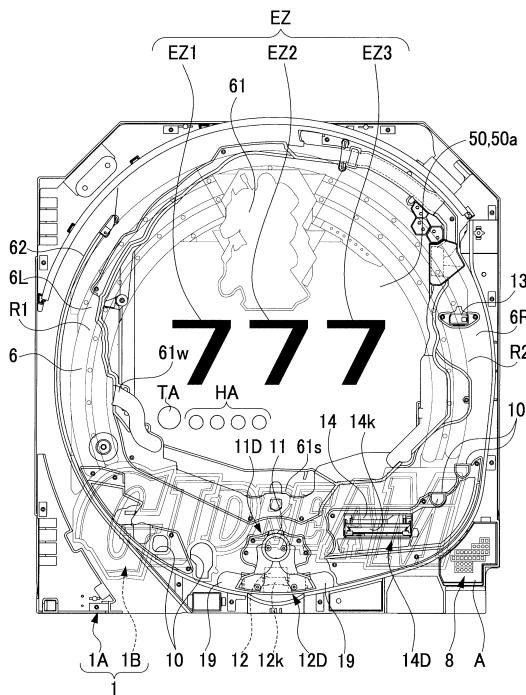
【図 2】



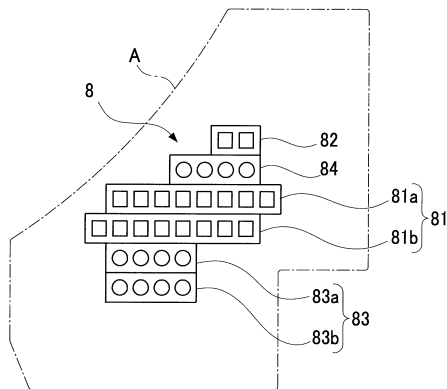
10

20

【図 3】



【図 4】

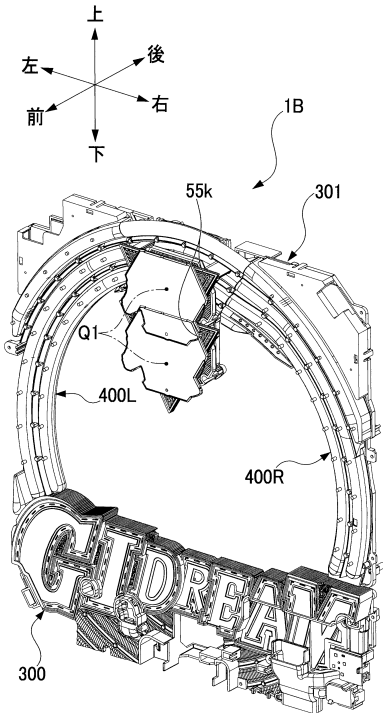


30

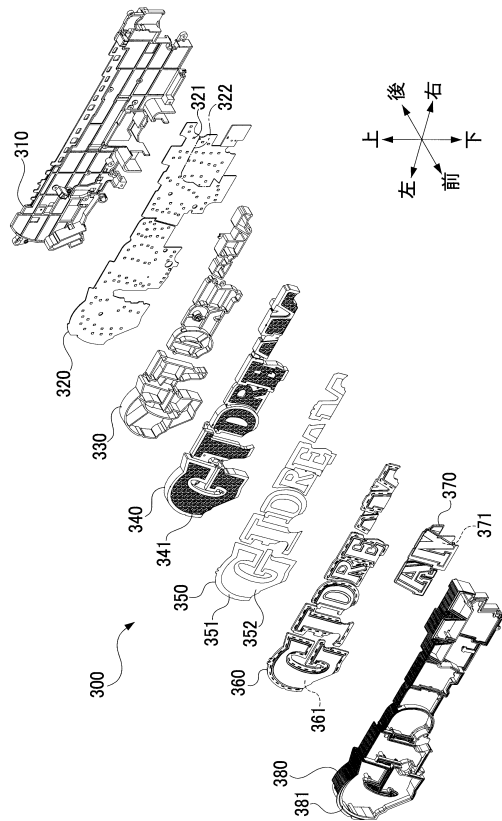
40

50

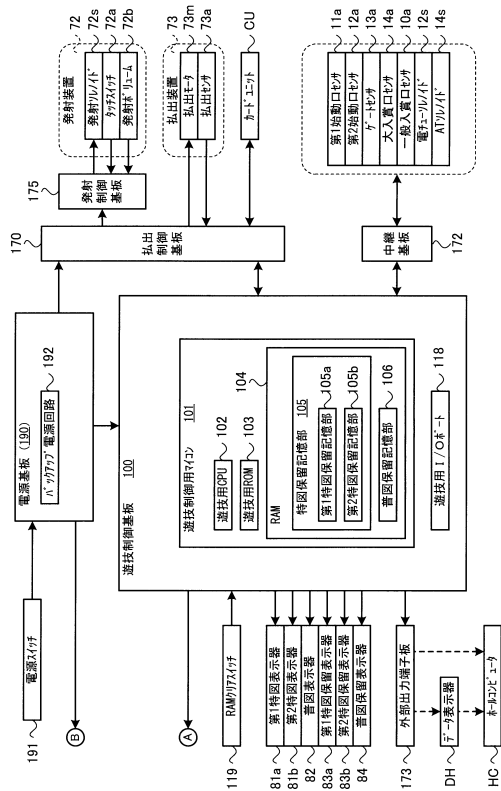
【図 5】



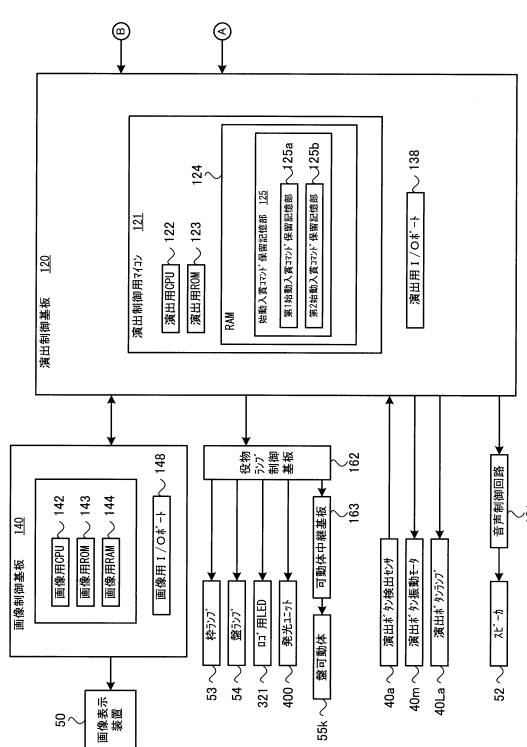
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

【図 9】

大当たり種別判定テーブル

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

【図 10】

大入賞口の開放態様

特別図柄	判定結果	ラウンド数 (R)	開放回数 (回) /R	開放時間 (秒) /回
特図1	8R確変	16	1	25.0 (1～8R)
	大当たり図柄	(実質8)		0.1 (9～16R)
	8R通常	16	1	25.0 (1～8R)
	大当たり図柄	(実質8)		0.1 (9～16R)
特図2	16R確変	16	1	25.0
	16R通常	16	1	25.0

10

20

【図 11】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) リーチ判定テーブル

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

(C) 普通図柄当たり判定テーブル

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

(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	変動時間
非時短状態	10秒
時短状態	1秒

【図 12】

変動パターン判定テーブル

始動口	遊技状態	判定結果	保留 枚数	変動パ ターン 乱数値	変動 パター ン	変動表示 時間 (ms)	停止 時間 (ms)	変動パターンの内容
第1始動口	非時短	大当たり	—	0～94	P010	40000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	95～99	P011	15000	500	通常リーチ
		リーチ無しバズル	—	0～9	P030	40000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	10～99	P031	10000	500	通常リーチ
		リーチ無しバズル	—	0～99	P040	10000	500	通常リーチ
	時短	大当たり	—	0～99	P041	5000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	0～99	P110	40000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	0～99	P130	40000	500	SPリーチ
		リーチ無しバズル	—	0～99	P140	10000	500	通常リーチ
		リーチ有りバズル	—	0～99	P141	2500	500	通常リーチ
第2始動口	非時短	大当たり	—	0～94	P210	40000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	95～99	P211	15000	500	通常リーチ
		リーチ無しバズル	—	0～9	P230	40000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	10～99	P231	10000	500	通常リーチ
		リーチ無しバズル	—	0～2	P240	10000	500	通常リーチ
	時短	大当たり	—	0～99	P241	5000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	0～99	P310	40000	500	SPリーチ
		リーチ有りバズル	—	0～99	P330	40000	500	SPリーチ
		リーチ無しバズル	—	0～99	P340	10000	500	通常リーチ
		リーチ有りバズル	—	0～99	P341	2500	500	通常リーチ

30

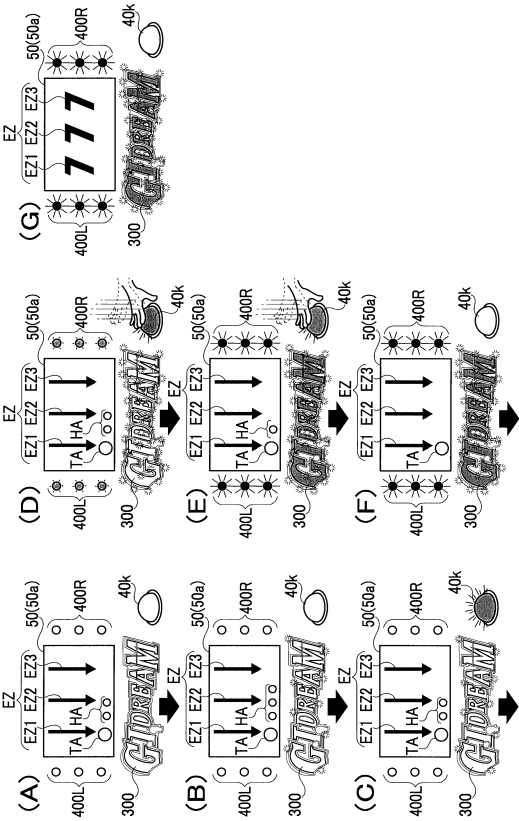
40

50

【図 1 3】

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

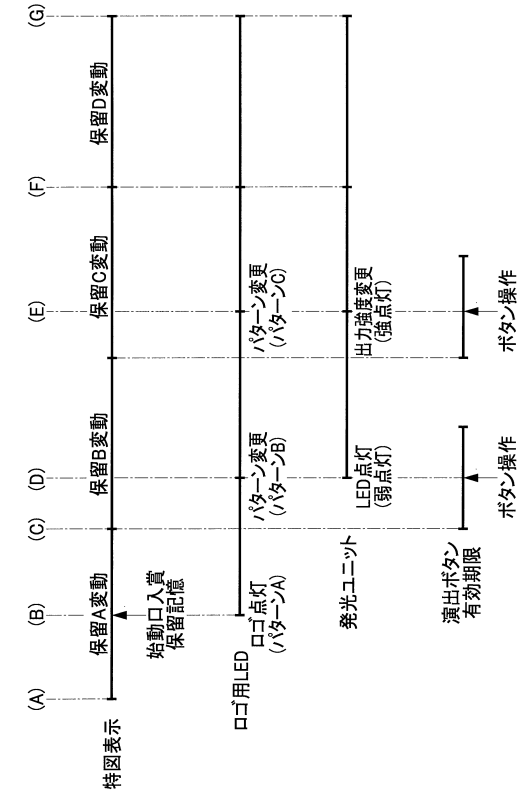
【図 1 5】



【図 1 4】

始動口	遊技状態	判定結果	変動パターン 乱数	始動入賞 モード	備考
第1始動口	非時短	大当たり	8R確変大当たり図柄	0~94 0x0401	確変大当たり
		リズ無しハズレ	95~99 0x0402	0~94 0x0403	通常大当たり
			95~99 0x0404	0~94 0x0404	通常大当たり
			10~99 0x0411	0~94 0x0411	ハズレ
	時短	大当たり	8R確変大当たり図柄	0~99 0x0421	確変大当たり
		リズ無しハズレ	8R通常大当たり図柄	0~99 0x0431	通常大当たり
			8R通常大当たり図柄	0~99 0x0432	通常大当たり
			リズ無しハズレ	0~99 0x0441	ハズレ
	非時短	大当たり	16R確変大当たり図柄	0~94 0x1401	確変大当たり
		リズ無しハズレ	16R通常大当たり図柄	0~94 0x1402	通常大当たり
			16R通常大当たり図柄	0~94 0x1403	通常大当たり
			リズ無しハズレ	0~99 0x1411	ハズレ
第2始動口	時短	大当たり	16R確変大当たり図柄	0~99 0x1421	確変大当たり
		リズ無しハズレ	16R通常大当たり図柄	0~99 0x1431	通常大当たり
			16R通常大当たり図柄	0~99 0x1432	通常大当たり
			リズ無しハズレ	0~99 0x1441	ハズレ

【図 1 6】



【図 1 7】

第3保留時のロコ発光予告演出シナリオテーブル						
シナリオID	光源	予告内容			選択比率	
		入賞時	第2保留時	第1保留時	大当たり	ハズレ
S01	ロコLED	第1ハターン	第2ハターン	第3ハターン	20%	5%
	発光ユニット	弱点灯	強点灯	強点灯		
S02	ロコLED	第1ハターン	第2ハターン	第3ハターン	20%	5%
	発光ユニット	弱点灯	弱点灯	強点灯		
S03	ロコLED	第1ハターン	第2ハターン	第3ハターン	15%	10%
	発光ユニット	非点灯	弱点灯	強点灯		
S04	ロコLED	第1ハターン	第2ハターン	第3ハターン	15%	10%
	発光ユニット	非点灯	弱点灯	弱点灯		
S05	ロコLED	第1ハターン	第1ハターン	第3ハターン	10%	15%
	発光ユニット	非点灯	非点灯	強点灯		
S06	ロコLED	第1ハターン	第2ハターン	第2ハターン	10%	15%
	発光ユニット	非点灯	弱点灯	弱点灯		
S07	ロコLED	第1ハターン	第2ハターン	第2ハターン	5%	20%
	発光ユニット	非点灯	非点灯	弱点灯		
S08	ロコLED	第1ハターン	第1ハターン	第2ハターン	5%	20%
	発光ユニット	非点灯	非点灯	弱点灯		

【図 1 8】

光源	変化態様	大当たり		ハズレ	
		第2保留時	第1保留時	第2保留時	第1保留時
		第2保留時	第1保留時	第2保留時	第1保留時
ロコLED	第1ハターン→第2ハターン	50%	80%	30%	50%
	第2ハターン→第3ハターン	10%	40%	2%	20%
発光ユニット	非点灯→弱点灯	80%	50%	60%	40%
	弱点灯→強点灯	5%	95%	1%	70%

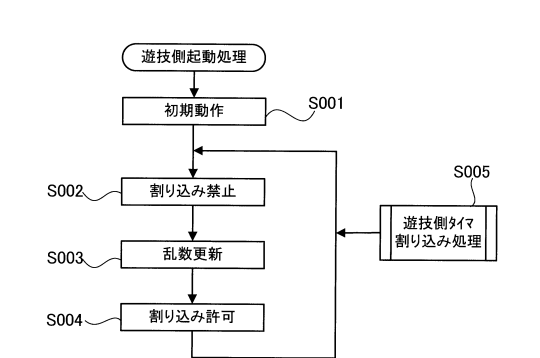
10

20

【図 1 9】

変化態様ボタン回数閾値テーブル					
閾値ID	光源	変化態様	回数閾値	選択比率	
				大当たり	ハズレ
T01	ロコLED	第1ハターン→第2ハターン	10回	30%	10%
		第2ハターン→第3ハターン	20回		
	発光ユニット	非点灯→弱点灯	15回		
		弱点灯→強点灯	25回		
T02	ロコLED	第1ハターン→第2ハターン	15回	30%	10%
		第2ハターン→第3ハターン	25回		
	発光ユニット	非点灯→弱点灯	10回		
		弱点灯→強点灯	20回		
T03	ロコLED	第1ハターン→第2ハターン	20回	20%	40%
		第2ハターン→第3ハターン	30回		
	発光ユニット	非点灯→弱点灯	25回		
		弱点灯→強点灯	35回		
T04	ロコLED	第1ハターン→第2ハターン	25回	20%	40%
		第2ハターン→第3ハターン	35回		
	発光ユニット	非点灯→弱点灯	20回		
		弱点灯→強点灯	30回		

【図 2 0】

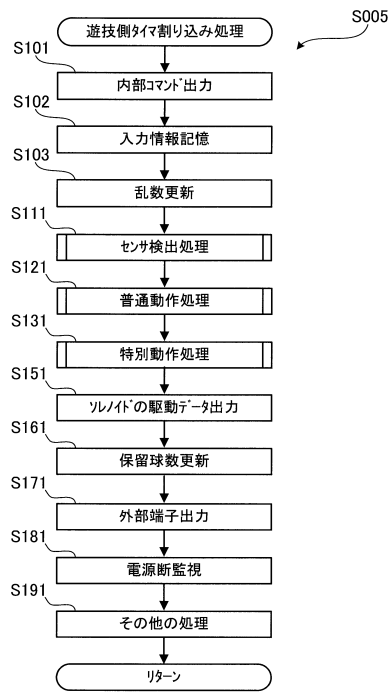


30

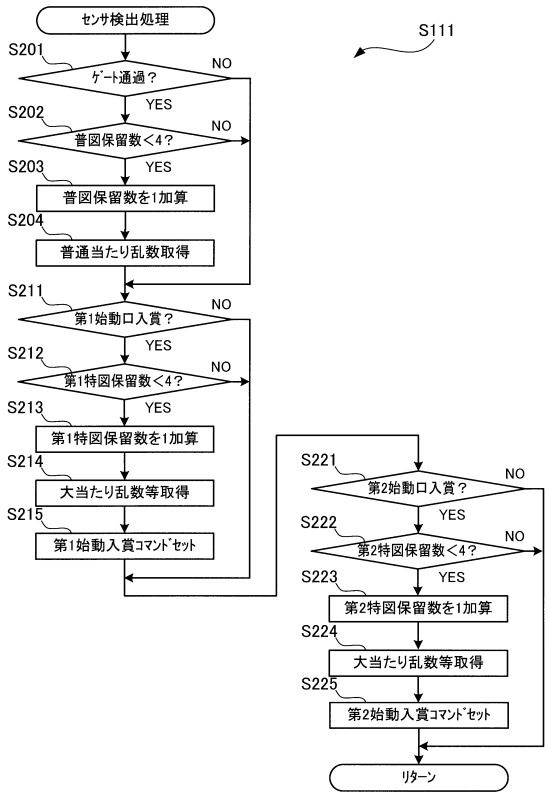
40

50

【図 2 1】



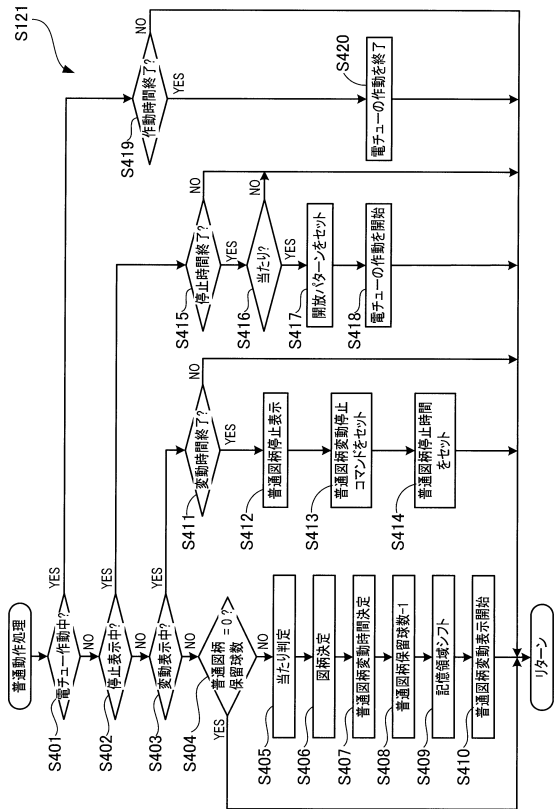
【図 2 2】



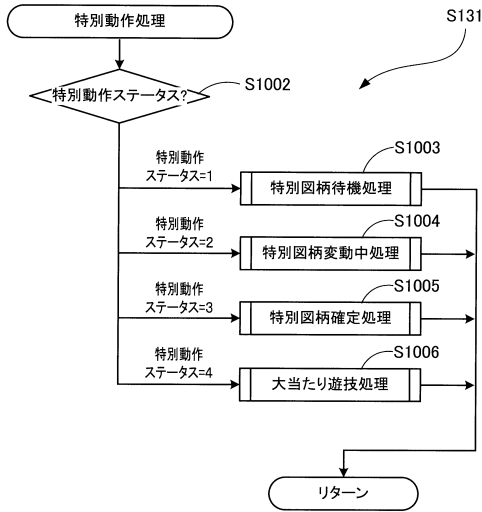
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

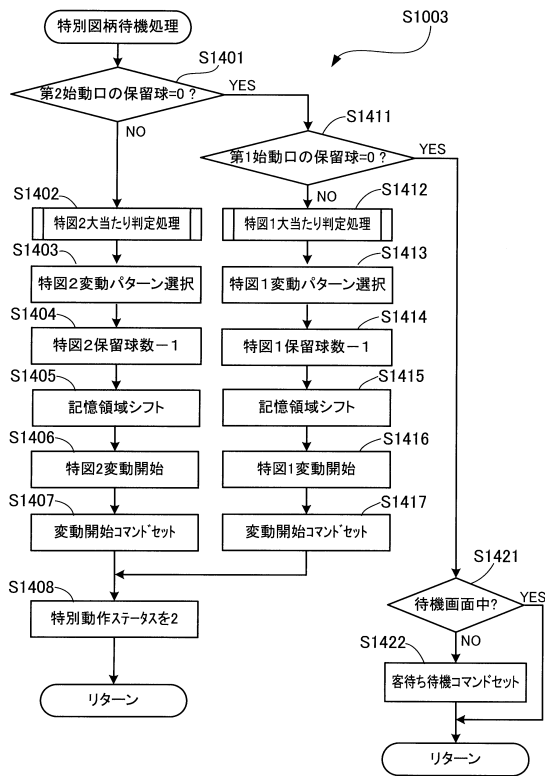


30

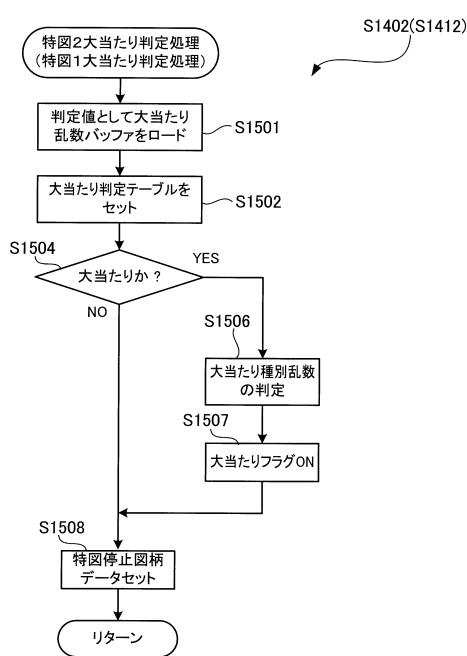
40

50

【図 2 5】



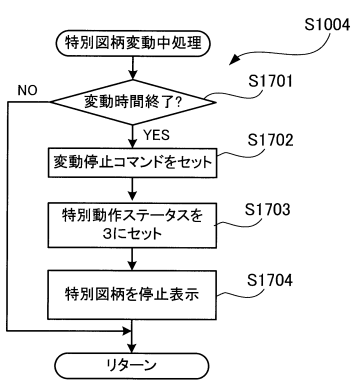
【図 2 6】



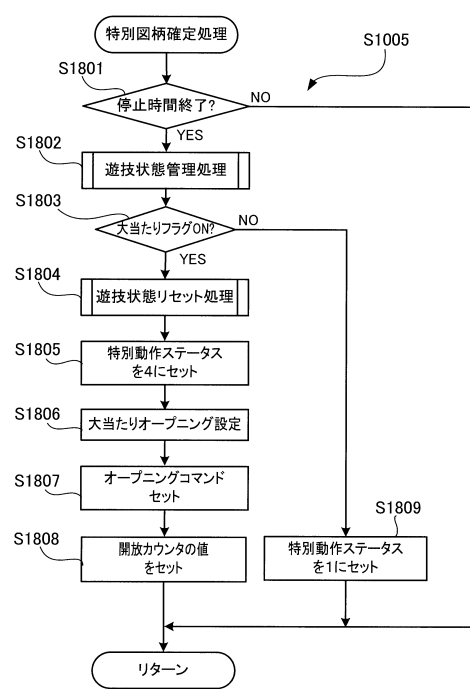
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

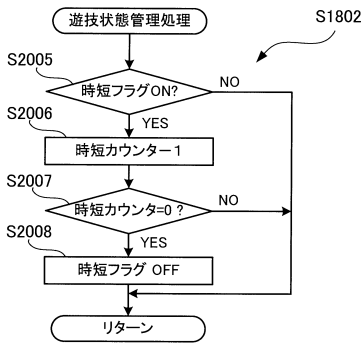


30

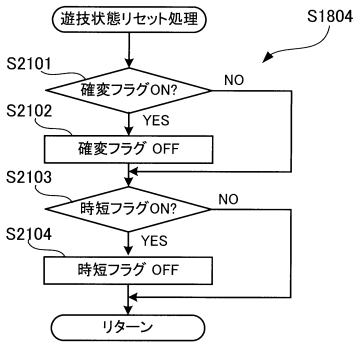
40

50

【図 29】



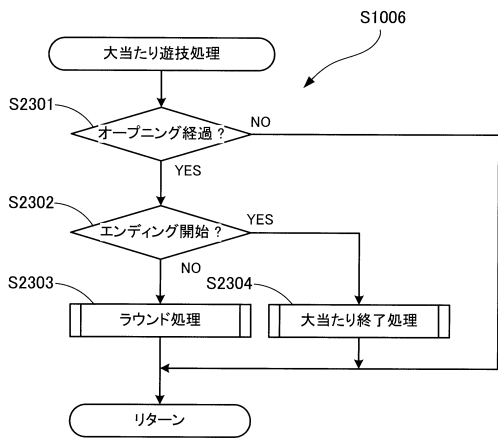
【図 30】



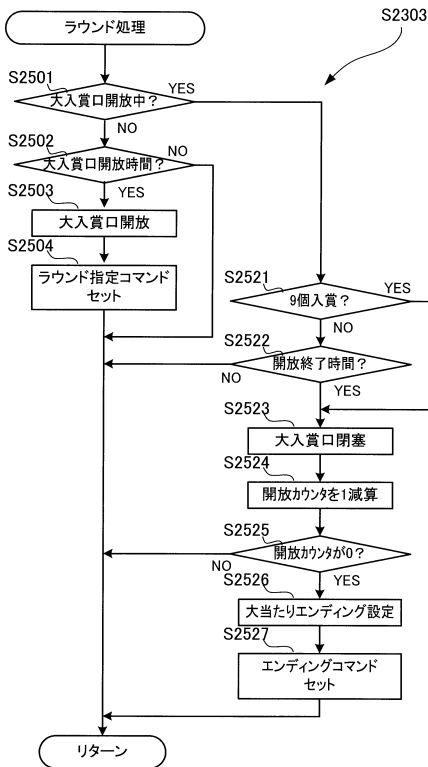
10

20

【図 31】



【図 32】

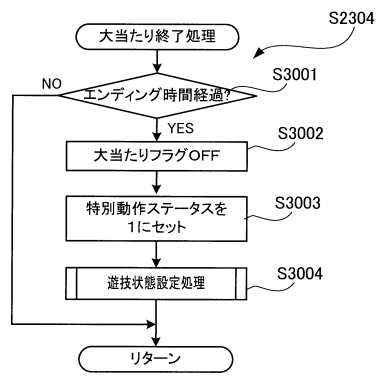


30

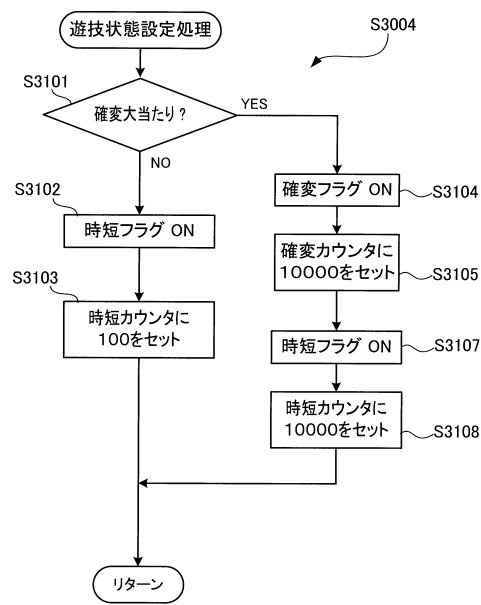
40

50

【図 3 3】



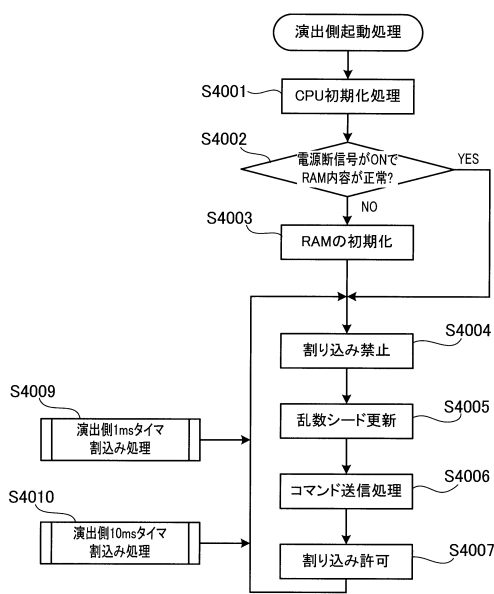
【図 3 4】



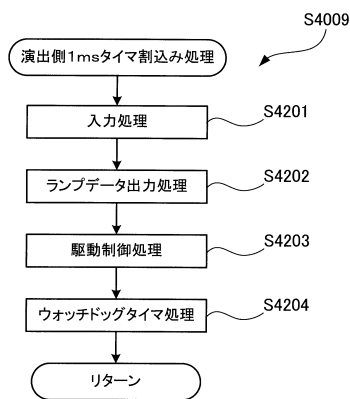
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

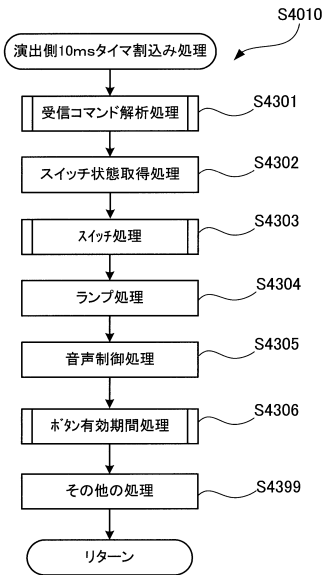


30

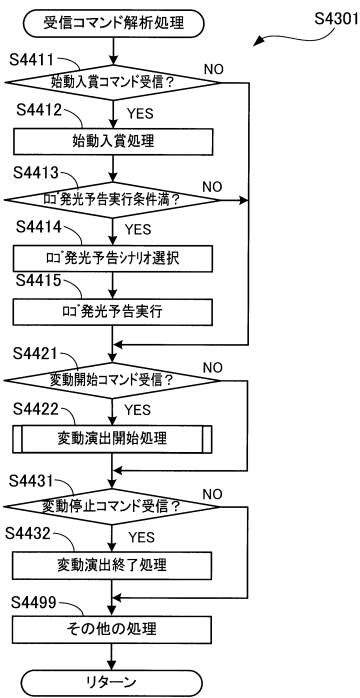
40

50

【図 3 7】



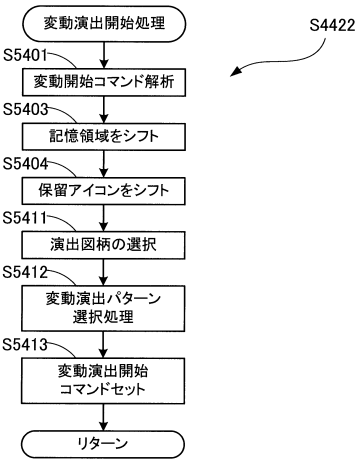
【図 3 8】



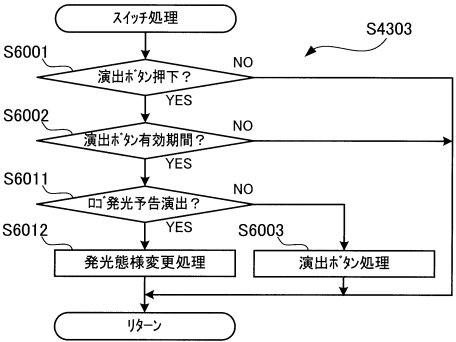
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

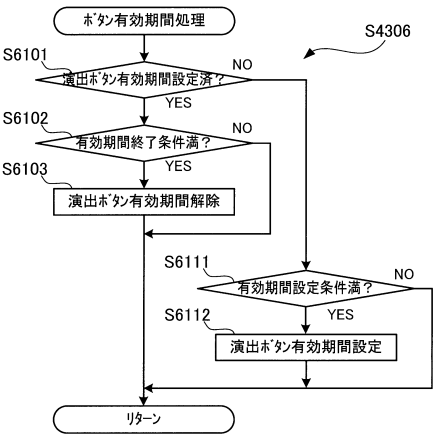


30

40

50

【図 4 1】



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 倉地 良幸
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 續木 清貴
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 野原 修平
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 眞壁 隆一
(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 7 1 6 6 5 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 3 6 6 6 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 2 9 3 9 7 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 2 6 6 5 8 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 0 0 2 2 8 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 3 1 0 9 6 1 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2