

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-76129
(P2023-76129A)

(43)公開日 令和5年6月1日(2023.6.1)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全122頁)

(21)出願番号	特願2021-189347(P2021-189347)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(22)出願日	令和3年11月22日(2021.11.22)	(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)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させること。
【解決手段】パチンコ遊技機P Y 1は、遊技者に有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能であり、有利状態に制御される期待度を示唆可能な第1の発光部（ヘソランプ46）および第2の発光部（チャンスランプ48）を備え、所定の始動口（第1始動口11）への入賞に際して、第1の発光部が発光する場合と、第2の発光部が発光する場合とがある。
【選択図】図42

演出の実行例（*保留4題目として入賞した場合）		ターゲットに保留の位置			
演出構成	実行例No.	演出要素	保留4	保留3	保留2
保留変化演出	演出実行例1	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例2	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例3	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例4	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
保留変化演出 +ヘソランプ発光演出	演出実行例5	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例6	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例7	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例8	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
チャンスランプ発光演出 +ヘソランプ発光演出 +チャンスランプ発光演出	演出実行例9	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例10	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例11	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留
	演出実行例12	保留表示 ヘソランプ	通常保留	通常保留	通常保留

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者に有利な有利状態に制御可能であり、
前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な第 1 の発光部および第 2 の発光部を備え

、
所定の始動口への入賞に際して、前記第 1 の発光部が発光する場合と、前記第 2 の発光部が発光する場合とがあることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の発光部が発光した場合よりも、前記第 2 の発光部が発光した場合の方が、前記期待度が高いことが示唆され易いことを特徴とする遊技機。 10

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の発光部は、発光色の違いによって異なる前記期待度を示唆可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の発光部は、発光色以外の発光態様の違いによって異なる前記期待度を示唆可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば下記特許文献 1 に記載されているように、第 1 始動口への入球に応じて始動口下可動体を回転させるとともに、始動口下ランプを点滅させる入賞時演出を実行可能な遊技機が知られている。

【先行技術文献】**【特許文献】**

30

【0003】

【特許文献 1】特開 2019-150713 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 に記載の遊技機のように、始動口への入球に応じて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。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本発明の遊技機は、
遊技者に有利な有利状態に制御可能であり、
前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な第 1 の発光部および第 2 の発光部を備え

40

、
所定の始動口への入賞に際して、前記第 1 の発光部が発光する場合と、前記第 2 の発光部が発光する場合とがあることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】**【0006】**

本発明の遊技機によれば、演出を通じて遊技の興趣を向上可能である。

【図面の簡単な説明】**【0007】**

50

- 【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。
- 【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 8】遊技機の裏側を示す斜視図である。 10
- 【図 9】7 セグ表示器を示す正面図である。
- 【図 10】(A) は普図関係乱数を示す表であり、(B) は特図関係乱数を示す表である。
- 【図 11】(A) は当たり判定テーブルの一例であり、(B) は普図変動パターン判定テーブルの一例であり、(C) は補助遊技制御テーブルの一例である。
- 【図 12】(A) は大当たり判定テーブルの一例であり、(B) は大当たり図柄種別判定テーブルの一例であり、(C) はリーチ判定テーブルの一例である。
- 【図 13】特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。
- 【図 14】特図 2 変動パターン判定テーブルの一例である。
- 【図 15】先読み判定テーブルの一例である。 20
- 【図 16】大当たり遊技制御テーブルの一例である。
- 【図 17】遊技状態の説明図である。
- 【図 18】演出モードの具体例を示す説明図である。
- 【図 19】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。
- 【図 20】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。
- 【図 21】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 22】保留演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 23】可動体演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 24】操作演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 25】主制御メイン処理のフローチャートである。 30
- 【図 26】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 27】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 28】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 29】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 30】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る遊技盤ユニットの正面図である。
- 【図 31】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 32】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 33】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、低確非時短状態における特図 1 の変動パターン判定テーブルである。 40
- 【図 34】バトルリーチの具体例を示す図である。
- 【図 35】ストーリーリーチの具体例を示す図である。
- 【図 36】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る先読み判定テーブルであって、低確非時短状態における特図 1 の先読み判定テーブルである。
- 【図 37】保留変化演出の抽選テーブルである。
- 【図 38】保留変化タイミングの抽選テーブルである。
- 【図 39】ヘソランプ発光演出の抽選テーブルである。
- 【図 40】チャンスランプ発光演出の抽選テーブルである。
- 【図 41】チャンスランプ発光演出の具体例を示す図である。
- 【図 42】第 1 実施形態の遊技機における演出の実行例を示す表である。 50

- 【図 4 3】始動入賞時に保留変化演出とヘソランプ発光演出を行う場合を示す図である。
- 【図 4 4】始動入賞時にチャンスランプ発光演出を行う場合を示す図である。
- 【図 4 5】始動入賞時に保留変化演出とヘソランプ発光演出とチャンスランプ発光演出を行う場合を示す図である。
- 【図 4 6】始動入賞時にチャンスランプ発光演出を行い、保留表示のシフト表示に際して保留変化演出とヘソランプ発光演出を行う場合を示す図である。
- 【図 4 7】第 2 実施形態に係るチャンスランプ発光演出の抽選テーブルである。
- 【図 4 8】第 3 実施形態に係る保留変化シナリオの抽選テーブルである。
- 【図 4 9】第 3 実施形態に係る入賞時ヘソランプ発光演出の抽選テーブルである。
- 【図 5 0】第 3 実施形態における演出の実行例を示す表である。 10
- 【図 5 1】第 4 実施形態の遊技機が備える過賞球防止機能を示す図である。
- 【図 5 2】差玉数のリセットを示す図である。
- 【図 5 3】(A) は過賞球異常である場合の演出態様を示す図であり、(B) は磁気検出異常の場合の演出態様を示す図である。
- 【図 5 4】(A) は過賞球予告画像を示す図であり、(B) は遊技停止予告画像を示す図である。
- 【図 5 5】(A) は高確高ベース状態であるときに紫縁画像が表示されている図であり、(B) は高確高ベース状態であるときに赤縁画像が表示されている図である。
- 【図 5 6】(A) は特別リセットスイッチが押下操作されたときを示す図であり、(B) は客待ち状態が 1 時間経過したときを示す図である。 20
- 【図 5 7】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 5 8】入力処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】差玉数計測処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 6 1】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 6 2】客待ち計測処理のフローチャートである。
- 【図 6 3】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 6 4】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 6 5】出力処理のフローチャートである。
- 【図 6 6】外端信号出力処理のフローチャートである。 30
- 【図 6 7】第 4 実施形態の変形例において過賞球防止機能を示す図である。
- 【図 6 8】第 4 実施形態の変形例において差玉数のリセットを示す図である。
- 【図 6 9】第 4 実施形態の変形例において差玉数が 7 セグ表示器で表示される場合を示す図である。
- 【図 7 0】第 5 実施形態に係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、小当たり図柄種別判定テーブル、ハズレ図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブルである。
- 【図 7 1】第 5 実施形態に係る大当たり図柄種別及び小当たり図柄種別の判定テーブルであり、大当たり及び小当たりの種類を説明する表である。
- 【図 7 2】第 5 実施形態に係るハズレ図柄種別の判定テーブルであり、ハズレの種類を説明する表である。 40
- 【図 7 3】第 5 実施形態に係る当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、電チューの開放パターンテーブルの種類を示す表である。
- 【図 7 4】第 5 実施形態に係る特図変動パターン判定テーブルである。
- 【図 7 5】第 5 実施形態に係る遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 7 6】第 5 実施形態に係る遊技機の遊技フローの概略を説明する図である。
- 【図 7 7】第 5 実施形態に係る各演出モードの表示画面を示す図等である。
- 【図 7 8】第 5 実施形態に係る R U S H 突入演出の具体例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 0 8 】 50

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。

【 0 0 0 9 】

1. 遊技機の構造

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

【 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。

【 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。

【 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。

【 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。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

10

【 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。

20

【 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、ゲートを通入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 】

30

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。

40

【 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

50

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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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

50

ノイド 16 s とを備えている。振分部材 16 k は、振分ソレノイド 16 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【0029】

振分ソレノイド 16 s が通電されていないとき、振分部材 16 k は特定領域 16 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 3（A）の正面視で振分部材 16 k の左端が特定領域 16 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 16 k が特定領域 16 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 16 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過した後、特定領域 16 を通過することは不可能であり、非特定領域 17 を通過する。この第 2 大入賞口 15 から非特定領域 17 まで流下する遊技球のルートを実第 1 のルートという。

10

【0030】

一方、振分ソレノイド 16 s が通電されているとき、振分部材 16 k は遊技球の特定領域 16 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 16 k の左端が特定領域 16 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 16 k が特定領域 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 16 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過したあと特定領域 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実第 2 のルートという。

【0031】

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

20

【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 16 a、非特定領域センサ 17 a が設けられている。

【0033】

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

30

【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。

40

【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 6 A（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 B（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6 B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1

50

流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【 0 0 3 6 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 1 1、または、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、一般入賞口 1 0 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、または、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

10

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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 LED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 は、「 」というように一番右にある LED 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 LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定すること

50

ができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させてもよい。

【００４２】

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

【００４３】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）があると、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１０５に一旦記憶される。なお、以下において、第１始動口１１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１２への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図２関係乱数」という。ここで、特図１関係乱数は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａ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１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａ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１０５ｂ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。

【００４４】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部１０５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。





【００４５】

そして、特図保留数は、特図保留表示器８３に表示される。特図１保留表示器８３ａと特図２保留表示器８３ｂのそれぞれは、例えば４個のＬＥＤで構成されており、特図保留数の分だけＬＥＤ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。

【００４６】

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１２（電チュー１２Ｄ）を開放させる補助遊技が行われる。

【００４７】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普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８２は、「」（：点灯、：消灯）というように両ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

10

20

30

40

50

【 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。

【 0 0 4 9 】

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

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 ～図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 ～図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）1 0 0、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）1 2 0、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御

10

20

30

40

50

基板 170 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 50 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 100 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 120 を、後述する画像制御基板 140、ランプ制御回路 151、および音声制御回路 161 とともに、演出の制御を行う演出制御部（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 120 を備え、演出手段（画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、および、可動装置 55、56、58 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

【0056】

また、パチンコ遊技機 PY1 は、電源基板 190 を備えている。電源基板 190 は、主制御基板 100、サブ制御基板 120、及び払出制御基板 170 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 190 には、押下操作可能な RAM クリアスイッチ 191 が設けられている。RAM クリアスイッチ 191（特定操作手段）は、電源投入時に、後述する遊技制御用マイコン 101 の遊技用 RAM 104 に記憶されている遊技情報（例えば高確率状態などの遊技状態の情報、特図保留の数や大当たりの当否判定結果などの情報）を、遊技用 CPU 102 にクリア（以下「RAM クリア」と呼ぶ）させるためのものである。図 8 に示すように、RAM クリアスイッチ 191 は、本パチンコ遊技機 PY1 の裏側に配置された電源基板 190 上に設けられている。そのため、前扉 23 を開閉可能な遊技場の従業員等でなければ、RAM クリアスイッチ 191 を操作することはできない。即ち、RAM クリアスイッチ 191 は、実質的に遊技者による操作が不可能な操作手段といえる。RAM クリアスイッチ 191 が押下操作されると、RAM クリアスイッチ 191 が ON であることを示す検出信号が遊技制御用マイコン 101 に入力される。なお本形態では、RAM クリアスイッチ 191 が電源基板 190 上に設けられているが、RAM クリアスイッチ 191 の配置箇所は適宜変更可能であり、例えば主制御基板 100 上や専用の基板上に設けられていても良い。

【0057】

電源基板 190 には、バックアップ電源回路 192 が設けられている。バックアップ電源回路 192 は、パチンコ遊技機 PY1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対して電力を供給する。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 193 が接続されている。電源スイッチ 193 の ON/OFF 操作により、電源の投入/遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

【0058】

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

【0059】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 6 0 】

また遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。また遊技用 R A M 1 0 4 には、非消去記憶部 1 0 7 が設けられていて、非消去記憶部 1 0 7 には、総賞球数記憶部 1 0 7 a、総発射球数記憶部 1 0 7 b、差玉数記憶部 1 0 7 c が設けられている。非消去記憶部 1 0 7 では、R A M クリアが実行されても、遊技用 C P U 1 0 2 が記憶内容を消去しないようになっている。非消去記憶部 1 0 7 (総賞球数記憶部 1 0 7 a、総発射球数記憶部 1 0 7 b、差玉数記憶部 1 0 7 c) については、後に詳述する。

【 0 0 6 1 】

また主制御基板 1 0 0 には、7セグ表示器 3 0 0 と、設定キーシリンダ 1 8 0 と、特別リセットスイッチ 1 8 1 (特別操作手段) と、が設けられている (図 8 参照)。7セグ表示器 3 0 0 は、図 9 に示すように、所謂 4 連 7 セグであり、合計で 3 2 個の点灯 (発光) する部分を備えている。具体的に、7セグ表示器 3 0 0 は、左から右に向かって順番に、第 1 表示領域 3 1 0 と第 2 表示領域 3 2 0 と第 3 表示領域 3 3 0 と第 4 表示領域 3 4 0 とを備えている。そして 4 つの表示領域 3 1 0、3 2 0、3 3 0、3 4 0 は、それぞれ「 0 」～「 9 」までの数字を表すことができるように、8 個の点灯部分 (L E D 素子) L B 1 ～ L B 8、L B 9 ～ L B 1 6、L B 1 7 ～ L B 2 4、L B 2 5 ～ L B 3 2 を有している。7セグ表示器 3 0 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 6 2 】

設定キーシリンダ 1 8 0 は、大当たり判定確率に対応する設定値を設定する際に、操作手段として機能するものである。この設定キーシリンダ 1 8 0 の内部は、設定キー (図示省略) が挿入された状態で、初期位置と回転位置との間で回転操作される。よって、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、設定キーシリンダ 1 8 0 を回転位置へ回転操作しておき、R A M クリアスイッチ 1 9 1 を押下操作しながら、電源を投入することで、設定値を設定可能な設定モードに移行することができる。そして、この設定モードにおいて、設定値を「 1 」に設定することができる。しかしながら、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、設定値が 1 種類である「 1 」しか設けられていない。従って、設定値を「 1 」から変更できないようになっている。なお、設定モードに設定されてるときに、設定キーシリンダ 1 8 0 を回転位置から待機位置へ回転操作すると、設定モードが終了して、R A M クリアが実行される。

【 0 0 6 3 】

また主制御基板 1 0 0 には、押下操作可能な特別リセットスイッチ 1 8 1 が設けられている。図 8 に示すように、特別リセットスイッチ 1 8 1 は、本パチンコ遊技機 P Y 1 の裏側に配置された主制御基板 1 0 0 上に設けられている。そのため、前扉 2 3 を開閉可能な遊技場の従業員等でなければ、特別リセットスイッチ 1 8 1 を操作することはできない。即ち、特別リセットスイッチ 1 8 1 は、実質的に遊技者による操作が不可能な操作手段といえる。特別リセットスイッチ 1 8 1 の機能については、後に詳述する。また、主制御基板 1 0 0 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O (I n p u t / O u t p u t) ポート部 1 1 8 が実装されている。

【 0 0 6 4 】

また、主制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板 (図示なし) を介して各種センサ類 M S やアクチュエータ類 M A が接続されている。そのため、主制御基板 1 0 0 には、各種センサ類 M S が出力した信号が入力する。また、主制御基板 1 0 0 は、各種アクチュエータ類 M A に信号を出力する。

【 0 0 6 5 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類 M S には、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、一般入賞口センサ 1 0 a、ゲートセンサ 1 3 a、第 1 大入賞口センサ 1 4 a、第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域センサ 1 7 a が含まれている。

【 0 0 6 6 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口

10

20

30

40

50

センサ 12 a 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 10 a 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 10 a は、一般入賞口 10 毎に設けられている。ゲートセンサ 13 a 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 14 a 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 15 a 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 16 a 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 17 a 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。

【0067】

10

また図 6 では図示を省略しているが、各種センサ類 MS には、遊技領域 6 を流下する全ての遊技球（総発射球数）を検知する排出口センサが含まれている。ここで、遊技領域 6 の外部へ流下した遊技球は、遊技盤取付枠 2 A の下部に設けられている排出経路（図示省略）を通して、本パチンコ遊技機 PY 1 の外部に排出される。そのため、排出口センサは、排出経路内に設けられている。また各種センサ類 MS には、不正な磁気を検知する磁気センサが含まれている。磁気センサは、遊技者が磁石等を用いて遊技球を不正に各種入賞口 10、11、12、14、15 へ入賞させる際に生じる磁気を検知するものである。上記した各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 100 に出力する。

【0068】

20

また各種センサ類 MS には、前扉 23 の外枠 22 に対する開放を検知する前扉開放センサと、前枠 23 m の遊技盤取付枠 2 A に対する開放を検知する前枠センサと、が含まれている。前扉開放センサは、前扉 23 の開放を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 100 に出力する。前枠センサは、前枠 23 m の開放を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 100 に出力する。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。

【0069】

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 MA には、電チューソレノイド 12 s、第 1 大入賞口ソレノイド 14 s、第 2 大入賞口ソレノイド 15 s および振分ソレノイド 16 s が含まれている。電チューソレノイド 12 s は、電チュー 12 D の電チュー開閉部材 12 k を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 14 s は、第 1 大入賞装置 14 D の通常 AT 開閉部材 14 k を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 15 s は、第 2 大入賞装置 15 D の V A T 開閉部材 15 k を駆動する。振分ソレノイド 16 s は、振分装置 16 D の振分部材 16 k を駆動する。

30

【0070】

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。

【0071】

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、遊技制御マイコン 101 によりなされる。

40

【0072】

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 PY 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置 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 72 k（図 1 参照）が含まれる。

【0073】

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

50

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。

【0074】

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。

10

【0075】

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

20

【0076】

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。

30

【0077】

図7に示すように、サブ制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン(以下「演出制御用マイコン」)121が実装されている。演出制御用マイコン121には、主制御基板100による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、および演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122が含まれている。

40

【0078】

また、演出用ROM123には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、1msタイマ割り込み処理、および、10msタイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0079】

また、サブ制御基板120には、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート部138、およびRTC(Real Time Clock)139が実装されている

50

。R T C 1 3 9 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 1 9 0 が備えるバックアップ電源回路 1 9 2 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、R T C 1 3 9 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

【 0 0 8 0 】

サブ制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 の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、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、サブ制御基板 1 2 0 から画像制御基板 1 4 0 への信号の送信と、画像制御基板 1 4 0 からサブ制御基板 1 2 0 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。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

10

20

30

40

50

納してもよい。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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。

【 0 0 9 1 】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 1 0 ~ 図 1 7 を用いて説明する。なお、図 1 0 ~ 図 1 7 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

【 0 0 9 2 】

10

20

30

40

50

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。

10

【 0 0 9 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 1 0 (A) に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 0 9 4 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

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

20

30

【 0 0 9 5 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

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

【 0 0 9 6 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられている。すなわち、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。なお、普図変動パターン判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

40

【 0 0 9 7 】

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

50

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８２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８２において普図の可変表示が行われる。

【００９８】

３－１－３．補助遊技

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

【００９９】

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１２Ｄ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ＰＹ１は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、図１１（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。

【０１００】

パチンコ遊技機ＰＹ１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１２Ｄ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１２Ｄに入賞させるのが困難な時間（例えば０．０８秒））だけ電チュー１２Ｄ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１２Ｄ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１２Ｄ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１２Ｄの開放時間が同じであってもよい。

【０１０１】

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ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１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８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図１抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１０２】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２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８１ｂ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

20

30

40

50

【 0 1 0 3 】

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 1 0 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 1 0（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、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。

10

【 0 1 0 5 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 2（A）に示すような大当たり判定テーブルに従って、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

20

【 0 1 0 6 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 2（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

30

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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。

40

【 0 1 0 9 】

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

50

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、大当たり図柄の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 1 0 】

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

10

【 0 1 1 1 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 2 (C) に示すようなリーチ判定テーブルに従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【 0 1 1 2 】

20

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

【 0 1 1 3 】

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

30

【 0 1 1 4 】

3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、図 1 3 ~ 図 1 4 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル (特図変動パターン判定テーブル) を用いて、特図の可変表示の変動パターン (特図変動パターン) を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー (演出内容) などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー (演出内容) の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報が含まれている。特図変動パターンに含まれる識別情報は、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。

40

【 0 1 1 5 】

50

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定の起因となる入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けられている。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 1 変動パターン判定テーブル：図 1 3）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 2 変動パターン判定テーブル：図 1 4）とがある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2）に応じて分けなくてもよい。

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

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。

【 0 1 1 8 】

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（U 1）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（U 1）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（U 2）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（U 2）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。

【 0 1 1 9 】

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 8 1 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【 0 1 2 0 】

また、各特図変動パターンには、図 1 3 ~ 図 1 4 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。

【 0 1 2 1 】

また、図 1 3 ~ 図 1 4 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

10

20

30

40

50

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。

10

【０１２２】

３－２－５．先読み判定

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

20

30

【０１２３】

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。

【０１２４】

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

40

【０１２５】

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

50

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を設けないよう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。

【0126】

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16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。

10

【0127】

図16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。

20

【0128】

なお、図16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12(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。

【0129】

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。

30

【0130】

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の作動態様は、特定領域16の開閉態様といえることができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。また、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいい、特定領域16が閉状態にあることを「V閉鎖」ともいう。

40

【0131】

振分部材16kは一定の作動態様で制御される(つまり、特定領域16は一定の開閉態様で制御される)。例えば、第2大入賞口15の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態(図3(B))に制御される。よって、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では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16k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16を通過する(遊技球を特定領

50

域 16 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 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 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 16 を通過する(遊技球を特定領域 16 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 16 k の一定の作動態様(特定領域 16 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 15 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 16 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 16 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。

10

【0132】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 16 への通過(以下、「V 通過」ともいう)が容易な第 1 開放パターン(V ロング開放パターン)で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たりを、「V ロング大当たり」といい、遊技球の特定領域 16 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン(V ショート開放パターン)で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たりを、「V ショート大当たり」という。

【0133】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 17 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確率低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確率高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確率低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確率高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 12 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

20

【0134】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて予め定められているものとする。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次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。

30

40

【0135】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 12 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 12 D の開放時間(例えば 0.08 秒)よりも長い開放時間(例えば 3.0 秒)となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動

50

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 1 3 ~ 図 1 4 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。

【 0 1 3 6 】

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 1 1（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。

10

【 0 1 3 7 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くなっている。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6）で当たりと判定される（図 1 1（A））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

【 0 1 3 8 】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。そのため、ペ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。

20

【 0 1 3 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【 0 1 4 0 】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。つまり、普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。また、時短状態における特図変動パターン判定テーブルが、非時短状態におけるものよりも、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いものでなくてもよい。

30

【 0 1 4 1 】

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

40

【 0 1 4 2 】

4 . 遊技機による主な演出

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

50

【 0 1 4 3 】

4 - 1 . 演出モード

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

【 0 1 4 4 】

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 8 (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 8 (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 4 5 】

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 8 (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 8 (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 8 (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 6 】

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 8 (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。

【 0 1 4 7 】

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 8 (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 8 】

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 8 (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 8 (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 8 (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。

10

【 0 1 4 9 】

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 5 0 】

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。

20

【 0 1 5 1 】

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。

30

【 0 1 5 2 】

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 9 (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。

40

【 0 1 5 3 】

また、図 1 9 (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 5 4 】

なお、図 1 9 (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。

50

【 0 1 5 5 】

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。

【 0 1 5 6 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 9 (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 9 (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 9 (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 9 (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 9 (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。

10

20

【 0 1 5 7 】

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。

【 0 1 5 8 】

Nリーチでは、図 2 0 (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 2 0 (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 2 0 (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 2 0 (C - 2) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

30

【 0 1 5 9 】

また、ハズレを示唆する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・3・1」や「5・8・6」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・1・2」や「5・4・5」等）は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・2・2」や「7・7・7」等）は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 によって選択される。

40

【 0 1 6 0 】

50

4 - 2 - 4 . S P リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチの後に S P リーチを行うことが可能である。S P リーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、N リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 6 1 】

S P リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 2 1 (A) に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチ専用の背景画像 (S P リーチ用背景画像 G 1 1 3) が表示され、表示部 5 0 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像 (S P リーチ開始タイトル画像) G 1 が表示される。その後、図 2 1 (B) に示すように、S P リーチ専用演出 (例えばバトル演出) が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図 2 1 (C 1) に示すように、表示部 5 0 a 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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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 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。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 2 1 (C 2) に示すように、ハズレを示唆する演出 (例えば、敵キャラクタ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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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 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。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 6 2 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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 1 0 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とし、S P 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 1 0 0 % とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとして S P リーチ A と S P リーチ B とを実行可能にし、S P リーチ A の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 3 0 % とし、S P リーチ B の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 2 0 % とすれば、S P リーチ A の大当たり期待度を、S P リーチ B の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【 0 1 6 3 】

4 - 2 - 5 . L リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチの後に L リーチを行うことが可能である。L リーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、S P リーチよりは低い N リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、L リーチのリーチ演出の実行時間は、S P リーチのリーチ演出の演出時間よりも短い (図 1 3 および図 1 4) 。よって、L リーチのリーチ演出では、例えば、S P リーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部 5 0 a に表示される。なお、L リーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、L リーチのリーチ演出の後に S P リーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

【 0 1 6 4 】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 2 (A) に示すように、4 つの表示領域が

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。

【0165】

また、保留アイコン表示領域 50d の近傍に、図 22(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。

10

【0166】

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。

20

【0167】

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。

【0168】

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 22(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 22(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 22(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。

30

【0169】

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。

40

【0170】

4-4-1. 可動体演出

パチンコ遊技機 PY1 は、予告演出として、可動装置 55、56、58 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 55、56、58 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。

【0171】

50

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23(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、表示部50a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50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56k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23(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56k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

【0172】

4-4-2. 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41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40や特殊ボタン41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。

【0173】

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41)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24(A)に示すように、特殊ボタン41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50aに、操作促進画像G30が表示される。操作促進画像G30は、特殊ボタン41を模した画像(特殊ボタン画像G31)と、特殊ボタン41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G32)と、操作有効期間の残り時間を表す画像(有効期間画像G33)と、を含む。なお、有効期間画像G33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41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41が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図24(B)に示すように、盤上可動装置55が作動し、盤上可動体55kが表示部50a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55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41や通常ボタン40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。

20

30

【0174】

4-4-3. 先読み演出

パチンコ遊技機PY1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。

【0175】

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22(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dに通常は「○」で表示される保留アイコンHA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HAを「」で表示することがある。このように、保留アイコンHAや当該アイコンTAを通常態様(本形態では「○」、通常表示態様ともいう)ではなく特殊態様(本形態では例えば「」、特殊表示態様ともいう)で表示する先読み演出を、保留変化演出と言う。また、保留アイコンHAや当該アイコンTA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HAと当該アイコンTAとを表示するが、保留アイコンHAだけを表示し当該アイコンTA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

40

50

グは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時（保留アイコンH Aの表示領域を変更したとき）であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動（いわゆる当該変動）の実行中（当該アイコンT Aとして表示しているとき）であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があってもよい。

【0176】

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。

10

【0177】

5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

次に図25～図26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。

【0178】

[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25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

20

【0179】

また電源投入時処理（S001）では、遊技制御用マイコン101は、RAMクリアスイッチ191への押下操作に基づく信号を入力すると、RAMクリアを実行する。RAMクリアが実行されると、遊技用RAM104に記憶されている遊技情報（例えば高確率状態などの遊技状態の情報、特図保留の数や大当たりの当否判定結果などの情報）が消去される。これにより、遊技状態は通常遊技状態（低確低ベース状態、低確非時短状態）に設定される。但し、RAMクリアが実行されても、総賞球数記憶部107aに記憶されている

30

【0180】

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10（A）および図10（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。

40

【0181】

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4msec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4msec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

50

り込み処理 (S 0 0 5) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 0 0 4) がされてから開始される。

【 0 1 8 2 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) について説明する。図 2 6 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) では、まず入力処理 (S 1 0 2) を実行する。入力処理 (S 1 0 2) では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) に次いで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理 (S 1 0 4) を行い、続いて普通動作処理 (S 1 0 5) を行い、さらに特別動作処理 (S 1 0 7) を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【 0 1 8 5 】

特別動作処理 (S 1 0 7) に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理 (S 1 0 8) を行う。なお、振分装置 1 6 D を作動させるのは、第 2 大入賞装置 1 5 D を用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置 1 6 D を、電源投入から常に一定動作で作動させてもよい。

【 0 1 8 6 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、出力処理 (S 1 1 2) を実行する。出力処理 (S 1 1 2) では、上記の各処理において主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

【 0 1 8 7 】

その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 1 3) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 1 3) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S 1 1 3) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。つまり、払出制御基板 1 7 0 は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

【 0 1 8 8 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し (図 2 5 参照)、割り込みパルスが入力されると (約 4 m s e c 後)、再びメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を実行する。

【 0 1 8 9 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

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

10

20

30

40

50

【0190】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ10a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。

【0191】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ13a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タ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RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106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、

10

【0192】

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。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RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105b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105b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。

20

【0193】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。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RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105a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105a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。

30

【0194】

第1大入賞口センサ処理では、第1大入賞口センサ14a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。

40

【0195】

第2大入賞口センサ処理では、第2大入賞口センサ15a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。

【0196】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ16a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。

【0197】

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

50

【 0 1 9 8 】

[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 9 】

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

10

【 0 2 0 0 】

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。

【 0 2 0 1 】

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。

20

【 0 2 0 2 】

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。

【 0 2 0 3 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理 (S 1 0 7) では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

30

【 0 2 0 4 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

40

【 0 2 0 5 】

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

50

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。

【0206】

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2変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図2変動パターン判定テーブルとを用いて、特図2変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図2変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図2変動パターンが判定される。なお、特図2変動パターンの判定は、特図2保留記憶部105b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2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2変動時間に基づいて特図2表示器81bに特図2の可変表示を開始させる。

10

【0207】

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105b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105b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。

20

【0208】

特図1判定処理では、特図1保留記憶部105a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1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。

30

【0209】

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105a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1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105a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1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1変動時間に基づいて特図1表示器81aに特図1の可変表示を開始させる。

40

【0210】

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

50

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。

【 0 2 1 1 】

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。つまり、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留がある場合には、特図 1 保留があっても特図 1 判定処理を行うことはない。なお、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが入賞順に行われるように構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

10

【 0 2 1 2 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

20

【 0 2 1 3 】

[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。

30

【 0 2 1 4 】

[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。

40

【 0 2 1 5 】

[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、大当たりにならなくとも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

50

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。

【0216】

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。

【0217】

6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図27～図29に基づいて演出制御用マイコン121による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン121による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。

10

【0218】

[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27に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

【0219】

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。

20

【0220】

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RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50aに画像を表示する(画像による種々の演出を実行する)。なお、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。

30

【0221】

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。

40

【0222】

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(S112)により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用RAM124の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4011、S4012)に優先して実行される。

50

【 0 2 2 3 】

[2 . 1 m s タイマ割り込み処理]

1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) では、図 2 8 に示すように、入力処理 (S 4 1 0 1)、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2)、可動装置制御処理 (S 4 1 0 3)、ウォッチドッグタイマ処理 (S 4 1 0 4) を順次行う。

【 0 2 2 4 】

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。

【 0 2 2 5 】

[3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理]

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

【 0 2 2 6 】

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。

【 0 2 2 7 】

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

10

20

30

40

50

理（Ｓ４００４）、発光データ出力処理（Ｓ４１０２）、可動装置制御処理（Ｓ４１０３）、音声制御処理（Ｓ４２０３）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。

【０２２８】

７．パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部

以下、パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１の特徴の１つは、先読み演出にある。

【０２２９】

まず、パチンコ遊技機ＰＹ１における遊技盤ユニットＹＵの構成について説明する。図３０に示すように、遊技盤ユニットＹＵは、第１始動入賞装置１１Ｄの後方に、種々の色で発光可能なヘソランプ４６（「第１の発光部」、「特定の発光部」の一例）を備えている。ヘソランプ４６から放たれる光は、第１始動入賞装置１１Ｄを構成する透明な合成樹脂部材を通して前方に出射する。よって、ヘソランプ４６が発光した場合、遊技者からは第１始動入賞装置１１Ｄの配置箇所が光って見える。

【０２３０】

またパチンコ遊技機ＰＹ１は、左遊技領域６Ａにおける上下方向の中央付近であって、遊技盤１の後方側に、チャンスランプ４８（「第２の発光部」の一例）を備えている。チャンスランプ４８は、前面側にチャンスの文字の装飾が施されているとともに、周縁に沿って複数のＬＥＤが配されたものである。遊技盤１は透明な合成樹脂部材で構成されているため、チャンスランプ４８は遊技者から視認可能である。

【０２３１】

ヘソランプ４６およびチャンスランプ４８は、図３１に示すように、サブ制御基板１２０に接続されている。つまり、ヘソランプ４６およびチャンスランプ４８の点灯制御は、演出制御用マイコン１２１によってランプ制御回路１５１を介して行われる。ヘソランプ４６およびチャンスランプ４８は、枠ランプ５３や盤ランプ５４とともに各種ランプ類ＳＬに含まれる。

【０２３２】

次に、遊技制御用マイコン１０１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１０１は、図３２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。

【０２３３】

図３２に示すように、遊技制御用マイコン１０１は、特図１判定処理（第１始動口１１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１０１は、「大当たり図柄１」を６０％の割合で決定し、「大当たり図柄２」を４０％の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン１０１は、特図２判定処理（第２始動口１２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１０１は、「大当たり図柄３」を６０％の割合で決定し、「大当たり図柄４」を４０％の割合で決定する。

【０２３４】

そして、遊技制御用マイコン１０１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１０回行われる。そして、１Ｒから４Ｒまでは１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４を開放し、５Ｒから１０Ｒ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１４を開放する。この大当たり遊技の５Ｒから１０Ｒまでは、第１大入賞口１４の開放時間が極めて短く、

10

20

30

40

50

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 0 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 4 回である。

【 0 2 3 5 】

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 0 回行われる。そして、1 R から 1 0 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 0 回である。

【 0 2 3 6 】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が 1 0 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 4 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 3 7 】

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。

【 0 2 3 8 】

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ことがある。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 3 9 】

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。

【 0 2 4 0 】

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 4 1 】

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あるいは有利状態と言うことがある。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 2 】

次に、低確非時短状態（通常確率状態且つ非時短状態）における特図 1 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、低確非時短状態では、図 3 3 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルを用いて特図 1 変動パターンを判定する。

【 0 2 4 3 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、低確非時短状態に設定しているときの特図 1 変動パターン判定処理において、特図 1 判定処理で行った大当たり判定の結果、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 1 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 3 3 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、特図 1 変動パターンとして、「T H P 0 0 1」、「T H P 0 0 2」、又は「T H P 0 0 3」の何れかを決定することが可能である。何れの特図 1 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 3 3 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 3」以外の特図変動パターンについても同様である。

10

【 0 2 4 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 1 変動パターンとして、「T H P 0 2 1」、「T H P 0 2 2」、又は「T H P 0 2 3」の何れかを決定することが可能である。

20

【 0 2 4 5 】

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「リーチ無し」である場合には、特図 1 変動パターンとして、「T H P 0 3 1」、「T H P 0 3 2」、又は「T H P 0 3 3」の何れかを決定することが可能である。この 3 種類の特図 1 変動パターンのうち何れに決定するかは、特図 1 保留数に応じて振分率が異なっている。具体的には、特図 1 保留数が 0 ～ 2 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 1 保留数が 3 ～ 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。

【 0 2 4 6 】

ここで、特図 1 変動パターン「T H P 0 0 1」は、Nリーチからバトルリーチ（S P リーチの一種）に発展して勝利演出（成功演出）が行われる変動（バトル大当たり変動）である。また、特図 1 変動パターン「T H P 0 2 1」は、Nリーチからバトルリーチに発展して敗北演出（失敗演出）が行われる変動（バトルハズレ変動）である。

30

【 0 2 4 7 】

また、特図 1 変動パターン「T H P 0 0 2」は、Nリーチからストーリーリーチ（S P リーチの一種）に発展して成功演出が行われる変動（ストーリー大当たり変動）である。また、特図 1 変動パターン「T H P 0 2 2」は、Nリーチからストーリーリーチに発展して失敗演出が行われる変動（ストーリーハズレ変動）である。なお本形態では、大当たり当選している場合のバトルリーチおよびストーリーリーチの選択割合は同じであり、ハズレの場合のバトルリーチおよびストーリーリーチの選択割合は同じである。

40

【 0 2 4 8 】

また、特図 1 変動パターン「T H P 0 0 3」は、Nリーチが行われるが S P リーチ（バトルリーチやストーリーリーチ）は行われない N 大当たり変動である。また、特図 1 変動パターン「T H P 0 2 3」は、Nリーチが行われるが S P リーチ（バトルリーチやストーリーリーチ）は行われない N ハズレ変動である。

【 0 2 4 9 】

また、特図 1 変動パターン「T H P 0 3 1」は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになることなく変動演出が 1 3 秒で終了する「通常 A ハズレ変動」であり、「T H P 0 3 2」は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになることなく変動演出が 8 秒で終了する「通常 B ハズレ変動」であり、「T H P 0 3 3」は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 ,

50

E Z 3 がリーチになることなく変動演出が 4 秒で終了する「通常 C 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。

【0250】

本形態では、バトルリーチやストーリーリーチといった S P リーチは、N リーチを経て実行され、N リーチは、通常変動が実行されて演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がリーチの状態（リーチ状態）になると実行される（図 3 3 の特図変動演出の演出フローの欄参照）。

10

【0251】

ここで、バトルリーチ（第 1 の特定演出の一例）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勝利演出（成功演出）、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する敗北演出（失敗演出）に分岐する。勝利演出（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。敗北演出（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。

【0252】

具体的には図 3 4 に示すように、バトルリーチでは、まず、味方キャラクタと敵キャラクタとがこれから対戦することを示す画像等が表示部 5 0 a に表示される（図 3 4（A））。そして、味方キャラクタと敵キャラクタとが攻防を行っている様子を示す画像が表示部 5 0 a に表示される（不図示）。当落分岐の前には、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃をしかけることを示す画像が表示部 5 0 a に表示される（図 3 4（B））。当落分岐では、バトル大当たり変動（図 3 3 参照）に基づいて実行されたバトルリーチであれば、大当たりに当選していることを示唆する成功演出（当選演出）として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことを示す勝利画像（味方キャラクタが喜んでいる画像と成功用背景画像 G 8 0 を含む）が表示部 5 0 a に表示され、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 が大当たり当選を示唆する「ゾロ目」で停止表示される（図 3 4（C））。一方、バトルハズレ変動に基づいて実行されたバトルリーチであれば、ハズレであることを示唆する失敗演出（落選演出）として、味方キャラクタが敵キャラクタのカウンを喰らって敗北したことを示す敗北画像（味方キャラクタが悲しんでいる画像と失敗用背景画像 G 8 1 を含む）が表示部 5 0 a に表示され、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 がハズレを示す「リーチハズレ目」で停止表示される（図 3 4（D））。

20

30

【0253】

また、ストーリーリーチ（第 2 の特定演出の一例）は、本パチンコ遊技機 P Y 1 のモチーフとなっている作品に関するストーリーを見せるリーチ演出である。ストーリーリーチには、当落分岐があり、ストーリーがグッドエンドの結末となる成功演出、又は、ストーリーがバッドエンドの結末となる失敗演出に分岐する。ストーリーリーチにおける成功演出は、バトルリーチにおける成功演出と同様、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。ストーリーリーチにおける失敗演出は、バトルリーチにおける失敗演出と同様、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。

40

【0254】

具体例には図 3 5 に示すように、ストーリーリーチでは、まず、ストーリーに登場する味方キャラクタとヒロインを示す画像等が表示部 5 0 a に表示される（図 3 5（A））。図 3 5（A）に示す演出は、ストーリーリーチの開始を示唆する演出として機能する。そして、ストーリーに沿った画像が表示部 5 0 a に表示される（図 3 5（B））。本形態のストーリーリーチは、味方キャラクタがヒロインを探すというストーリーである。当落分岐では、ストーリー大当たり変動（図 3 3 参照）に基づいて実行されたストーリーリーチ

50

であれば、大当たりに当選していることを示唆する成功演出（当選演出）として、ヒロインが喜んでいることを示す成功画像（ヒロインが喜んでいる画像と成功用背景画像 G 8 0 を含む）が表示部 5 0 a に表示され、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 が大当たり当選を示唆する「ゾロ目」で停止表示される（図 3 5（C））。一方、ストーリーハズレ変動に基づいて実行されたストーリーリーチであれば、ハズレであることを示唆する失敗演出（ハズレ演出）として、ヒロインが悲しんでいることを示す失敗画像（ヒロインが悲しんでいる画像と失敗用背景画像 G 8 1 を含む）が表示部 5 0 a に表示され、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 がハズレを示唆する「リーチハズレ目」で停止表示される（図 3 5（D））。

【0255】

なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出を構成する各演出（通常変動、Nリーチ、SPリーチなど）や先読み演出等において、表示部 5 0 a 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、各種ランプ類 S L（ヘソランプ 4 6、チャンスランプ 4 8 を含む）を用いた発光演出や、スピーカ 5 2 を用いた音演出、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 を用いた可動体演出、入力装置（通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1）を用いた操作演出等を実行可能である。

【0256】

次に、低確非時短状態（通常確率状態且つ非時短状態）における特図 1 の先読み判定について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、低確非時短状態では、図 3 6 に示す特図 1 先読み判定テーブルを用いて特図 1 に係る始動入賞コマンドを特定する。

【0257】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、低確非時短状態に設定しているときの第 1 先読み判定（特図 1 の先読み判定）では、始動入賞により取得した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、及び、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を判定し、これらの判定の結果に基づいて、始動入賞コマンドを特定する。より詳細には遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 3 6 に示すように、「バトル大当たり変動」の予定と判定したときには始動入賞コマンドとして「S C 0 0 1」を選択し、「ストーリー大当たり変動」の予定と判定したときには始動入賞コマンドとして「S C 0 0 2」を選択し、「N大当たり変動」の予定と判定したときには始動入賞コマンドとして「S C 0 0 3」を選択する。また遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「バトルハズレ変動」の予定と判定したときには始動入賞コマンドとして「S C 0 1 1」を選択し、「ストーリーハズレ変動」の予定と判定したときには始動入賞コマンドとして「S C 0 1 2」を選択し、「Nハズレ変動」の予定と判定したときには始動入賞コマンドとして「S C 0 1 3」を選択し、「通常ハズレ変動」の予定と判定したときには始動入賞コマンドとして「S C 0 1 4」を選択する。

【0258】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、上記した先読み判定の結果に基づいて、保留表示（保留アイコン H A、当該アイコン T A）の表示態様を、通常表示態様（通常表示態様）とは異なる特殊表示態様で表示する保留変化演出を実行可能である。本形態では、保留表示は円形状のアイコンであり、保留変化演出は保留表示の表示色を変化させる演出である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常表示態様の保留表示として白色の保留表示を表示し、特殊表示態様の保留表示として青色の保留表示や、赤色の保留表示を表示可能である。なお、保留アイコン H A や当該アイコン T A の表示は、演出制御用マイコン 1 2 1 が始動入賞コマンド（第 1 始動入賞コマンドや第 2 始動入賞コマンド）を受信したとき、及び、変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンドや特図 2 変動開始コマンド）を受信したときに行う。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、始動入賞時に保留アイコン H A の表示を開始し、変動開始時に保留アイコン H A をシフト表示したり、当該アイコン T A の表示を終了させたりする。保留アイコン H A や当該アイコン T A の表示制御については公知の技術を適宜採用することができる。

【0259】

10

20

30

40

50

図 37 は、保留変化演出の抽選テーブルである。演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から始動入賞コマンドを受信すると、当該始動入賞コマンドの解析結果に基づいて、保留変化演出の実行抽選を行う。具体的には演出制御用マイコン 121 は、図 37 に示すように、先読み判定の結果が大当たり変動であれば（つまり、遊技制御用マイコン 101 から受信した始動入賞コマンドが「SC001」、「SC002」、「SC003」の何れかであれば）、40%の割合で、保留表示の最終表示態様を赤色とする保留変化演出を実行することに決定し、35%の割合で、保留表示の最終表示態様を青色とする保留変化演出を実行することに決定し、25%の割合で、保留変化演出を行わないことに決定する。これに対して、先読み判定の結果がリーチ有りのハズレ変動であれば（つまり、遊技制御用マイコン 101 から受信した始動入賞コマンドが「SC011」、「SC012」、「SC013」の何れかであれば）、10%の割合で、保留表示の最終表示態様を赤色とする保留変化演出を実行することに決定し、30%の割合で、保留表示の最終表示態様を青色とする保留変化演出を実行することに決定し、60%の割合で、保留変化演出を行わないことに決定する。なお本形態では、先読み判定の結果がリーチ無しのハズレ変動である場合には（つまり、遊技制御用マイコン 101 から受信した始動入賞コマンドが「SC014」である場合には）、保留変化演出を実行しないことにしている。先読み判定の結果がリーチ無しのハズレ変動である場合であっても保留変化演出を実行することがある構成としてもよい。

10

【0260】

このように本形態では、先読み判定の結果が大当たりである場合の方が、ハズレである場合よりも、保留変化演出が実行され易い。よって、保留変化演出は、大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。また本形態では、先読み判定の結果が大当たりである場合には、最終表示態様を赤色とする保留変化演出（赤保留演出）の方が、最終表示態様を青色とする保留変化演出（青保留演出）よりも実行され易く、先読み判定の結果がハズレである場合には、最終表示態様を赤色とする保留変化演出（赤保留演出）の方が、最終表示態様を青色とする保留変化演出（青保留演出）よりも実行され難い。よって、赤保留演出は青保留演出よりも、大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。

20

【0261】

保留変化演出の実行抽選において保留変化演出を実行すると決定した場合、保留変化演出の実行タイミング（保留変化のタイミング）の抽選を行う。保留変化のタイミングには、始動入賞時、シフト表示時、当該変動中の3つが含まれる。始動入賞時とは、保留変化演出の実行契機となる始動入賞が生じたときである。シフト表示時とは、保留変化演出の実行契機としての特図保留に対応する保留表示の表示位置を別の保留アイコン表示領域 50d に変えたとき（保留表示をシフト表示したとき）である。当該変動中とは、保留変化演出の実行契機としての特図保留に基づく変動演出の実行中である。なお本明細書では、先読み演出（保留変化演出を含む）の実行契機としての特図保留を、ターゲット保留と称する。

30

【0262】

本形態では、保留変化のタイミングの抽選は、図 38 に示すテーブルに基づいて行われる。図 38 に示すように、保留変化のタイミングの抽選は、保留表示の最終表示態様、及び、保留変化演出の実行契機となった入賞が何個目の保留として生じたかに基づいて行われる。

40

【0263】

具体的には遊技制御用マイコン 101 は、保留変化演出として赤保留演出を行うと決定した場合、この赤保留演出の実行契機となる特図保留が4個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を25%の割合で選択し、シフト表示時を50%の割合で選択し、当該変動中を25%の割合で選択する。また、赤保留演出の実行契機となる特図保留が3個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を35%の割合で選択し、シフト表示時を40%の割合で

50

選択し、当該変動中を 25 % の割合で選択する。また、赤保留演出の実行契機となる特図保留が 2 個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を 50 % の割合で選択し、シフト表示時を 25 % の割合で選択し、当該変動中を 25 % の割合で選択する。また、赤保留演出の実行契機となる特図保留が 1 個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を 60 % の割合で選択し、当該変動中を 40 % の割合で選択し、シフト表示時を選択しない。

【0264】

これに対して、保留変化演出として青保留演出を行うと決定した場合、この青保留演出の実行契機となる特図保留が 4 個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を 10 % の割合で選択し、シフト表示時を 60 % の割合で選択し、当該変動中を 30 % の割合で選択する。また、青保留演出の実行契機となる特図保留が 3 個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を 20 % の割合で選択し、シフト表示時を 50 % の割合で選択し、当該変動中を 30 % の割合で選択する。また、青保留演出の実行契機となる特図保留が 2 個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を 30 % の割合で選択し、シフト表示時を 40 % の割合で選択し、当該変動中を 30 % の割合で選択する。また、青保留演出の実行契機となる特図保留が 1 個目の特図保留として生じた場合、保留変化演出の実行タイミングとして、始動入賞時を 40 % の割合で選択し、当該変動中を 60 % の割合で選択し、シフト表示時を選択しない。

10

【0265】

20

このように本形態では、赤保留演出の方が青保留演出よりも「始動入賞時」の実行タイミングが選択され易くなっている。これにより、始動入賞時に赤保留演出が実行されることに遊技者が期待を持ち易くなっており、遊技興趣が向上されている。

【0266】

次に、ヘソランプ発光演出の抽選について図 39 に基づいて説明する。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、保留変化演出を実行する場合、ヘソランプ 46 を特殊表示態様の保留表示と同じ色（つまり赤色又は青色）で発光させるヘソランプ発光演出を実行可能である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、ヘソランプ発光演出を保留変化演出に連動して行う。すなわち、特殊表示態様の保留表示（赤色の保留表示、又は、青色の保留表示）を表示する際に、特殊表示態様の保留表示と同色でヘソランプ 46 を発光させることがある。

30

【0267】

図 39 は、ヘソランプ発光演出の抽選テーブルである。演出制御用マイコン 121 は、保留変化演出を実行すると決定した場合、図 39 に示すテーブルに基づいて、ヘソランプ発光演出を実行するか否かの抽選を行う。保留変化演出のターゲット保留に係る先読み判定の結果が大当たり変動であれば（始動入賞コマンド「SC001」、「SC002」、又は「SC003」）、98 % の割合で、ヘソランプ発光演出を実行することに決定し、2 % の割合で、ヘソランプ発光演出を実行しないことに決定する。これに対して、保留変化演出のターゲット保留に係る先読み判定の結果がリーチ有りのハズレ変動であれば（始動入賞コマンド「SC011」、「SC012」、又は「SC013」）、90 % の割合で、ヘソランプ発光演出を実行することに決定し、10 % の割合で、ヘソランプ発光演出を実行しないことに決定する。

40

【0268】

このように本形態では、先読み判定の結果が大当たりであってもリーチ有りハズレであっても、保留変化演出を実行する場合には、極めて高い確率で、ヘソランプ発光演出が連動して実行されるようになっている。これにより、保留変化演出の実行がより盛り上がるようになっている。なお、保留変化演出の実行時にヘソランプ発光演出が連動しない確率は、大当たり当選時よりもハズレ時の方が高い。よって、保留変化演出とヘソランプ発光演出との両方が実行された場合の方が、保留変化演出が実行されてヘソランプ発光演出が実行されなかった場合に比べて、大当たり当選に期待が持てるようになっている。

【0269】

50

次に、チャンスランプ発光演出の抽選について図 40、図 41 に基づいて説明する。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、先読み判定の結果に基づく先読み演出として、チャンスランプ 48 を発光させるチャンスランプ発光演出を実行可能である。チャンスランプ発光演出におけるチャンスランプ 48 の発光色には、黄色と紫色の 2 つが含まれる。また、発光色以外の発光態様（詳細には、発光順序に関する態様）には、一斉点灯と順次点灯の 2 つが含まれる。

【0270】

一斉点灯とは、図 41 (A) (B) に示すように、チャンスランプ 48 に含まれる複数の L E D の全てを一斉に点灯させる発光態様である。一方、順次点灯とは、図 41 (A) (C) (D) (E) に示すように、チャンスランプ 48 に含まれる複数の L E D を最も下に位置する L E D から時計周りに順に、発光している L E D が増えるように発光させていく発光態様である。図 41 (E) に示す状態とした後は、図 41 (A) に示す状態に戻して、また図 41 (C) 図 41 (D) 図 41 (E) と発光制御を繰り返す。すなわち、順次点灯では、「図 41 (A) 図 41 (C) 図 41 (D) 図 41 (E) 図 41 (A) 図 41 (C) ...」と、光が時計回りに流れるようにチャンスランプ 48 の各 L E D を繰り返し発光させる。順次点灯をシーケンシャル点灯とも言う。順次点灯は、チャンスランプ 48 の発光態様における第 1 態様に相当し、一斉点灯は第 2 態様に相当する。

【0271】

図 40 は、チャンスランプ発光演出の抽選テーブルである。演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から始動入賞コマンドを受信すると、図 40 に示すテーブルに基づいて、チャンスランプ発光演出の実行抽選を行う。具体的には演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定の結果が大当たり変動であれば（つまり、受信した始動入賞コマンドが「SC001」、
「SC002」、又は「SC003」であれば）、28%の割合で、「紫」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、25%の割合で、「黄」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、20%の割合で、「紫」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、17%の割合で、「黄」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、10%の割合で、チャンスランプ発光演出を実行しないことに決定する。チャンスランプ発光演出を行わない場合、チャンスランプ 48 の各 L E D は消灯している状態（消灯状態）を継続する。

【0272】

これに対して、遊技制御用マイコン 101 から受信した始動入賞コマンドが示す先読み判定の結果がリーチ有りのハズレ変動であれば（つまり、受信した始動入賞コマンドが「SC011」、
「SC012」、又は「SC013」であれば）、演出制御用マイコン 121 は、1%の割合で、「紫」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、3%の割合で、「黄」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、7%の割合で、「紫」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、9%の割合で、「黄」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、80%の割合で、チャンス
ランプ発光演出を実行しないことに決定する。なお本形態では、先読み判定の結果がリーチ無しのハズレ変動である場合には（つまり、遊技制御用マイコン 101 から受信した始動入賞コマンドが「SC014」である場合には）、チャンスランプ発光演出を実行しないことにしている。先読み判定の結果がリーチ無しのハズレ変動である場合であってもチャンスランプ発光演出を実行することがある構成としてもよい。

【0273】

このように本形態では、先読み判定の結果が大当たりである場合の方が、ハズレである場合よりも、チャンスランプ発光演出が実行され易い。よって、チャンスランプ発光演出は、大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。また本形態では、先読み判定の結果が大当たりである場合には、順次点灯の方が一斉点灯よりも選択され易く、先

読み判定の結果がハズレである場合には、順次点灯よりも一斉点灯の方が選択され易い。よって、順次点灯のチャンスランプ発光演出は、一斉点灯のチャンスランプ発光演出よりも、大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。また本形態では、先読み判定の結果が大当たりである場合には、順次点灯の場合も一斉点灯の場合も、紫の発光色が黄の発光色よりも選択され易く、先読み判定の結果がハズレである場合には、順次点灯の場合も一斉点灯の場合も、紫の発光色よりも黄色の発光色が選択され易い。よって、紫の順次点灯のチャンスランプ発光演出は、黄の順次点灯のチャンスランプ発光演出よりも、大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能し、紫の一斉点灯のチャンスランプ発光演出は、黄の一斉点灯のチャンスランプ発光演出よりも、大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。

10

【0274】

ここで、ヘソランプ発光演出とチャンスランプ発光演出とを比較する。まず、ヘソランプ発光演出は、保留変化演出が実行される場合は極めて高い確率で実行される（図39参照）。よって、ヘソランプ発光演出は、保留変化演出と同様、実行された方が実行されないよりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出となっている。また、ヘソランプ発光演出では、保留変化演出における保留表示の表示色と同じ色でヘソランプ46が発光するため、赤色で発光するヘソランプ発光演出は、青色で発光するヘソランプ発光演出よりも、大当たり期待度が高いことを示唆する演出となっている。

【0275】

そして本形態では、保留変化演出およびヘソランプ発光演出（保留変化演出の実行時は連動してほぼ実行される）は、先読み判定の結果が大当たり変動である場合に実行されない確率が25%程度と比較的高く、先読み判定の結果がハズレ変動である場合に実行される確率が40%程度と比較的高い（図37参照）。これに対して、チャンスランプ発光演出は、先読み判定の結果が大当たり変動である場合に実行されない確率が10%と比較的少なく、先読み判定の結果がハズレ変動である場合に実行される確率が20%と比較的少ない（図40参照）。すなわち本形態では、チャンスランプ発光演出は、保留変化演出およびヘソランプ発光演出と比べると、大当たりに当選する場合には極めて実行され易く、大当たりに当選していない場合には極めて実行され難い演出となっている。よって、チャンスランプ発光演出が実行された場合の方が、保留変化演出およびヘソランプ発光演出が実行された場合よりも、大当たり期待度が高いと言える。

20

30

【0276】

また本形態では、保留変化演出は、先読み判定の結果がハズレ変動である場合、保留表示の最終表示態様として青保留（青色の保留表示）が30%の割合で選択され、赤保留（赤色の保留表示）が10%の割合で選択される。一方、先読み判定の結果が大当たり変動である場合、保留表示の最終表示態様として青保留が35%の割合で選択され、赤保留が40%の割合で選択される（図37参照）。よって本形態では、保留変化演出が実行される場合、青保留演出がある程度高い確率で実行され、また同様に、保留変化演出に連動してほぼ実行されるヘソランプ発光演出としても、青色で発光するヘソランプ発光演出がある程度高い確率で実行されるようになっている。これに対して、チャンスランプ発光演出は、先読み判定の結果がハズレ変動である場合、順次点灯が4%の割合（詳細には紫の順次点灯が1%の割合、黄の順次点灯が3%の割合）で実行され、一斉点灯が16%の割合（詳細には紫の一斉点灯が7%の割合、黄の一斉点灯が9%の割合）で実行される。一方、先読み判定の結果が大当たり変動である場合、順次点灯が53%の割合（詳細には紫の順次点灯が28%の割合、黄の順次点灯が25%の割合）で実行され、一斉点灯が37%の割合（詳細には紫の一斉点灯が20%の割合、黄の一斉点灯が17%の割合）で実行される（図40参照）。よって本形態では、チャンスランプ発光演出が実行される場合、順次点灯が比較的高い確率で実行されるようになっている。従って本形態では、チャンスランプ発光演出が実行された場合の方が、保留変化演出およびヘソランプ発光演出が実行された場合よりも、高い大当たり期待度が示唆され易いと言える。なお、チャンスランプ発光演出をヘソランプ発光演出よりも高い大当たり期待度が示唆され易い演出とすることが

40

50

できれば、各演出の実行確率および演出の態様の振分率は適宜変更可能である。

【 0 2 7 7 】

次に、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における特徴的な演出の実行例について図 4 2 ~ 図 4 6 に基づいて説明する。これらの演出実行例は、上記構成により実現される。

【 0 2 7 8 】

図 4 2 は、先読み演出の実行契機となる第 1 始動口 1 1 への入賞が 4 個目の特図 1 保留として生じた場合の演出実行例を示しており、ターゲット保留（先読み演出の実行契機としての特図保留）の位置が保留 4（4 個目の保留）、保留 3（3 個目の保留）、保留 2（2 個目の保留）、保留 1（1 個目の保留）、当該変動（ターゲット保留に基づく特図変動）と変化していく際の演出の実行状況を示している。

10

【 0 2 7 9 】

図 4 2 に示す演出実行例 1 ~ 3 は、4 個目の特図 1 保留の発生時の先読み判定に基づいて、保留変化演出として赤保留演出を実行し、ヘソランプ発光演出およびチャンスランプ発光演出を実行しないと決定した場合の例である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「始動入賞時」を選択した場合、演出実行例 1 に示すように、4 個目の特図 1 保留を表す保留表示として赤保留を表示し、以降も赤保留を表示し続ける（すなわち、3 個目、2 個目、1 個目の特図 1 保留を表す保留アイコン H A および当該変動中の当該アイコン T A として赤保留を表示する）。

【 0 2 8 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「シフト表示時」を選択した場合、例えば演出実行例 2 に示すように、4 個目および 3 個目の特図 1 保留を表す保留表示として通常保留を表示し、2 個目の特図 1 保留を表す保留表示にシフト表示した際に赤保留に変化させ、以降赤保留を表示し続ける。なお、保留変化のタイミングとして「シフト表示時」を選択した場合、保留 3 へのシフト表示時、保留 2 へのシフト表示時、保留 1 へのシフト表示時の何れのタイミングで保留変化を行うかは抽選により決定されるものとする。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「当該変動中」を選択した場合、演出実行例 1 に示すように、4 個目 ~ 1 個目の特図 1 保留を表す保留表示として通常保留を表示し、当該変動中に赤保留に変化させる。なお、演出実行例 1 ~ 3 では、ターゲット保留の位置が「保留 4」から「当該変動」までの何れであっても、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ヘソランプ 4 6 およびチャンスランプ 4 8 を消灯させる。

20

30

【 0 2 8 1 】

図 4 2 に示す演出実行例 4 ~ 6 は、4 個目の特図 1 保留の発生時の先読み判定に基づいて、保留変化演出として赤保留演出を実行し、これに連動してヘソランプ発光演出（詳細にはヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させるヘソランプ発光演出）を実行し、チャンスランプ発光演出を実行しないと決定した場合の例である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「始動入賞時」を選択した場合、演出実行例 4 に示すように、4 個目の特図 1 保留を表す保留表示として赤保留を表示し、この赤保留の表示に際して、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させるヘソランプ発光演出を実行する。以降、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまで、赤保留の表示、及び、赤色点灯のヘソランプ発光演出が継続される。

40

【 0 2 8 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「シフト表示時」を選択した場合、例えば演出実行例 5 に示すように、4 個目および 3 個目の特図 1 保留を表す保留表示として通常保留を表示し、この間はヘソランプ 4 6 を消灯させておく。そして、2 個目の特図 1 保留を表す保留表示にシフト表示した際に赤保留に変化させるとともに、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させる。以降、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまで、赤保留の表示、及び、赤色点灯のヘソランプ発光演出を継続する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「当該変動中」を選択した場合、演出実行例 6 に示すように、4 個目 ~ 1 個目の特図 1 保留を表す保留表示として通常保留を

50

表示し、この間はヘソランプ 4 6 を消灯させておく。そして、当該変動中に赤保留に変化させるとともに、この変化に際して、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させる。なお、演出実行例 4 ~ 6 では、ターゲット保留の位置が「保留 4」から「当該変動」までの何れであっても、演出制御用マイコン 1 2 1 は、チャンスランプ 4 8 を消灯させる。

【 0 2 8 3 】

ここで図 4 3 は、図 4 2 に示す演出実行例 4 の始動入賞時の表示部 5 0 a、ヘソランプ 4 6、及びチャンスランプ 4 8 を示す図である。図 4 3 (A) (B) に示すように、演出実行例 4 では、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて、4 個目の特図 1 保留に対応する保留表示として、赤色の保留アイコン H A を表示するとともに、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させる。チャンスランプ 4 8 は、消灯させたままである。このように本形態では、保留変化演出の実行に際してヘソランプ 4 6 が点灯するため、単に保留変化演出だけを行うよりも、大当たり当選に対する期待感を刺激でき、遊技興趣の向上が見込める。

10

【 0 2 8 4 】

また、図 4 2 に示す演出実行例 7 ~ 8 は、4 個目の特図 1 保留の発生時の先読み判定に基づいて、保留変化演出およびヘソランプ発光演出を実行せず、チャンスランプ発光演出を実行すると決定した場合の例である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、黄の発光色且つ一斉点灯の発光態様でチャンスランプ発光演出を行うと決定した場合、演出実行例 7 に示すように、4 個目の特図 1 保留が発生したタイミングで、チャンスランプ 4 8 を黄色且つ一斉点灯の発光態様で点灯させる。このチャンスランプ発光演出は、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまで継続する。また、この演出実行例 7 では、ターゲット保留に対応する保留表示として通常保留が表示され続け、ターゲット保留の位置が「保留 4」から「当該変動」までの何れであっても、ヘソランプ 4 6 は消灯し続ける。

20

【 0 2 8 5 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、黄の発光色且つ順次点灯の発光態様でチャンスランプ発光演出を行うと決定した場合、演出実行例 8 に示すように、4 個目の特図 1 保留が発生したタイミングで、チャンスランプ 4 8 を黄色且つ順次点灯の発光態様で点灯させる。このチャンスランプ発光演出は、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまで継続する。また、この演出実行例 8 では、ターゲット保留に対応する保留表示として通常保留が表示され続け、ターゲット保留の位置が「保留 4」から「当該変動」までの何れであっても、ヘソランプ 4 6 は消灯し続ける。

30

【 0 2 8 6 】

ここで図 4 4 は、図 4 2 に示す演出実行例 8 の始動入賞時の表示部 5 0 a、ヘソランプ 4 6、及びチャンスランプ 4 8 を示す図である。図 4 4 (A) (B) に示すように、演出実行例 8 では、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて、4 個目の特図 1 保留に対応する保留表示として、通常表示態様の保留アイコン H A を表示するとともに、チャンスランプ 4 8 を黄色の発光色且つ順次点灯の発光態様で発光させる。ヘソランプ 4 6 は、消灯させたままである。このように本形態では、保留変化演出やヘソランプ発光演出が実行されなくても、チャンスランプ 4 8 が発光することがあるため、チャンスランプ 4 8 が発光した場合には大当たり当選に期待させることができ、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 2 8 7 】

また、図 4 2 に示す演出実行例 9 ~ 1 0 は、4 個目の特図 1 保留の発生時の先読み判定に基づいて、最終表示態様を赤保留とする保留変化演出、ヘソランプ発光演出、およびチャンスランプ発光演出を実行すると決定した場合の例である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「始動入賞時」を選択した場合、演出実行例 9 に示すように、4 個目の特図 1 保留を表す保留表示として赤保留を表示し、この赤保留の表示に際して、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させるヘソランプ発光演出を実行する。また演出制御用マイコン 1 2 1 は、ヘソランプ発光演出と同時に、チャンスランプ 4 8 を例えば紫の発光色且つ一斉点灯の発光態様で発光させるチャンスランプ発光演出を実行する。以降、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまで、赤保留の表示、赤色点灯のヘソランプ発光演出、及び、紫色且つ一斉点灯のチャンスランプ発光演出が継続される。

40

50

【 0 2 8 8 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留変化のタイミングとして「シフト表示時」を選択した場合、演出実行例 1 0 に示すように、4 個目の特図 1 保留を表す保留表示として通常保留を表示するとともに、この通常保留の表示に際して、チャンスランプ 4 8 を例えば紫の発光色且つ順次点灯の発光態様で発光させるチャンスランプ発光演出を実行する。この時点では、ヘソランプ 4 6 はまだ消灯している。そして例えば、3 個目の特図 1 保留を表す保留表示まで通常保留を表示しつつ、ヘソランプ 4 6 を消灯させておき、2 個目の特図 1 保留を表す保留表示にシフト表示した際に赤保留に変化させるとともに、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させるヘソランプ発光演出を実行する。以降、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまで、赤保留の表示、及び、赤色点灯のヘソランプ発光演出を継続する。また、紫色且つ順次点灯のチャンスランプ発光演出は、4 個目の特図 1 保留に係る始動入賞時から当該始動入賞に基づく特図変動が終了するまで継続して実行される。

10

【 0 2 8 9 】

ここで図 4 5 は、図 4 2 に示す演出実行例 9 の始動入賞時の表示部 5 0 a、ヘソランプ 4 6、及びチャンスランプ 4 8 を示す図である。図 4 5 (A) (B) に示すように、演出実行例 9 では、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて、4 個目の特図 1 保留に対応する保留表示として、赤色の表示色の保留アイコン H A を表示するとともに、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させ、さらに、チャンスランプ 4 8 を紫の発光色且つ一斉点灯の発光態様で発光させる。このように本形態では、始動入賞に際して、保留変化演出およびヘソランプ発光演出が実行されるだけでなく、チャンスランプ 4 8 (ヘソランプ 4 6 とは異なるランプ) が発光することがあるため、始動入賞に応じて発光し得るランプが 1 種類しかない構成と比べて、大当たり期待度を大いに刺激でき、遊技興趣の向上が見込める。

20

【 0 2 9 0 】

また図 4 6 は、図 4 2 に示す演出実行例 1 0 における表示部 5 0 a、ヘソランプ 4 6、及びチャンスランプ 4 8 の動作を示す図である。図 4 6 (A) (B) に示すように、演出実行例 1 0 では、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて、4 個目の特図 1 保留に対応する保留表示として、通常表示態様の保留アイコン H A を表示するとともに、チャンスランプ 4 8 を紫の発光色且つ順次点灯の発光態様で発光させる。この時点ではまだ、ヘソランプ 4 6 は消灯させたままである。そして、図 4 6 (B) (C) に示すように、2 個目の特図 1 保留に対応する保留表示にシフト表示する際に、ターゲット保留に対応する保留表示を赤保留に変化させるとともに、ヘソランプ 4 6 を赤色で点灯させる。このように本形態では、始動入賞時にチャンスランプ 4 8 は発光しているが、保留変化演出は実行されていない場合でも、シフト表示時や当該変動中などの始動入賞時以外のタイミングで、保留変化演出が実行されることがあり、この場合には保留変化演出に連動してヘソランプ発光演出もほぼ実行される。よって、ヘソランプ 4 6 が始動入賞時には発光していなくても別のタイミングで発光する驚きと、ヘソランプ発光演出および保留変化演出による比較的高い大当たり期待度の示唆とによって、遊技者の大当たりに対する期待感をより高めることが可能であり、遊技興趣の向上が見込める。

30

【 0 2 9 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、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて発光する発光部として複数の発光部 (ヘソランプ 4 6 およびチャンスランプ 4 8) を備えているため (図 4 2 参照)、何れの発光部が発光するかに対する関心を遊技者に持たせることができ、遊技興趣の向上が見込める。

40

【 0 2 9 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じてチャンスランプ 4 8 が発光した場合には、ヘソランプ 4 6 が発光した場合よりも、大当たり期待度が高いことが示唆され易いため (図 3 7、図 3 9、図 4 0 参照)、チャンスランプ 4 8 が発光したときには遊技者の期待感を大いに刺激でき、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 2 9 3 】

50

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、ヘソランプ 4 6 が発光色の違いによって分かりやすく期待度を示唆可能である一方で、チャンスランプ 4 8 がヘソランプ 4 6 とは異なる手法（発光色以外の発光態様の違い）で期待度を示唆するものとなっている（図 4 0、図 4 1 参照）。よって、どちらも発光色だけで期待度を示唆する構成とした場合に比べて、演出の多様性を高めることができ、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 2 9 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 1 始動口 1 1 への入賞に際して発光可能なヘソランプ 4 6 が、保留表示のシフト表示時やターゲット保留に基づく特図変動中など、始動入賞時以外のタイミングで保留表示の表示態様の变化に応じて発光することがある（図 4 2 の演出実行例 5 参照）。よって、遊技者に驚きを与えることが可能となり、遊技興趣の向上が見込める。

10

【 0 2 9 5 】

特に本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、始動入賞時以外のタイミングでヘソランプ 4 6 が発光する場合には、変化後の保留表示の表示色に対応する色で光るため、保留表示とヘソランプ 4 6 との関連性が遊技者に伝わり易く、演出の盛り上がりを高めることができ、遊技興趣を向上可能である。

【 0 2 9 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、始動入賞時からヘソランプ 4 6 が保留変化演出に係る保留表示の表示色に対応した色で発光することがあるため（図 4 2 の演出実行例 4 参照）、ヘソランプ 4 6 と保留表示との関連性がより高められ、遊技興趣の向上が見込める。

20

【 0 2 9 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり期待度を発光色の違いによって示唆可能な発光部であって第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて発光可能な発光部として、複数の発光部（ヘソランプ 4 6 及びチャンスランプ 4 8）を備えているため（図 3 7、図 3 9、図 4 0 参照）、何れの発光部が何色で発光するかについて遊技者に関心を持たせることができ、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 2 9 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じてヘソランプ 4 6 とチャンスランプ 4 8 とが互いに異なる発光色で発光することがあるため（図 4 2 の演出実行例 9 参照）、演出の多様性が向上し、遊技興趣の向上が見込める。

30

【 0 2 9 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じて発光可能なヘソランプ 4 6 の発光色は保留変化演出に係る保留表示の表示色に対応しているため、ヘソランプ 4 6 と保留表示との演出の関連性が高められる。また、チャンスランプ 4 8 の発光色は保留表示の表示色に対応していないため、保留表示の表示色が期待度の低い色であってもチャンスランプ 4 8 の発光色次第では大当たり遊技状態に制御されることに期待感を抱かせることができる。その結果、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 3 0 0 】

9. 第 1 実施形態の変更例

40

以下、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例（第 2 実施形態、第 3 実施形態を含む）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構成しても良い。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 3 0 1 】

< 第 2 実施形態 >

第 2 実施形態のパチンコ遊技機は、S P リーチとしてストーリーリーチが行われる場合には、バトルリーチが行われる場合とは異なる抽選テーブルに基づいて、チャンスランプ発光演出の実行抽選を行う点が第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と異なる。具体的には第 2 実施形態のパチンコ遊技機では、図 4 7 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1

50

は、先読み判定の結果がバトル大当たり変動あるいはN大当たり変動であれば（つまり、受信した始動入賞コマンドが「SC001」又は「SC003」であれば）、28%の割合で、「紫」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、25%の割合で、「黄」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、20%の割合で、「紫」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、17%の割合で、「黄」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、10%の割合で、チャンスランプ発光演出を実行しない（チャンスランプ48を消灯状態に維持する）ことに決定する。また演出制御用マイコン121は、先読み判定の結果がバトルハズレ変動あるいはNハズレ変動であれば（つまり、受信した始動入賞コマンドが「SC011」又は「SC013」であれば）、1%の割合で、「紫」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、3%の割合で、「黄」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、7%の割合で、「紫」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、9%の割合で、「黄」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、80%の割合で、チャンスランプ発光演出を実行しない（チャンスランプ48を消灯状態に維持する）ことに決定する。よって第2実施形態のパチンコ遊技機では、バトルリーチが行われる場合や、Nリーチは行われるがSPリーチに発展しない場合には、順次点灯のチャンスランプ発光演出の方が、一斉点灯のチャンスランプ発光演出よりも大当たり期待度が高い。

10

【0302】

20

これに対して、先読み判定の結果がストーリー大当たり変動であれば（つまり、受信した始動入賞コマンドが「SC002」であれば）、演出制御用マイコン121は、20%の割合で、「紫」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、17%の割合で、「黄」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、28%の割合で、「紫」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、25%の割合で、「黄」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、10%の割合で、チャンスランプ発光演出を実行しない（チャンスランプ48を消灯状態に維持する）ことに決定する。また、先読み判定の結果がストーリーハズレ変動であれば（つまり、受信した始動入賞コマンドが「SC012」であれば）、演出制御用マイコン121は、7%の割合で、「紫」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、9%の割合で、「黄」の発光色且つ「順次点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、1%の割合で、「紫」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、3%の割合で、「黄」の発光色且つ「一斉点灯」でチャンスランプ発光演出を実行することに決定し、80%の割合で、チャンスランプ発光演出を実行しない（チャンスランプ48を消灯状態に維持する）ことに決定する。よって第2実施形態のパチンコ遊技機では、ストーリーリーチが行われる場合には、順次点灯のチャンスランプ発光演出よりも、一斉点灯のチャンスランプ発光演出の方が大当たり期待度が高い。

30

【0303】

このように第2実施形態のパチンコ遊技機では、先読み演出として順次点灯のチャンスランプ発光演出が実行された場合には、その先読み演出の実行契機となった特図保留に基づく変動演出においてバトルリーチ（第1の特定演出の一例）が実行された方が、ストーリーリーチ（第2の特定演出の一例）が実行されるよりも大当たり期待度が高くなっている。一方、先読み演出として一斉点灯のチャンスランプ発光演出が実行された場合には、その先読み演出の実行契機となった特図保留に基づく変動演出においてストーリーリーチが実行された方が、バトルリーチが実行されるよりも大当たり期待度が高くなっている。よって、チャンスランプ発光演出が実行された場合には、そのチャンスランプ発光演出の実行契機となった特図保留に基づく変動演出においてバトルリーチが実行されるのかストーリーリーチが実行されるのかに強い関心を持たせることが可能となり、単調な遊技が防止され、遊技興趣の向上が見込める。

40

50

【 0 3 0 4 】

なお第2実施形態のパチンコ遊技機におけるチャンスランプ48の順次点灯の役割を紫色での発光に持たせ、一斉点灯の役割を黄色での発光に持たせるようにしてもよい。この場合、紫色での発光がチャンスランプ48の発光態様における第1態様に相当し、黄色での発光が第2態様に相当する。

【 0 3 0 5 】

< 第3実施形態 >

次に第3実施形態のパチンコ遊技機について図48～図50に基づいて説明する。第3実施形態のパチンコ遊技機は、保留変化演出において表示される保留表示の表示色とは異なる色でヘソランプ46が発光することがある点が、第1実施形態のパチンコ遊技機P Y 1や第2実施形態のパチンコ遊技機と異なる。第3実施形態のパチンコ遊技機は、先読み判定に基づく保留変化演出の実行抽選において保留変化演出を実行すると決定する場合、保留表示の最終表示態様として、青保留（青色の保留表示）および赤保留（赤色の保留表示）だけでなく、緑保留（緑色の保留表示）を選択することがあり、この緑保留は、青保留よりも大当たり期待度が高く、赤保留よりも大当たり期待度が低い演出として実行されるものとする。また第3実施形態のパチンコ遊技機は、ヘソランプ46を、青色や赤色で発光させることが可能であるだけでなく、緑色でも発光させることが可能であるとする。

【 0 3 0 6 】

第3実施形態のパチンコ遊技機は、先読み判定の結果に基づいて保留変化演出を実行すると決定した場合、図48に示すテーブルに基づいて、保留変化シナリオの抽選を行う。保留変化シナリオは、保留変化のタイミングを定めたものである。具体的には第3実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として赤保留を選択した場合であって、ターゲット保留が4個目の特図1保留として生じた場合には、シナリオ01～04の何れかを選択する。シナリオ01（振分率25%）は、始動入賞時から赤保留を表示するシナリオである。シナリオ02（振分率25%）は、始動入賞時には緑保留を表示して保留3へのシフト表示時に赤保留に変化させるシナリオである。シナリオ03（振分率25%）は、始動入賞時には青保留を表示して保留3へのシフト表示時に緑保留に変化させ、更に当該変動（ターゲット保留に係る特図変動）中に赤保留に変化させるシナリオである。シナリオ04（振分率25%）は、始動入賞時には通常保留を表示して保留3へのシフト表示時に緑保留に変化させ、更に当該変動中に赤保留に変化させるシナリオである。

【 0 3 0 7 】

また、第3実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として赤保留を選択した場合であって、ターゲット保留が3個目の特図1保留として生じた場合には、シナリオ05～07の何れかを選択する。シナリオ05（振分率34%）は、始動入賞時から赤保留を表示するシナリオである。シナリオ06（振分率33%）は、始動入賞時には緑保留を表示して保留2へのシフト表示時に赤保留に変化させるシナリオである。シナリオ07（振分率33%）は、始動入賞時には通常保留を表示して保留2へのシフト表示時に青保留に変化させ、更に当該変動（ターゲット保留に係る特図変動）中に赤保留に変化させるシナリオである。

【 0 3 0 8 】

また、第3実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として赤保留を選択した場合であって、ターゲット保留が2個目の特図1保留として生じた場合には、シナリオ08～09の何れかを選択する。シナリオ08（振分率50%）は、始動入賞時から赤保留を表示するシナリオである。シナリオ09（振分率50%）は、始動入賞時には通常保留を表示して保留1へのシフト表示時に緑保留に変化させ、更に当該変動（ターゲット保留に係る特図変動）中に赤保留に変化させるシナリオである。また、第3実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として赤保留を選択した場合であって、ターゲット保留が1個目の特図1保留として生じた場合には、シナリオ10～11の何れかを選択する。シナリオ10（振分率50%）は、始動入賞時から赤保留を表示するシナリオである。シナリオ11（振分率50%）は、始動入賞時には青保留を表示して当該変動中に

赤保留に変化させるシナリオである。

【 0 3 0 9 】

また、第 3 実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として緑保留を選択した場合であって、ターゲット保留が 4 個目の特図 1 保留として生じた場合には、シナリオ 2 1 ~ 2 5 の何れかを選択する。シナリオ 2 1 (振分率 2 0 %) は、始動入賞時から緑保留を表示するシナリオである。シナリオ 2 2 (振分率 2 0 %) は、始動入賞時には青保留を表示して保留 3 へのシフト表示時に緑保留に変化させるシナリオである。シナリオ 2 3 (振分率 2 0 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して保留 3 へのシフト表示時に緑保留に変化させるシナリオである。シナリオ 2 4 (振分率 2 0 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して保留 3 へのシフト表示時に青保留に変化させ、更に当該変動 (ターゲット保留に係る特図変動) 中に緑保留に変化させるシナリオである。シナリオ 2 5 (振分率 2 0 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して当該変動中に緑保留に変化させるシナリオである。

10

【 0 3 1 0 】

また、第 3 実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として緑保留を選択した場合であって、ターゲット保留が 3 個目の特図 1 保留として生じた場合には、シナリオ 2 6 ~ 2 8 の何れかを選択する。シナリオ 2 6 (振分率 3 4 %) は、始動入賞時から緑保留を表示するシナリオである。シナリオ 2 7 (振分率 3 3 %) は、始動入賞時には青保留を表示して保留 2 へのシフト表示時に緑保留に変化させるシナリオである。シナリオ 2 8 (振分率 3 3 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して保留 2 へのシフト表示時に青保留に変化させ、更に当該変動 (ターゲット保留に係る特図変動) 中に緑保留に変化させるシナリオである。

20

【 0 3 1 1 】

また、第 3 実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として緑保留を選択した場合であって、ターゲット保留が 2 個目の特図 1 保留として生じた場合には、シナリオ 2 9 ~ 3 1 の何れかを選択する。シナリオ 2 9 (振分率 3 4 %) は、始動入賞時から緑保留を表示するシナリオである。シナリオ 3 0 (振分率 3 3 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して保留 1 へのシフト表示時に緑保留に変化させるシナリオである。シナリオ 3 1 (振分率 3 3 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して保留 1 へのシフト表示時に青保留に変化させ、更に当該変動 (ターゲット保留に係る特図変動) 中に緑保留に変化させるシナリオである。また、第 3 実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として緑保留を選択した場合であって、ターゲット保留が 1 個目の特図 1 保留として生じた場合には、シナリオ 3 2 ~ 3 3 の何れかを選択する。シナリオ 3 2 (振分率 5 0 %) は、始動入賞時から緑保留を表示するシナリオである。シナリオ 3 3 (振分率 5 0 %) は、始動入賞時には青保留を表示して当該変動中に緑保留に変化させるシナリオである。

30

【 0 3 1 2 】

また、第 3 実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として青保留を選択した場合であって、ターゲット保留が 4 個目の特図 1 保留として生じた場合には、シナリオ 4 1 ~ 4 3 の何れかを選択する。シナリオ 4 1 (振分率 3 4 %) は、始動入賞時から青保留を表示するシナリオである。シナリオ 4 2 (振分率 3 3 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して保留 3 へのシフト表示時に青保留に変化させるシナリオである。シナリオ 4 3 (振分率 3 3 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して当該変動 (ターゲット保留に係る特図変動) 中に青保留に変化させるシナリオである。

40

【 0 3 1 3 】

また、第 3 実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として青保留を選択した場合であって、ターゲット保留が 3 個目の特図 1 保留として生じた場合には、シナリオ 4 4 ~ 4 5 の何れかを選択する。シナリオ 4 4 (振分率 5 0 %) は、始動入賞時から青保留を表示するシナリオである。シナリオ 4 5 (振分率 5 0 %) は、始動入賞時には通常保留を表示して保留 2 へのシフト表示時に青保留に変化させるシナリオである。また、第 3 実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として青保留を選択した場合で

50

あって、ターゲット保留が２個目の特図１保留として生じた場合には、シナリオ４６～４７の何れかを選択する。シナリオ４６（振分率５０％）は、始動入賞時から青保留を表示するシナリオである。シナリオ４７（振分率５０％）は、始動入賞時には通常保留を表示して保留１へのシフト表示時に青保留に変化させるシナリオである。また、第３実施形態のパチンコ遊技機は、保留表示の最終表示態様として青保留を選択した場合であって、ターゲット保留が１個目の特図１保留として生じた場合には、シナリオ４８を選択する。シナリオ４８（振分率１００％）は、始動入賞時から青保留を表示するシナリオである。

【０３１４】

ここで、シナリオ０２、０３、０６、１１、２２、２７、及び３３は、始動入賞時から特殊表示態様の保留表示（青保留、緑保留、又は赤保留）を表示するものであって、その始動入賞時の保留変化を含めて、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまでに複数回の保留変化が生じるシナリオである。これらのシナリオが選択された場合であって、ヘソランプ発光演出を実行すると決定した場合（図３９に示すテーブルに基づいて抽選）には、第３実施形態のパチンコ遊技機は更に、始動入賞時のヘソランプ発光演出（入賞時ヘソランプ発光演出と言う）の発光色を決める抽選を行う。具体的には第３実施形態のパチンコ遊技機は、図４９に示すように、保留変化シナリオの「シナリオＮｏ．」がシナリオ０２、０３、０６、１１、２２、２７、又は３３の何れかである場合、先読み判定の結果が大当たり変動であれば、始動入賞時のヘソランプ４６の発光色として「緑」を７０％の割合で選択し、「青」を３０％の割合で選択する。これに対して、先読み判定の結果がリーチ有りのハズレ変動であれば、始動入賞時のヘソランプ４６の発光色として「緑」を３０％の割合で選択し、「青」を７０％の割合で選択する。なお、始動入賞時以外のタイミング（シフト表示時、当該変動中）で保留表示の表示態様を更に変化させる際には、変化後の表示態様と同じ色でヘソランプ４６を発光させる。

【０３１５】

このように本形態では、保留変化シナリオとしてシナリオ０２、０３、０６、１１、２２、２７、又は３３が選択された場合には、保留表示の表示色と、ヘソランプ４６の発光色とが異なる色となることがある。そして、始動入賞時のヘソランプ４６の発光色が「緑」である場合の方が「青」である場合よりも大当たり期待度が高い。よって、始動入賞時に青保留が表示された場合であってもヘソランプ４６が緑色で発光した場合には、大当たり期待度が高いことを遊技者に認識させることが可能となり、ターゲット保留に基づく特図変動が終了するまでに緑保留や赤保留に変化することに期待させることができるため、遊技興趣を向上可能である。

【０３１６】

ここで、第３実施形態のパチンコ遊技機における演出の実行例について図５０に基づいて説明する。図５０は、先読み演出の実行契機となる第１始動口１１への入賞が４個目の特図１保留として生じた場合の演出実行例を示している。図５０に示す演出実行例１１は、４個目の特図１保留の発生時の先読み判定に基づいて、最終表示態様を赤保留とする保留変化演出、ヘソランプ発光演出、及び、紫色且つ一斉点灯のチャンスランプ発光演出を実行すると決定した場合の例である。保留変化シナリオの抽選ではシナリオ０２を選択し、入賞時ヘソランプ発光演出の発光色の抽選では青を選択したものとする。この場合、演出制御用マイコン１２１は、始動入賞時には表示部５０ａに緑保留を表示し、ヘソランプ４６を青色で点灯させ、チャンスランプ４８を紫色且つ一斉点灯で点灯させる。そして、保留３へのシフト表示時に緑保留を赤保留に変化させるとともに、ヘソランプ４６を保留表示の表示色と同じ赤色で点灯させる。この演出例では、始動入賞時には保留表示が緑保留で表示されたのにヘソランプ４６が青色で点灯しているため、遊技者は大当たり当選にあまり期待できないと認識する可能性があるが、保留３へのシフト表示時に赤保留が表示されるとともにヘソランプ４６が赤色で点灯するため、一気に大当たり当選への期待感が高まる。よって、遊技興趣の向上が見込める。

【０３１７】

また図５０に示す演出実行例１２は、４個目の特図１保留の発生時の先読み判定に基づ

いて、最終表示態様を赤保留とする保留変化演出、ヘソランプ発光演出、及び、紫色且つ一斉点灯のチャンスランプ発光演出を実行すると決定した場合の例である。保留変化シナリオの抽選ではシナリオ 03 を選択し、入賞時ヘソランプ発光演出の発光色の抽選では緑を選択したものとする。この場合、演出制御用マイコン 121 は、始動入賞時には表示部 50a に青保留を表示し、ヘソランプ 46 を緑色で点灯させ、チャンスランプ 48 を紫色且つ一斉点灯で点灯させる。そして、保留 3 へのシフト表示時に青保留を緑保留に変化させる。このとき、ヘソランプ 46 は緑色で点灯させたままとする。その後、ターゲット保留に基づく特図変動中に、緑保留を赤保留に変化させるとともに、ヘソランプ 46 を保留表示の表示色と同じ赤色で点灯させる。この演出例では、始動入賞時には保留表示が青保留で表示されたのにヘソランプ 46 が緑色で点灯しているため、遊技者は青保留だけど大当たり当選に期待できそうだと認識し得る。そして、ターゲット保留に基づく特図変動中までに赤保留まで変化して、ヘソランプ 46 も赤色で点灯するため、大当たり当選に対して高い期待感を持って変動演出を見ることができる。これにより、遊技興趣の向上が見込める。

10

【0318】

また図 50 に示す演出実行例 13 は、4 個目の特図 1 保留の発生時の先読み判定に基づいて、最終表示態様を緑保留とする保留変化演出、ヘソランプ発光演出、及び、紫色且つ一斉点灯のチャンスランプ発光演出を実行すると決定した場合の例である。保留変化シナリオの抽選ではシナリオ 22 を選択し、入賞時ヘソランプ発光演出の発光色の抽選では緑を選択したものとする。この場合、演出制御用マイコン 121 は、始動入賞時には表示部 50a に青保留を表示し、ヘソランプ 46 を緑色で点灯させ、チャンスランプ 48 を紫色且つ一斉点灯で点灯させる。そして、保留 3 へのシフト表示時に青保留を緑保留に変化させ、ヘソランプ 46 は緑色で点灯させたままとする。この演出例でも、始動入賞時には保留表示が青保留で表示されたのにヘソランプ 46 が緑色で点灯しているため、遊技者は青保留だけど大当たり当選に期待できそうだと認識し得る。そして、保留 3 へのシフト表示に際して緑保留に変化することで、大当たり当選への期待感をより強めることができる。これにより、遊技興趣の向上が見込める。

20

【0319】

以上説明した第 3 実施形態のパチンコ遊技機によれば、第 1 始動口 11 への入賞時には保留表示の表示色と対応しない色でヘソランプ 46 が発光していても、第 1 始動口 11 への入賞タイミング以外のタイミング（シフト表示時、当該変動中）で保留表示の表示色が更に変わる場合には保留表示の表示色とヘソランプ 46 の発光色とが対応することになる。よって、保留表示の表示色とヘソランプ 46 の発光色とが対応したときの両演出の関連性が強調され、遊技興趣の向上が見込める。

30

【0320】

なお第 3 実施形態における保留シナリオの抽選テーブル（図 48）や入賞時ヘソランプ発光演出の抽選テーブル（図 49）はあくまで一例であり、適宜変更可能である。

【0321】

< その他変更例 >

上記形態では、保留変化演出を実行してもヘソランプ発光演出を連動して実行しない場合がある構成としたが（図 39 参照）、保留変化演出に連動してヘソランプ発光演出を必ず実行する構成としてもよい。この場合、保留変化演出の実行確率とヘソランプ発光演出の実行確率は同じになる。

40

【0322】

また上記形態では、ヘソランプ 46 を発光色の違いによって大当たり期待度を示唆可能な構成としたが、ヘソランプ 46 を発光色の違いではなく、発光色以外の発光態様の違い（例えば、点灯、低速点滅、高速点滅といった点灯パターンの違いなど）によって大当たり期待度を示唆するものとしてもよい。

【0323】

また上記形態では、チャンスランプ 48 を発光色の違い及び発光色以外の発光態様の違

50

いによって大当たり期待度を示唆可能な構成としたが、チャンスランプ４８を発光色の違いだけで大当たり期待度を示唆するものとしてもよい。

【０３２４】

また上記形態では、チャンスランプ４８が発光した場合の方が、ヘソランプ４６が発光した場合よりも、高い大当たり期待度を示唆され易い構成としたが、チャンスランプ４８が発光した場合よりも、ヘソランプ４６が発光した場合の方が、高い大当たり期待度を示唆され易い構成としたり、両者における高い大当たり期待度の示唆され易さを同じにしたりしてもよい。

【０３２５】

また上記形態では、保留変化演出を保留表示（保留アイコンＨＡ、当該アイコンＴＡ）の表示色を通常表示態様とは異なるものとする演出としたが、保留変化演出に係る保留表示の表示態様の变化は、形状の変化や、大きさの変化、模様の変化など、表示色の変化でなくてもよい。また、表示色以外の変化と表示色の変化との組み合わせであってもよい。なお、保留表示の表示態様の变化を表示色以外の変化とする場合であっても、保留表示の表示態様を変化させたタイミングで、ヘソランプ４６を所定の発光色で発光させるとよい。なお、ヘソランプ４６の発光色は適宜設定可能である。

【０３２６】

また上記形態では、チャンスランプ４８の発光色は全て、ヘソランプ４６の発光色とは異なる色としたが、チャンスランプ４８の発光色に、ヘソランプ４６の発光色と同じ色が含まれていてもよい。この場合、チャンスランプ４８の発光色が全て、ヘソランプ４６の発光色と同じ色で構成されていてもよい。なお、チャンスランプ４８の発光色に含まれるヘソランプ４６の発光色と同じ色同士の大当たり期待度の順序は、ヘソランプ４６の各発光色の大当たり期待度の順序に倣うとよい。

【０３２７】

また上記形態では、チャンスランプ４８の発光色以外の発光態様として、順次点灯（詳細には時計回りの順次点灯、図４１参照）と一斉点灯とを採用したが、点滅や反時計回りの順次点灯など、別の種類を採用してもよい。順次点灯及び一斉点灯以外の種類を採用した場合、チャンスランプ４８の発光色以外の発光態様としての第１態様および第２態様は適宜選択すればよい。

【０３２８】

また上記形態において、保留表示の表示色の種類は、適宜増減可能である。なお、ヘソランプ４６の発光色の種類は、保留表示の表示色の種類に対応させて適宜増減するとよい。

【０３２９】

また上記形態において、保留変化演出、ヘソランプ発光演出、チャンスランプ発光演出等の各種演出の実行確率および演出の態様の振分率は、各演出の目的を達成できる範囲で適宜変更可能である。具体的には例えば、第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１や第３実施形態のパチンコ遊技機におけるチャンスランプ発光演出の抽選テーブル（図４０、図４７）に関して、先読み判定の結果がハズレ変動である場合の「紫色且つ順次点灯」、「黄色且つ順次点灯」、「紫色且つ一斉点灯」、「黄色且つ一斉点灯」の各振分率を５％ずつとしてもよい。このような構成によっても、チャンスランプ発光演出を、ヘソランプ発光演出より大当たり期待度が高いことが示唆され易い演出とすることが可能である。

【０３３０】

また上記形態では、ヘソランプ発光演出が実行される場合には必ず保留変化演出に連動するよう構成したが、ヘソランプ発光演出を保留変化演出とは独立して実行可能な構成としてもよい。この場合、ヘソランプ発光演出の実行確率は、上記形態と同程度に設定すればよい。

【０３３１】

また上記形態では、ヘソランプ４６を第１の発光部の一例とし、チャンスランプ４８を第２の発光部の一例としたが、ヘソランプ４６および枠ランプ５３が共に第１の発光部を

10

20

30

40

50

構成することとしたり、チャンスランプ４８および枠ランプ５３が共に第２の発光部を構成することとしてもよい。すなわち、各発光部（第１の発光部、第２の発光部）は、複数の発光手段を含む発光手段群でもよく、この場合、始動入賞に応じて発光するのが発光手段群の一部であってもよい。

【０３３２】

また上記形態では、第１始動口１１に係る先読み演出として保留変化演出、ヘソランプ発光演出、及び、チャンスランプ発光演出を実行する構成としたが、これらの演出を第２始動口１２に係る先読み演出として実行してもよい。

【０３３３】

また上記形態では、保留変化演出、ヘソランプ発光演出、及び、チャンスランプ発光演出を低確非時短状態において実行可能な構成としたが、高確時短状態や低確時短状態など、他の遊技状態において実行可能な構成としてもよい。

【０３３４】

１０．第１実施形態及びその変更例に示されている発明

上記した第１実施形態及びその変更例（第２実施形態及び第３実施形態を含む）には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施形態等における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。なお、手段Ａは、以下の手段Ａ１～Ａ５の総称である。また手段Ｂは、以下の手段Ｂ１～Ｂ４の総称である。また手段Ｃは、以下の手段Ｃ１～Ｃ３の総称である。

【０３３５】

手段Ａ１：

遊技者に有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な第１の発光部（ヘソランプ４６）および第２の発光部（チャンスランプ４８）を備え、

所定の始動口（第１始動口１１）への入賞に際して、前記第１の発光部が発光する場合と、前記第２の発光部が発光する場合とがある（図４２参照）ことを特徴とする遊技機。

【０３３６】

この構成の遊技機によれば、所定の始動口への入賞に応じて発光する発光部が複数あるため、何れの発光部が発光するかに対する関心を遊技者に持たせることができ、遊技興趣の向上が見込める。

【０３３７】

手段Ａ２：

手段Ａ１に記載の遊技機であって、

前記第１の発光部が発光した場合よりも、前記第２の発光部が発光した場合の方が、前記期待度が高いことが示唆され易い（図３７、図３９、図４０参照）ことを特徴とする遊技機。

【０３３８】

この構成の遊技機によれば、所定の始動口への入賞に応じて第２の発光部が発光した場合には、第１の発光部が発光した場合よりも、有利状態に制御される期待度が高いことが示唆され易いため、第２の発光部が発光したときには遊技者の期待感を大いに刺激でき、遊技興趣の向上が見込める。

【０３３９】

手段Ａ３：

手段Ａ１又は手段Ａ２に記載の遊技機であって、

前記第１の発光部（ヘソランプ４６）は、発光色の違いによって異なる前記期待度を示唆可能である（図３７、図３９参照）ことを特徴とする遊技機。

【０３４０】

この構成の遊技機によれば、第１の発光部が発光色の違いによって分かりやすく期待度を示唆可能である。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 1 】

手段 A 4 :

手段 A 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の発光部（チャンスランプ 4 8）は、発光色以外の発光態様の違い（順次点灯か一斉点灯か）によって異なる前記期待度を示唆可能である（図 4 0 参照）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 2 の発光部が第 1 の発光部とは異なる手法（発光色以外の発光態様の違い）で期待度を示唆するものとなっているため、どちらも発光色だけで期待度を示唆する構成とした場合に比べて、演出の多様性を高めることができ、遊技興趣の向上が見込める。

10

【 0 3 4 3 】

手段 A 5 :

手段 A 4 に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを示す演出として第 1 の特定演出（バトルリーチ、図 3 4 参照）を実行するときと第 2 の特定演出（ストーリーリーチ、図 3 5 参照）を実行するときとがあり、

前記第 2 の発光部（チャンスランプ 4 8）における発光色以外の発光態様が第 1 態様（順次点灯）である場合、前記第 1 の特定演出が実行されたときの方が前記第 2 の特定演出が実行されたときよりも前記期待度が高く、

20

前記第 2 の発光部における発光色以外の発光態様が第 2 態様（一斉点灯）である場合、前記第 1 の特定演出が実行されたときよりも前記第 2 の特定演出が実行されたときの方が前記期待度が高い（図 4 7 参照）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、所定の始動口への入賞に応じて第 2 の発光部が第 1 態様で発光したときには第 1 の特定演出が実行されたときの方が第 2 の特定演出が実行されるよりも期待度が高い一方、第 2 の発光部が第 2 態様で発光したときには第 2 の特定演出が実行されたときの方が第 1 の特定演出が実行されるよりも期待度が高いため、第 2 の発光部の発光態様と特定演出の種類の組み合わせに関心を持たせることができ、単調な演出であると思わせにくくなり、遊技興趣の向上が見込める。

30

【 0 3 4 5 】

手段 B 1 :

所定の始動口（第 1 始動口 1 1）への入賞に際して発光可能な特定の発光部（ヘソランプ 4 6）を備え、

前記所定の始動口への入賞に応じて保留表示（保留アイコン H A、当該アイコン T A）を表示可能であり、

前記保留表示を、遊技者に有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御される期待度が異なる複数の表示態様（通常保留、青保留、赤保留）の何れかで表示可能であり、

前記所定の始動口への入賞が発生したタイミング以外の所定のタイミング（シフト表示時、当該変動中）で前記保留表示の表示態様を変化させることに応じて、前記特定の発光部を発光させることが可能である（図 4 2 参照）ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 4 6 】

この構成の遊技機によれば、所定の始動口への入賞に際して発光可能な特定の発光部が、所定の始動口への入賞が発生したタイミング以外の所定のタイミングであっても、保留表示の表示態様の变化に応じて発光することがあるため、遊技者に驚きを与えることが可能となり、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 3 4 7 】

手段 B 2 :

手段 B 1 に記載の遊技機であって、

前記保留表示の表示態様の变化は、前記保留表示の表示色の变化を含み（図 3 7 参照）

50

、
前記所定のタイミングで前記保留表示の表示態様を変化させることに応じて前記特定の発光部を発光させる場合、変化後の保留表示の表示色に対応する色で前記特定の発光部を発光させる（図 3 9 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 8 】

この構成の遊技機によれば、始動口への入賞タイミング以外のタイミングで特定の発光部が発光する場合には、変化後の保留表示の表示色に対応する色で光るため、保留表示と特定の発光部との関連性が遊技者に伝わり易く、演出の盛り上げりを高めることができ、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 4 9 】

10

手段 B 3 :

手段 B 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の始動口への入賞が発生したタイミングで前記保留表示を通常の表示態様とは異なる表示態様（例えば青保留）で表示する場合に、当該保留表示の表示色に対応しない色（例えば緑色）で前記特定の発光部（ヘソランプ 4 6）を発光させることが可能である（例えば図 5 0 の演出実行例 1 2 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、所定の始動口への入賞時には保留表示の表示色と対応しない色で特定の発光部が発光していても、始動口への入賞タイミング以外のタイミングで保留表示の表示色が更に変わる場合には保留表示の表示色と特定の発光部の発光色とが対応することになるため、保留表示の表示色と特定の発光部の発光色とが対応したときに両演出の関連性が強調され、遊技興趣の向上が見込める。

20

【 0 3 5 1 】

手段 B 4 :

手段 B 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の始動口への入賞が発生したタイミングで前記保留表示を通常の表示態様とは異なる表示態様（例えば赤保留）で表示する場合に、当該保留表示の表示色に対応する色（例えば赤色）で前記特定の発光部を発光させることが可能である（例えば図 4 2 に示す演出実行例 4 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 2 】

30

この構成の遊技機によれば、所定の始動口への入賞時から特定の発光部は保留表示の表示色に対応した色で発光するため、特定の発光部と保留表示との関連性がより高められ、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 3 5 3 】

手段 C 1 :

遊技者に有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態に制御される期待度を発光色の違いによって示唆可能な第 1 の発光部（ヘソランプ 4 6）および第 2 の発光部（チャンスランプ 4 8）を備え、

所定の始動口（第 1 始動口 1 1）への入賞に際して、前記第 1 の発光部が発光する場合と、前記第 2 の発光部が発光する場合とがある（図 4 2 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、有利状態に制御される期待度を発光色の違いによって示唆可能な発光部であって、所定の始動口への入賞に応じて発光する発光部が複数あるため、何れの発光部が何色で発光するかについて遊技者に関心を持たせることができ、遊技興趣の向上が見込める。

【 0 3 5 5 】

手段 C 2 :

手段 C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の発光部が所定の発光色（例えば赤色）で発光する場合に、前記第 2 の発光部が前記所定の発光色とは異なる発光色（例えば紫色）で発光する場合がある（例えば図 4

50

2 に示す演出実行例 9 参照) ことを特徴とする遊技機。

【0356】

この構成の遊技機によれば、所定の始動口への入賞に応じて第 1 の発光部と第 2 の発光部とが互いに異なる発光色で発光することがあるため、演出の多様性が向上し、遊技興趣の向上が見込める。

【0357】

手段 C 3 :

手段 C 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の始動口への入賞に応じて保留表示 (保留アイコン H A、当該アイコン T A) を表示可能であり、

前記保留表示を、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数の表示色 (青色、赤色) の何れかで表示可能であり、

前記第 1 の発光部 (ヘソランプ 4 6) の発光色は、前記保留表示の表示色に対応しており (図 3 9 参照)、

前記第 2 の発光部 (チャンスランプ 4 8) の発光色は、前記保留表示の表示色に対応していない (図 4 0 参照) ことを特徴とする遊技機。

【0358】

この構成の遊技機によれば、所定の始動口への入賞に応じて発光可能な第 1 の発光部の発光色は保留表示の表示色に対応しているため、第 1 の発光部と保留表示との演出の関連性が高められる。また、第 2 の発光部の発光色は保留表示の表示色に対応していないため、保留表示の表示色が期待度の低い色であっても第 2 の発光部の発光色次第では有利状態に制御されることに期待感を抱かせることができる。その結果、遊技興趣の向上が見込める。

【0359】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば特開 2 0 1 9 - 1 5 0 7 1 3 号公報に記載されているように、第 1 始動口への入球に応じて始動口下可動体を回転させるとともに、始動口下ランプを点滅させる入賞時演出を実行可能な遊技機が知られている。しかしながら、特開 2 0 1 9 - 1 5 0 7 1 3 号公報に記載の遊技機のように、始動口への入球に応じて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。

【0360】

上記した手段 A は、特開 2 0 1 9 - 1 5 0 7 1 3 号公報に記載の遊技機に対して、「所定の始動口への入賞に際して、第 1 の発光部が発光する場合と、第 2 の発光部が発光する場合とがある」という点で相違している。また、上記した手段 B は、特開 2 0 1 9 - 1 5 0 7 1 3 号公報に記載の遊技機に対して、「所定の始動口への入賞に際して発光可能な特定の発光部を備え、所定の始動口への入賞が発生したタイミング以外の所定のタイミングで保留アイコンの表示態様を変化させることに応じて、特定の発光部を発光させることが可能である」という点で相違している。また、上記した手段 C は、特開 2 0 1 9 - 1 5 0 7 1 3 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技者に有利な有利状態に制御される期待度を発光色の違いによって示唆可能な第 1 の発光部および第 2 の発光部を備え、所定の始動口への入賞に際して、第 1 の発光部が発光する場合と、第 2 の発光部が発光する場合とがある」という点で相違している。これにより、手段 A ~ C の発明は、「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。

【0361】

1 1 . 第 4 実施形態

以下、第 4 実施形態のパチンコ遊技機を図 5 1 ~ 図 6 6 に基づいて説明する。第 4 実施形態のパチンコ遊技機の説明において第 1 実施形態のパチンコ遊技機と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。第 4 実施形態のパチンコ遊技機は、第 1 実施形態のパチンコ遊技機において 7 セグ表示器 3 0 0 にて所謂通常ベースを表示可能としつつ、過賞球防止機能を搭載したものである。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 2 】

なお第 4 実施形態のパチンコ遊技機は、いわゆる V 確 S T 機である。第 4 実施形態のパチンコ遊技機では、第 2 大入賞口 1 5 を開放するラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行可能であり、第 2 大入賞口 1 5 を開放するラウンド遊技において V 通過（特定領域 1 6 への通過）が有れば、大当たり遊技の終了に際して確変フラグ（高確率状態であることを示すフラグ）および時短フラグ（時短状態であることを示すフラグ）を ON にする（高確高ベース状態にする）とともに、確変カウンタ（高確率状態における特図変動の上限回数をカウントするカウンタ）および時短カウンタ（時短状態における特図変動の上限回数をカウントするカウンタ）を共に「 1 6 0 」にセットする一方、大当たり遊技中に V 通過が無ければ大当たり遊技の終了に際して時短フラグだけを ON にし（低確高ベース状態にする）とともに、時短カウンタを「 1 6 0 」にセットする。

10

【 0 3 6 3 】

< 7 セグ表示器での表示 >

まず、第 4 実施形態のパチンコ遊技機における 7 セグ表示器 3 0 0（図 9 参照）での表示について説明する。7 セグ表示器 3 0 0 では、通常遊技状態で遊技者が獲得した通常総賞球数と通常遊技状態で遊技者が発射した通常発射球数との割合である通常ベースが百分率（%）の値として表示される。なお 7 セグ表示器 3 0 0 では、通常ベース以外のベース（時短状態で遊技者が獲得した時短総賞球数と時短状態で遊技者が発射した時短発射球数との割合である時短ベース、大当たり遊技状態で遊技者が獲得した大当たり総賞球数と大当たり遊技状態で遊技者が発射した大当たり発射球数との割合である大当たりベース）が表示されることはない。

20

【 0 3 6 4 】

ここで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、通常発射球数と、通常総賞球数と、総発射球数と、を常にカウントするようになっている。総発射球数とは、全ての遊技状態（通常遊技状態、大当たり遊技状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態など）において、遊技者が発射した発射球数のことである。総発射球数は、遊技制御用マイコン 1 0 1 が排出口センサの検知をカウントすることで算出される。通常発射球数は、遊技制御用マイコン 1 0 1 が通常遊技状態に限って排出口センサの検知をカウントすることで算出される。通常総賞球数は、遊技制御用マイコン 1 0 1 が通常遊技状態で払い出す賞球数をカウントすることで算出される。

30

【 0 3 6 5 】

7 セグ表示器 3 0 0 での表示のためにカウントされた通常発射球数の情報と通常総賞球数の情報と総発射球数の情報とは、遊技用 R A M 1 0 4 の非消去記憶部 1 0 7（図 6 参照）の特定記憶領域（図示省略）に記憶されている。従って、R A M クリアが実行されても、通常発射球数の情報と通常総賞球数の情報と総発射球数の情報は維持される（消去されない）。こうして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、R A M クリアが実行されても、電源遮断時の通常発射球数と電源遮断時の通常総賞球数とを用いて、通常ベースを演算することができる。そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技状態に拘わらず（通常遊技状態、大当たり遊技状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態などにおいて）、通常ベースの値を、7 セグ表示器 3 0 0 の右 2 桁（第 3 表示領域 3 3 0 と第 4 表示領域 3 4 0（図 9 参

40

【 0 3 6 6 】

ここで、通常ベースは、総発射球数が 6 0 0 0 0 発毎に区切って演算される。つまり、工場出荷後に電源が初めて投入されてから総発射球数が 6 0 0 0 0 発になるまでに演算された通常ベースは、最初の通常ベースとなる。その後、総発射球数が 6 0 0 0 1 発を超えると、最初の通常ベースだった値は、1 回前の通常ベースとして記憶される。そして、総発射球数が 6 0 0 0 1 発から 1 2 0 0 0 0 発になるまでに演算された通常ベースは、現在の通常ベースとなる。その後、総発射球数が 1 2 0 0 0 1 発を超えると、1 回前の通常ベースだった値は 2 回前の通常ベースとして記憶され、現在の通常ベースだった値が 1 回前の通常ベースとして記憶される。そして、総発射球数が 1 2 0 0 0 1 発から 1 8 0 0 0 0

50

発になるまでに演算された通常ベースは、現在の通常ベースとなる。

【 0 3 6 7 】

その後、総発射球数が 1 8 0 0 0 1 発を超えると、2 回前の通常ベースだった値が 3 回前の通常ベースとして記憶され、1 回前の通常ベースだった値が 2 回前の通常ベースとして記憶され、現在の通常ベースだった値が 1 回前の通常ベースとして記憶される。そして、総発射球数が 1 8 0 0 0 1 発から 2 4 0 0 0 0 発になるまでに演算された通常ベースは、現在の通常ベースとなる。その後、総発射球数が 2 4 0 0 0 1 発を超えると、3 回前の通常ベースだった値は消去され、2 回前の通常ベースだった値が 3 回前の通常ベースとして記憶され、1 回前の通常ベースだった値が 2 回前の通常ベースとして記憶され、現在の通常ベースだった値が 1 回前の通常ベースとして記憶される。そして、総発射球数が 2 4 0 0 0 1 発から 3 0 0 0 0 0 発になるまでに演算された通常ベースは、現在の通常ベースとなる。以後同様に、総発射球数が 6 0 0 0 0 発毎に通常ベースが演算されて、3 回前の通常ベースの値までが記憶される。

【 0 3 6 8 】

こうして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技用 R A M 1 0 4 の非消去記憶部 1 0 7 にて、現在の通常ベース、1 回前の通常ベース、2 回前の通常ベース、3 回前の通常ベースを最大で記憶しておくことができる。この場合、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、7 セグ表示器 3 0 0 において、現在の通常ベース 1 回前の通常ベース 2 回前の通常ベース、3 回前の通常ベース 現在の通常ベースを 5 秒間毎に切替えて表示するようになっている。

【 0 3 6 9 】

具体的に、7 セグ表示器 3 0 0 では、左 2 桁（第 1 表示領域 3 1 0 と第 2 表示領域 3 2 0（図 9 参照））で「b L」が示されるときに、右 2 桁（第 3 表示領域 3 3 0 と第 4 表示領域 3 4 0）で現在の通常ベースが表示される。そのため、左 2 桁で「b L」を見た人は、右 2 桁で示されている値（通常ベース）が、現在の通常ベースであることを把握することができる。

【 0 3 7 0 】

そして、現在の通常ベースの表示が開始されてから 5 秒間が経過すると、7 セグ表示器 3 0 0 では、左 2 桁で「b 1」が示されると共に、右 2 桁で 1 回前の通常ベースが表示される。そのため、左 2 桁で「b 1」を見た人は、右 2 桁で示されている値（通常ベース）が、1 回前の通常ベースであることを把握することができる。

【 0 3 7 1 】

そして、1 回前の通常ベースの表示が開始されてから 5 秒間が経過すると、7 セグ表示器 3 0 0 では、左 2 桁で「b 2」が示されると共に、右 2 桁で 2 回前の通常ベースが表示される。そのため、左 2 桁で「b 2」を見た人は、右 2 桁で示されている値（通常ベース）が、2 回前の通常ベースであることを把握することができる。

【 0 3 7 2 】

そして、2 回前の通常ベースの表示が開始されてから 5 秒間が経過すると、7 セグ表示器 3 0 0 では、左 2 桁で「b 3」が示されると共に、右 2 桁で 3 回前の通常ベースが表示される。そのため、左 2 桁で「b 3」を見た人は、右 2 桁で示されている値（通常ベース）が、3 回前の通常ベースであることを把握することができる。

【 0 3 7 3 】

そして、3 回前の通常ベースの表示が開始されてから 5 秒間が経過すると、7 セグ表示器 3 0 0 では、上述したように、左 2 桁で「b L」が示されると共に、右 2 桁で現在の通常ベースが表示されて、以後同様に繰返される。

【 0 3 7 4 】

また 7 セグ表示器 3 0 0 では、工場出荷後に電源が初めて投入されてから総発射球数が 3 0 0 球以下であると、右 2 桁に「- -」が表示される。つまり、総発射球数が 3 0 0 球以下では、通常ベースの値が表示されず、総発射球数が 3 0 0 球を超えてから、通常ベースの値が表示される。こうして、総発射球数が 3 0 0 球以下である場合には、通常ベース

の分母の値（通常発射球数）が小さ過ぎることで、信頼性の低い通常ベースの値を表示することを回避している。なお、総発射球数が300球以下であっても、7セグ表示器300の左2桁では、「bL」「b1」「b2」「b3」の表示が5秒間毎に繰り返される。

【0375】

また7セグ表示器300では、工場出荷後に電源が初めて投入されてから通常発射球数が6000球以下であると、左2桁で示される「bL」「b1」「b2」「b3」が点滅態様になる。その後、工場出荷後に電源が初めて投入されてから通常発射球数が6000球を超えると、左2桁で示される「bL」「b1」「b2」「b3」が点灯態様になる。こうして、7セグ表示器300で通常ベースを確認する人に対して、左2桁で点滅態様を見せた場合には、右2桁で示されている通常ベースの値が未だ十分に収束していない値であることを把握させることが可能である。言い換えると、通常ベースを確認する人に対して、左2桁で点灯態様を見せた場合には、右2桁で示されている通常ベースの値がある程度収束している値であることを把握させることが可能である。

10

【0376】

また7セグ表示器300では、電源投入後に設定モードに移行すると、第4表示領域340にて、設定値（「1」）が表示される。その後、設定キーシリンダ180が回転位置から待機位置へ回転操作されると、設定モードが終了して、第4表示領域340にて、設定値（「1」）が表示されなくなる。こうして、設定モードに設定されている間に限り、7セグ表示器300の第4表示領域340で、設定値が示される。

20

【0377】

また7セグ表示器300では、電源が投入されてから通常ベースの表示が開始されるまでの間に、初期表示が行われる。なお上述したように、電源投入後に設定モードに移行する場合には、設定モードが終了した後に、初期表示が実行される。7セグ表示器300での初期表示は、第1表示領域310から第4表示領域340までに含まれている全ての点灯部分LB1～LB32（図9参照）が点灯する。つまり、7セグ表示器300において「8.8.8.8.」が示される。こうして、電源投入直後に、7セグ表示器300で初期表示が実行されることで、7セグ表示器300が正常に動作することが示される。

【0378】

< 過賞球防止機能 >

次に、第4実施形態のパチンコ遊技機における過賞球防止機能について説明する。第4実施形態のパチンコ遊技機では、遊技者に過剰な賞球を付与しないように、遊技制御用マイコン101が、過賞球防止機能を作動できるようになっている。具体的に、過賞球防止機能は、差玉数が80000（基準数）以上であることを条件に、遊技を実行不能にする機能である。ここで、差玉数（特定計測数）とは、総賞球数と総発射球数との差のことである。総賞球数は、全ての遊技状態（通常遊技状態、大当たり遊技状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態など）において遊技者が獲得する（遊技者に払い出される）賞球数のことである。なお総賞球数は、遊技制御用マイコン101が遊技者に払い出す予定の賞球数の合計を意味しているが、遊技者に実際に払い出された賞球数の合計を意味しているも良い。総発射球数は、上述したように、全ての遊技状態において、遊技者が発射した発射球数のことである。

30

40

【0379】

遊技制御用マイコン101は、電源が投入されてから随時、総賞球数をカウントしていて、カウントされた総賞球数の情報は、遊技用RAM104の非消去記憶部107に設けられている総賞球数記憶部107a（図6参照）に記憶される。また遊技制御用マイコン101は、電源が投入されてから随時、総発射球数をカウントしていて、カウントされた総発射球数の情報は、遊技用RAM104の非消去記憶部107に設けられている総発射球数記憶部107b（図6参照）に記憶される。そして遊技制御用マイコン101は、電源が投入されてから随時、総賞球数から総発射球数を減算して、差玉数を演算していて、演算された差玉数の情報は、遊技用RAM104の非消去記憶部107に設けられている

50

差玉数記憶部 107c (図6参照)に記憶される。

【0380】

よって、遊技制御用マイコン101は、RAMクリアが実行されても、非消去記憶部107に記憶されている総賞球数の情報と総発射球数の情報と差玉数の情報とを消去しない。こうして、遊技制御用マイコン101は、電源遮断時の総賞球数と電源遮断時の総発射球数とを用いて、日付を跨いで差玉数を演算することができる。なお遊技制御用マイコン101は、総発射球数の値が総賞球数の値よりも大きい場合には、差玉数をマイナスの値として扱うようになっている。

【0381】

本形態では、過賞球防止機能が作動すると、遊技制御用マイコン101が、遊技に関する遊技制御処理(後述するステップS102~S108の処理、図57参照)を停止させるだけでなく、遊技球を発射させるための発射制御処理(後述するステップS109の処理、図57参照)も停止させる。従って、遊技者は、ハンドル72kを回転操作しても、遊技球が発射されないことで、遊技ができない状況にすぐに気づくことができる。なお、過賞球防止機能が作動すると、遊技制御用マイコン101は、遊技制御処理を停止することで、各種センサ類MSから検知内容に応じた信号を受信しなくなり、表示器類8及び7セグ表示器300の表示制御を実行しなくなり、各種アクチュエータ類MAを作動させなくなり、払出制御基板170を介して外部端子板160に外端信号を出力しなくなる。

【0382】

過賞球防止機能が作動した後、遊技が実行不能な状況は、電源が遮断されるまで継続する。本形態では、過賞球防止機能は、RAMクリアが実行されること条件に解除される。つまり、過賞球防止機能が作動した後、遊技場の従業員は電源スイッチ193のOFF操作により電源を遮断する。そして、遊技場の従業員は、電源スイッチ193のON操作により電源を投入するときに、RAMクリアスイッチ191を押下操作する。これにより、RAMクリアが実行されることで、遊技制御用マイコン101は、遊技に関する遊技制御処理及び発射制御処理を実行することができる。こうして、本形態では、過賞球防止機能が作動した後、電源のOFF及びON(再投入)だけでは遊技を再開することができず、RAMクリアが実行されることで遊技を再開することができる。

【0383】

次に、過賞球防止機能が作動するタイミングについて、図51に基づいて説明する。過賞球防止機能は、差玉数が80000以上であることを条件に、遊技者にとって有利な有利遊技状態から通常遊技状態に移行すると作動する。つまり、差玉数が80000に達したタイミングで、必ず過賞球防止機能が作動するわけではない。本形態では、有利遊技状態とは、大当たり遊技後の高確高ベース状態、又は大当たり遊技後の低確高ベース状態のことである。

【0384】

例えば図51(A)に示す大当たり遊技状態の途中で、差玉数が70000に達したことをとする。勿論このときには、過賞球防止機能が作動しない。次に、図51(B)に示す大当たり遊技状態の途中で、差玉数が80000に達したことをとする。このとき、過賞球防止機能が作動しない。続いて、この大当たり遊技状態から高確高ベース状態に移行するタイミングでも、過賞球防止機能が作動しない。その後、図51(C)に示すように、高確高ベース状態から通常遊技状態に移行するタイミングになると、過賞球防止機能が作動する。こうして本形態では、大当たり遊技状態の途中や、高確高ベース状態の途中で、遊技が停止することがなく、遊技者にとって有利遊技状態が終了した区切りの良いタイミングで、遊技を終了させることが可能である。

【0385】

本形態では、差玉数の情報は、非消去記憶部107の差玉数記憶部107cに記憶されていて、電源のOFF及びONによって、差玉数がリセット(クリア)されることはない。そして上述したように、電源投入時にRAMクリアが実行されても、差玉数がリセットされることはない。これは、以下の理由に基づく。

10

20

30

40

50

【 0 3 8 6 】

第 4 実施形態のパチンコ遊技機では、営業時間内であっても、バグや故障、重度の不正等によって、電源の OFF 及び ON（再投入）、又は RAM クリアを実行する状況がある。このような状況の場合、仮に、電源の再投入、又は RAM クリアの実行によって、差玉数がリセットされてしまうと、過賞球防止機能を設けた意味が損なわれてしまう。つまり、バグや故障、重度の不正が生じた方が、その後に遊技を再開する遊技者にとって、過賞球防止機能が作動し難くなるという不当な利益を与えるおそれがある。そこで本形態では、遊技者に上記した不当な利益を与えないようにするため、電源の再投入、又は RAM クリアの実行によって、差玉数がリセットされないようにしている。

【 0 3 8 7 】

次に、差玉数がリセットされる条件について、図 5 2 に基づいて説明する。本形態では、差玉数がリセットされるリセット条件は、2 つある。第 1 のリセット条件は、図 5 2（A）に示すように、特別リセットスイッチ 1 8 1 が押下操作されることである。つまり、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別リセットスイッチ 1 8 1 が押下操作されたことに基づく信号を受信すると、非消去記憶部 1 0 7 の差玉数記憶部 1 0 7 c に記憶されている差玉数の情報をクリアする。なお、差玉数記憶部 1 0 7 c に記憶されている差玉数の情報がリセット（クリア）されるときには、併せて、総賞球数記憶部 1 0 7 a に記憶されている総賞球数の情報及び総発射球数記憶部 1 0 7 b に記憶されている総発射球数の情報もリセットされるが、以下では、単に「差玉数がリセット（クリア）される」と呼ぶことにする。なお、図 5 2（A）では、客待ち状態において、特別リセットスイッチ 1 8 1 が押下操作されると差玉数がリセットされる場合が示されているが、どの遊技状態（例えば通常遊技状態）であっても、特別リセットスイッチ 1 8 1 が押下操作されると差玉数がリセットされる。

【 0 3 8 8 】

第 2 のリセット条件は、図 5 2（A）に示すように、客待ち状態が 1 時間（所定時間）継続することである。つまり、客待ち状態に移行してから遊技がそのまま 1 時間行われないと、遊技制御用マイコン 1 0 1 が、非消去記憶部 1 0 7 の差玉数記憶部 1 0 7 c に記憶されている差玉数の情報をクリアする。なお客待ち状態は、遊技が実行されずに特別図柄が停止表示されたままの遊技状態のことである。

【 0 3 8 9 】

上記 2 つのリセット条件が設けられているのは、以下の理由に基づく。例えば、図 5 2（A）（B）に示すように、或る遊技者の遊技によって、大当たり遊技状態にて差玉数が 7 0 0 0 0 に達したこととする。その後、或る遊技者は、大当たり遊技状態から高確高ベース状態を経て通常遊技状態に移行すると、遊技を終了したこととする。この場合、次に遊技を開始する遊技者にとっては、差玉数が残り僅か（1 0 0 0 0 以内）増加すると、過賞球防止機能が作動し得る状況であり、非常に不利になっている。

【 0 3 9 0 】

そこで本形態では、図 5 2（A）に示すように、特別リセットスイッチ 1 8 1 が押下操作されることで、差玉数がリセットされる。これにより、遊技場の従業員は、或る遊技者の遊技を終了した後、任意のタイミングで、特別リセットスイッチ 1 8 1 を押下操作して、差玉数をリセットすることができる。また図 5 2（B）に示すように、客待ち状態が 1 時間継続すれば、遊技者が遊技を終了させた状況と判断して、差玉数が自動的にリセットされる。これにより、遊技場の従業員にリセットのための操作負担をかけることなく、差玉数をリセットすることができる。こうして、上記 2 つのリセット条件を設けることで、次に遊技を開始する遊技者が、遊技を開始してすぐに過賞球防止機能が作動してしまい、非常に不利になるのを防ぐことが可能である。

【 0 3 9 1 】

次に、過賞球防止機能が作動するときの演出態様について、図 5 3（A）に基づいて説明する。過賞球防止機能が作動すると、図 5 3（A）に示すように、表示部 5 0 a には、赤色の赤背景画像 RE が表示されると共に、「エラー X 過賞球異常 RAM クリアして

10

20

30

40

50

ください」を示すエラー解除方法画像 E R X が表示される。また、スピーカ 5 2 から遊技停止音が出力される。更に、枠ランプ 5 3 は全て白色で点灯すると共に、盤ランプ 5 4 は全て消灯する。こうして、図 5 3 (A) に示す演出態様により、遊技者には、遊技が実行できない状況をすぐに認識させることが可能である。なお、図 5 3 (A) に示す演出態様は、電源が遮断されるまで継続される。そして、図 5 3 (A) に示す演出態様は、R A M クリアが実行されると解除されるが、電源の再投入だけでは、そのまま継続される。

【 0 3 9 2 】

ここで、第 4 実施形態のパチンコ遊技機において、不正な磁気が検知されたときについて説明する。磁気センサにより不正な磁気が検知されると、磁気センサは、磁気検知に応じた信号を主制御基板 1 0 0 に出力する。これにより、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、過賞球防止機能を作動させるときの同様に、遊技に関する遊技制御処理及び発射制御処理を停止させる。こうして、磁気検知によって遊技が実行不能な状況は、電源が遮断されるまで継続する。但し、この場合には、過賞球防止機能が作動した場合と異なり、電源の O F F 及び O N (電源の再投入) によって、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技に関する遊技制御処理及び発射制御処理を実行することができる。

10

【 0 3 9 3 】

続いて、不正な磁気が検知されたときの演出態様について、図 5 3 (B) に基づいて説明する。磁気センサにより不正な磁気が検知されると、図 5 3 (B) に示すように、表示部 5 0 a には、赤色の赤背景画像 R E が表示されると共に、「エラー 1 磁気検出異常電源を再投入してください」を示すエラー解除方法画像 E R 1 が表示される。また、スピーカ 5 2 から遊技停止音が出力される。更に、枠ランプ 5 3 は全て白色で点灯すると共に、盤ランプ 5 4 は全て消灯する。こうして、過賞球防止機能が作動するときの演出態様 (図 5 3 (A) 参照) と、不正な磁気が検知されたときの演出態様 (図 5 3 (B) 参照) とを比較すると、解除方法画像以外は、同じである。よって、遊技場の従業員又は遊技者に対して、不正な磁気が検知されたときと、過賞球防止機能が作動したときとで、共に遊技が実行不能な状況であるということを認識させ易くすることが可能である。

20

【 0 3 9 4 】

次に、差玉数が 7 0 0 0 0 に達した場合の演出態様について、図 5 4 (A) に基づいて説明する。前提条件として、図 5 1 (A) に示すタイミングで、差玉数が 7 0 0 0 0 に達したことをとする。先ず、図 5 4 (A) に示すように、表示部 5 0 a では、ラウンド画像 G 1 0 9 や賞球数画像 G 1 1 0 が表示されている。そして、差玉数が 7 0 0 0 0 に達すると、表示部 5 0 a の縁部では、紫色の紫縁画像 E F a が表示され、表示部 5 0 a の下部では、「残り 1 0 0 0 0 発で過賞球異常」を示す過賞球予告画像 K Y が表示される。これら紫縁画像 E F a 及び過賞球予告画像 K Y の表示により、遊技者に過賞球防止機能の作動が近づいている状況を把握させることが可能である。紫縁画像 E F a の表示は、大当たり遊技状態が終了した後も継続されるが、過賞球予告画像 K Y の表示は、大当たり遊技状態が終了することによって終了するようになっている。なお、過賞球予告画像 K Y は、大当たり遊技状態が終了した後も、表示し続けるようにしても良い。

30

【 0 3 9 5 】

続いて、差玉数が 8 0 0 0 0 に達した場合の演出態様について、図 5 4 (B) に基づいて説明する。前提条件として、図 5 1 (B) に示すタイミングで、差玉数が 8 0 0 0 0 に達したことをとする。図 5 4 (B) に示すように、表示部 5 0 a では、ラウンド画像 G 1 0 9 や賞球数画像 G 1 1 0 が表示されている。そして、差玉数が 8 0 0 0 0 に達すると、表示部 5 0 a の縁部では、赤色の赤縁画像 E F b が表示され、表示部 5 0 a の下部では、「ラッシュ終了で遊技中止」を示す遊技停止予告画像 K H が表示される。これら赤縁画像 E F b 及び遊技停止予告画像 K H の表示により、遊技者に遊技停止が近づいていると共に、いつ遊技が停止されるのかを把握させることが可能である。赤縁画像 E F b の表示は、大当たり遊技状態が終了した後も継続されるが、遊技停止予告画像 K H の表示は、大当たり遊技状態が終了することによって終了するようになっている。なお、遊技停止予告画像 K H は、大当たり遊技状態が終了した後も、表示し続けるようにしても良い。

40

50

【 0 3 9 6 】

ここで、図 5 1 (A) に示すタイミングで差玉数が 7 0 0 0 0 に達した後、高確高ベース状態での演出態様は、図 5 5 (A) に示す通りである。即ち、図 5 5 (A) に示すように、表示部 5 0 a では、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されていて、演出図柄 E Z が変動表示している。そして、表示部 5 0 a の縁部では、紫縁画像 E F a が表示されている。この紫縁画像 E F a により、遊技者には、差玉数が 7 0 0 0 0 に達していることを把握させつつ、遊技させることが可能である。

【 0 3 9 7 】

また、図 5 1 (B) に示すタイミングで差玉数が 8 0 0 0 0 に達した後、高確高ベース状態での演出態様は、図 5 5 (B) に示す通りである。即ち、図 5 5 (B) に示すように、表示部 5 0 a では、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されていて、演出図柄 E Z が変動表示している。そして、表示部 5 0 a の縁部では、赤縁画像 E F b が表示されている。この赤縁画像 E F b により、遊技者には、差玉数が 8 0 0 0 0 に達していることを把握させつつ、遊技させることが可能である。

【 0 3 9 8 】

次に、図 5 2 (A) に示すように、特別リセットスイッチ 1 8 1 が押下操作されることで、差玉数がリセットされた場合の演出態様について説明する。この場合には、遊技場の従業員が、前扉 2 3 を外枠 2 2 に対して開放していて、特別リセットスイッチ 1 8 1 を押下操作した状況になる。そのため、前扉開放センサが前扉 2 3 の開放を検知していて、表示部 5 0 a では、図 5 6 (A) に示すように、「エラー 2 前扉を閉めて下さい」を示すエラー解除方法画像 E R 2 が表示される。そして、このときには、表示部 5 0 a の下部にて、「差玉数をリセットしました」を示す差玉数リセット報知画像 C L S が表示される。これにより、遊技場の従業員に、差玉数がリセットされたことを把握させることが可能である。

【 0 3 9 9 】

続いて、図 5 2 (B) に示すように、客待ち状態が 1 時間継続した場合の演出態様について説明する。この場合には、表示部 5 0 a では、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されている。そして、このときには、表示部 5 0 a の下部にて、「差玉数をリセットしました」を示す差玉数リセット報知画像 C L S が表示される。これにより、遊技場の従業員に、差玉数がリセットされたことを把握させることが可能である。

【 0 4 0 0 】

< 第 4 実施形態における遊技制御用マイコンの動作 >

次に、第 4 実施形態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。第 4 実施形態では遊技制御用マイコン 1 0 1 は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) として図 5 7 に示すものを実行する。

【 0 4 0 1 】

[メイン側タイマ割り込み処理] 第 4 実施形態におけるメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) について説明する。図 5 7 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) では、まず遊技停止フラグが O N であるか否かを判定する (S 1 0 1) 。遊技停止フラグは、過賞球防止機能が作動することより O N されるものである。遊技停止フラグが O N であれば (S 1 0 1 で Y E S) 、ステップ S 1 0 2 ~ S 1 1 3 の処理がパスされる。これにより、遊技が実行不能になる。一方、遊技停止フラグが O F F であれば (S 1 0 1 で N O) 、ステップ S 1 0 2 ~ S 1 1 3 の処理が実行される。つまり、遊技可能な状態である。

【 0 4 0 2 】

なお、主制御メイン処理 (図 2 5) の電源投入時処理 (S 0 0 1) において、遊技停止フラグは、O N である状態で R A M クリアが実行されると、O F F に切替わる。一方、遊技停止フラグは、O N である状態で R A M クリアが実行されなければ、O N のままとなる。つまり、電源の再投入だけでは、遊技停止フラグの状態は変わらない。こうして、過賞球防止機能の作動によって、遊技停止フラグが O N になった後、R A M クリアが実行されるか否かによって、遊技が再開されるか否かが決まる。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 3 】

ステップS101で遊技停止フラグがOFFである場合、後述する入力処理(S102)を実行する。そして、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)、センサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)を行った後、後述する差玉数計測処理(S106)、後述する特別動作処理(S107)を実行する。続いて遊技制御用マイコン101は、振分装置制御処理(S108)を実行し、遊技球の発射を制御するための発射制御処理(S109)を実行する。発射制御処理(S109)が実行されることで、遊技者はハンドル72kへの回転操作により、遊技球を発射させることができる。一方、発射制御処理(S109)が実行されなければ、遊技者はハンドル72kを回転操作しても、遊技球を発射させることができない。

【 0 4 0 4 】

続いて遊技制御用マイコン101は、7セグ表示器300の表示を制御するための7セグ表示制御処理(S110)を実行する。次に、磁気検知によるエラー(不正)や前扉23又は前枠23mの開放によるエラーなどを判断するためのエラー処理(S111)を実行する。エラー処理(S111)では、磁気センサによって不正な磁気を検出されたか否かを判定する。そして、当該処理の結果に応じて、磁気センサ用コマンドを生成する。またエラー処理(S111)では、前扉開放センサ又は前枠センサによって、前扉23又は前枠23mが開放しているか否かを判定する。そして、当該処理の結果に応じて、枠開放用コマンドを生成する。

【 0 4 0 5 】

次に、遊技制御用マイコン101は、後述する出力処理(S112)し、その他の処理を実行する(S113)。そして、遊技制御用マイコン101は、電源が断たれる際の電源断監視処理(S114)を実行して、本処理を終える。電断監視処理(S114)では、遊技制御用マイコン101は、監視電圧の低下により電源が遮断されると判断すると、遊技情報、総賞球数の情報、総発射球数の情報、差玉数の情報、遊技停止フラグの情報等が、遊技用RAM104の所定の記憶領域に格納する。その後、遊技用RAM104へのアクセスの禁止設定を行う。

【 0 4 0 6 】

[入力処理] 図58に示すように、入力処理(S102)ではまず、特別リセットスイッチ181がONか否か、即ち、特別リセットスイッチ181への押下操作に基づく信号を受信したか否かを判断する(S201)。ONでなければ(S201でNO)、ステップS204に進む。一方、ONであれば(S201でYES)、非消去クリア処理を実行する(S202)。非消去クリア処理(S202)では、総賞球数記憶部107aに記憶されている総賞球数の情報、総発射球数記憶部107bに記憶されている総発射球数の情報、差玉数記憶部107cに記憶されている差玉数の情報がクリアされる。なお、非消去クリア処理(S202)が実行されても、非消去記憶部107の特定記憶領域(図示省略)に記憶されている総発射球数の情報はクリアされない。この総発射球数の情報は、上述したように、7セグ表示器300での表示のために用いられるためである。

【 0 4 0 7 】

ステップS202に続いて、非消去クリアコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして(S203)、ステップS204に進む。こうして、非消去クリアコマンドが、サブ制御基板120に送信されると、図56(A)に示すように、表示部50aの下部にて、差玉数リセット報知画像CLSが表示される。ステップS204では、その他の処理を実行して、本処理を終える。その他の処理(S204)では、遊技制御用マイコン101は、例えば、下皿35の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用RAM104の出力バッファに記憶する。

【 0 4 0 8 】

[差玉数計測処理] 図59に示すように、差玉数計測処理(S106)ではまず、遊技者に払い出す総賞球数をカウントする総賞球数カウント処理を実行する(S301)。カウントされた総賞球数の情報は、総賞球数記憶部107a(図6参照)に記憶される。次に、排出口センサによる検知に基づいて、総発射球数をカウントする総発射球数カウント処理を実

10

20

30

40

50

行する(S302)。カウントされた総発射球数の情報は、総発射球数記憶部107b(図6参照)に記憶される。そして、総賞球数に対して総発射球数を減算して、差玉数を演算する差玉数演算処理を実行する(S303)。演算された差玉数の情報は、差玉数記憶部107c(図6参照)に記憶される。

【0409】

続いて、ステップS304では、過賞球予告フラグがOFFか否かを判断する。過賞球予告フラグは、差玉数が70000以上であることを示すものである。ONであれば(S304でNO)、ステップS308に進む。一方、OFFであれば(S304でYES)、差玉数が70000以上であるか否かを判定する(S305)。70000未満であれば(S305でNO)、ステップS308に進む。これに対して、70000以上であれば(S305でYES)、過賞球予告フラグをONにして(S306)、過賞球予告コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。これにより、過賞球予告コマンドがサブ制御基板120に送信されると、図54(A)に示すように、表示部50aにて、紫縁画像EFa及び過賞球予告画像KYが表示される。

10

【0410】

続いて、ステップS308では、過賞球フラグがOFFか否かを判断する。過賞球フラグは、差玉数が80000以上であることを示すものである。ONであれば(S308でNO)、本処理を終える。一方、OFFであれば(S308でYES)、差玉数が80000以上であるか否かを判定する(S309)。80000未満であれば(S309でNO)、本処理を終える。これに対して、80000以上であれば(S309でYES)、過賞球フラグをONにする(S310)。そして、過賞球報知コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして(S312)、本処理を終える。これにより、過賞球報知コマンドがサブ制御基板120に送信されると、図54(B)に示すように、表示部50aにて、赤縁画像EFb及び遊技停止予告画像KHが表示される。

20

【0411】

[特別動作処理] 図60に示すように特別動作処理(S107)では、特図表示器81及び大入賞装置(第1大入賞装置14D、第2大入賞装置15D)に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン101は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S1301でYES)、大当たり判定を行って特別図柄の変動表示を開始させる等の処理を含む特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄を停止表示させる等の処理を含む特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S1301, S1303で共にNO、S1305でYES)、遊技状態を移行させる等の処理を含む特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S1301, S1303, S1305の全てがNO)、大入賞口を開放する等の処理を含む特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

30

【0412】

[特別図柄待機処理] 図61に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第2始動口12の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1401)。特図2保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第1始動口11の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定する(S1416)。客待ちフラグは、客待ち状態であることを示すものである。ONであれば(S1416でYES)、後述する客待ち計測処理を実行して(S1419)、本処理を終える。一方、OFFであれば(S1416でNO)、客待ちコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットするとともに(S1417)、客待ちフラグをONにして(S1418)、本処理を終える。

40

50

【 0 4 1 3 】

ステップS1401において特図2保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合には、特図2大当たり判定処理(S1402)及び特図2変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図2保留球数を1ディクリメントする(S1404)。そして、特図2保留記憶部105bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図2保留記憶部105bにおける保留1個目に対応する記憶領域をクリアする(S1405)。続いて遊技制御用マイコン101は、特図2変動開始処理(S1406)を実行して、ステップS1413に進む。特図2変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

【 0 4 1 4 】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、特図1大当たり判定処理(S1408)及び特図1変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1410)。そして、特図1保留記憶部105aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図1保留記憶部105aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン101は、特図1変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

【 0 4 1 5 】

ステップS1413に進むと客待ちフラグがONか否かを判定し、ONであれば客待ちフラグをOFFにする(S1414)。そして、客待ちカウンタの値を「0」にクリア(リセット)する客待ちカウンタクリア処理を実行して(S1415)、本処理を終える。客待ちカウンタは、遊技用RAM104に設けられていて、客待ち状態が継続している時間を計測するためのものである。なお、客待ちカウンタの値は、RAMクリアの実行の有無に拘わらず、電源の再投入によってクリアされる。

【 0 4 1 6 】

[客待ち計測処理] 図62に示すように、客待ち計測処理(S1419)ではまず、客待ちカウンタの値を増加させる客待ちカウンタ増加処理を実行する(S1420)。これにより、遊技制御用マイコン101は、客待ちカウンタの値に基づいて、客待ち状態が継続している時間を把握することができる。続いて、客待ち状態が1時間以上継続しているか否かを判定する。継続していないと判定すれば(S1421でNO)、本処理を終える。一方、継続していると判定すれば(S1421でYES)、上述したステップS202の処理(図58参照)と同様、非消去クリア処理を実行する(S1422)。これにより、総賞球数記憶部107aに記憶されている総賞球数の情報、総発射球数記憶部107bに記憶されている総発射球数

の情報、差玉数記憶部 107c に記憶されている差玉数の情報がクリアされる。

【0417】

続いて、非消去クリアコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットして(S1423)、本処理を終える。こうして、非消去クリアコマンドが、サブ制御基板 120 に送信されると、図 56 (B) に示すように、表示部 50a の下部にて、差玉数リセット報知画像 C L S が表示される。

【0418】

[特別図柄確定処理] 図 63 に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、特別図柄の停止時間(ステップS1403又はS1409で選択された特図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(S1901)。経過していなければ(S1901で

10

【0419】

次に、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する(S1903)。大当たりフラグが ON であれば(S1903でYES)、当選した大当たりの種別に応じた開放パターンをセットする(S1904)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技(ラウンド遊技)の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。なお、開放パターンのセット(開放パターンに応じたデータのセット)は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【0420】

20

遊技制御用マイコン 101 は、ステップS1904に続いて、遊技状態リセット処理を行う(S1905)。遊技状態リセット処理(S1905)では、確変フラグが ON であれば確変フラグを OFF にして、時短フラグが ON であれば OFF にする。つまり、大当たり遊技の実行中は、通常確率状態且つ非時短状態に制御される。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S1906)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1907)。そして特別動作ステータスを「4」にセットして(S1908)、本処理を終える。

【0421】

また、ステップS1903において大当たりフラグが ON でなければ(S1903でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1909)、本

30

【0422】

[遊技状態管理処理] 図 64 に示すように、遊技状態管理処理(S1902)ではまず、確変フラグが ON か否かを判定する(S2001)。ON であれば(S2001でYES)、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を 1 だけ減少させて(S2002)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2003)。「0」であれば(S2003でYES)、確変フラグを OFF にして(S2004)、ステップS2005に進む。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2005に進む。

【0423】

ステップS2005では、時短フラグが ON か否かを判定する。ON であれば(S2005でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を 1 だけ減少させて(S2006)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2007)。「0」であれば(S2007でYES)、時短フラグを OFF にして(S2008)、ステップS2009に進む。ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、ステップS2012に進む。

40

【0424】

ステップS2009では、過賞球フラグが ON か否かを判定する。つまり、差玉数が 800000 以上になっているか否かを判定する。過賞球フラグが ON でなければ(S2009でNO)、ステップS2012に進む。一方、過賞球フラグが ON であれば(S2009でYES)、遊技停止フラグを ON にして(S2010)、ステップS2011に進む。こうして、差玉数が 800000 以上になっていて、高確高ベース状態又は低確低ベース状態が終了すると、遊技が実

50

行不能になる。

【 0 4 2 5 】

ステップS2011では、遊技停止報知コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、ステップS2012に進む。これにより、遊技停止報知コマンドがサブ制御基板120に送信されると、図53(A)に示すように、表示部50aにて、赤背景画像RE及びエラー解除方法画像ERXが表示される。また、スピーカ52から遊技停止音が出力される。更に、枠ランプ53が全て白色で点灯すると共に、盤ランプ54が全て消灯する。

【 0 4 2 6 】

ステップS2012では、現在の遊技状態の情報(確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報)、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【 0 4 2 7 】

[出力処理]図65に示すように、出力処理(S112)では、後述する外端信号出力処理を実行する(S3001)。続いて、その他の出力処理(S3002)として、上述した各処理において遊技用RAM104の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120や払出制御基板170に出力して、本処理を終える。

【 0 4 2 8 】

[外端信号出力処理]図66に示すように、外端信号出力処理(S3001)では、過賞球予告フラグがONであるか否かを判定する(S3101)。つまり、差玉数が70000に達した状況か否かを判定する。過賞球予告フラグがONでなければ(S3101でNO)、ステップS3103に進む。一方、過賞球予告フラグがONであれば(S3101でYES)、過賞球予告用外端信号出力処理を実行して(S3102)、ステップS3102に進む。過賞球予告用外端信号出力処理(S3102)では、差玉数が70000に達したことを示す外端信号(以下「過賞球予告用外端信号」と呼ぶ)が、主制御基板100から払出制御基板170を介して外部端子板160に送信される。これにより、外部端子板160は、過賞球予告用外端信号をパラレル通信によって、外部ユニットGU(データカウンタ、ホールコンピュータなど)に送信する。その結果、ホールコンピュータを監視している遊技場の従業員に、第4実施形態のパチンコ遊技機において差玉数が残り僅か(10000以内)増加すると、過賞球防止機能が作動し得る状況を把握させることが可能である。

【 0 4 2 9 】

ステップS3103では、過賞球フラグがONであるか否かを判定する。つまり、差玉数が80000に達した状況か否かを判定する。過賞球フラグがONでなければ(S3103でNO)、ステップS3105に進む。一方、過賞球フラグがONであれば(S3103でYES)、過賞球用外端信号出力処理を実行して(S3104)、ステップS3105に進む。過賞球用外端信号出力処理(S3104)では、差玉数が80000に達したことを示す外端信号(以下「過賞球用外端信号」と呼ぶ)が、主制御基板100から払出制御基板170を介して外部端子板160に送信される。これにより、外部端子板160は、過賞球予告用外端信号をパラレル通信によって、外部ユニットGUに送信する。その結果、ホールコンピュータを監視している遊技場の従業員に、第4実施形態のパチンコ遊技機において差玉数が80000に達していて、高確高ベース状態又は低確低ベース状態が終了すると遊技が実行不能になる状況を把握させることが可能である。

【 0 4 3 0 】

ステップS3105では、遊技停止フラグがONであるか否かを判定する。つまり、遊技が実行不能になった状況か否かを判定する。遊技停止フラグがONでなければ(S3107でNO)、ステップS3107に進む。一方、遊技停止フラグがONであれば(S3105でYES)、遊技停止用外端信号出力処理を実行して(S3106)、ステップS3107に進む。遊技停止用外端信号出力処理(S3106)では、過賞球防止機能の作動によって遊技が実行不能になったことを示す外端信号(以下「遊技停止用外端信号」と呼ぶ)が、主制御基板100から

払出制御基板 170 を介して外部端子板 160 に送信される。これにより、外部端子板 160 は、遊技停止用外端信号をパラレル通信によって、外部ユニット GU に送信する。その結果、ホールコンピュータを監視している遊技場の従業員に、第 4 実施形態のパチンコ遊技機において過賞球防止機能の作動によって遊技が実行不能になった状況を把握させることが可能である。

【0431】

ステップ S3107 では、ステップ S203 に示す非消去クリア処理、又はステップ S1422 に示す非消去クリア処理が実行されたか否かを判定する。即ち、総賞球数記憶部 107a に記憶されている総賞球数の情報、総発射球数記憶部 107b に記憶されている総発射球数の情報、差玉数記憶部 107c に記憶されている差玉数の情報がクリアされたか否かを判定する。非消去クリア処理が実行されていないければ (S3107 で NO)、ステップ S3109 に進む。一方、非消去クリア処理が実行されていれば (S3107 で YES)、リセット用外端信号出力処理を実行して (S3108)、ステップ S3109 に進む。リセット用外端信号出力処理 (S3108) では、差玉数がリセットされたことを示す外端信号 (以下「リセット用外端信号」と呼ぶ) が、主制御基板 100 から払出制御基板 170 を介して外部端子板 160 に送信される。これにより、外部端子板 160 は、リセット用外端信号をパラレル通信によって、外部ユニット GU に送信する。その結果、ホールコンピュータを監視している遊技場の従業員に、第 4 実施形態のパチンコ遊技機において差玉数がリセットされた状況を把握させることが可能である。なお主制御基板 100 には、専用の信号線が接続されていて、この専用の信号線を介して、過賞球予告用外端信号、過賞球用外端信号、遊技停止用外端信号、リセット用外端信号が、主制御基板 100 から払出制御基板 170 を介して外部端子板 160 に送信される。

【0432】

< 第 4 実施形態の作用効果 >

以上説明したように、第 4 実施形態のパチンコ遊技機によれば、差玉数が 80000 以上であって、高確高ベース状態又は低確低ベース状態が終了すると、遊技が実行不能になる。従って、遊技者にとっては、大当たり遊技状態の途中や、高確高ベース状態又は低確高ベース状態の途中で、突然遊技が停止されるわけではなく、特段大きな不利益になるわけではない。こうして、遊技者に対して遊技を止めやすいタイミングで遊技を中止させつつ、過剰な賞球を付与しない第 4 実施形態のパチンコ遊技機を提供することが可能である。

【0433】

また第 4 実施形態のパチンコ遊技機によれば、差玉数が 80000 以上であって、高ベース状態 (高確高ベース状態、低確高ベース状態) が終了すると、遊技が実行不能になる。従って、遊技者にとって、高ベース状態が終了した後で持ち球が減っていくような状況になる前に、遊技を中止させることが可能である。つまり、高ベース状態から通常遊技状態に移行した後では、総発射球数が増加していき、差玉数が 80000 未満になる状況も想定され得る。よって、上記した状況が生じないように、高ベース状態が終了したタイミングで、遊技を中止させることが可能である。

【0434】

ところで、差玉数が 80000 になる前に、或る遊技者が遊技を止めて、後で遊技を行う遊技者が遊技を開始してからすぐに、差玉数が 80000 以上になると、酷な事態となる。そこで、第 4 実施形態のパチンコ遊技機によれば、電源投入を契機としないリセット条件の成立に基づいて、計測された差玉数がリセットされる。具体的には、特別リセットスイッチ 181 が押下操作されること、又は客待ち状態が 1 時間継続することで、差玉数がリセットされる。これにより、後で遊技を行った遊技者に対して、遊技を開始してからすぐに遊技が中止されないようにすることができて、酷な事態となるのを防ぐことが可能である。

【0435】

また第 4 実施形態のパチンコ遊技機によれば、遊技場の従業員が、電源投入時に RAM

10

20

30

40

50

クリアスイッチ 191 を押下操作すると、遊技情報（例えば高確率状態などの遊技状態の情報、特図保留の数や大当たりの当否判定結果などの情報）が消去される一方、差玉数記憶部 107c に記憶されている差玉数の情報が消去されない。従って、営業時間中に、不具合等によって遊技情報を消去しなければならない状況でも、計測された差玉数を消去しないようにすることが可能である。

【0436】

また第4実施形態のパチンコ遊技機によれば、上述したように、RAM クリアが実行されても、計測された差玉数が消去されない。しかしながら、遊技場の従業員が特別リセットスイッチ 181 を押下操作することで、計測された差玉数を消去できる。こうして、遊技場の従業員は、任意のタイミングで、計測された差玉数を消去することが可能である。

10

【0437】

< 第4実施形態の変更例 >

以下、第4実施形態の変更例について説明する。なお、第4実施形態の変更例の説明において、第4実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、第4実施形態の変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、第4実施形態およびその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。また、上述した第1実施形態のパチンコ遊技機 PY1 およびその変更例（第2実施形態および第3実施形態を含む）に含まれる構成は、遊技に支障をきたさない範囲で、第4実施形態およびその変更例から把握される遊技機に採用することができる。

20

【0438】

第4実施形態では、いわゆるV確機（特定領域 16（V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）として構成したが、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機として構成してもよい。また第4実施形態では、いわゆるST機（特別図柄の変動回数に応じて高確率状態が終了する遊技機）として構成したが、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が継続する遊技機（いわゆる確変ループタイプ機）や、転落機（抽選結果によって高確率状態が終了する遊技機）として構成してもよい。また、特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、大入賞口が最大で1.8秒開放する小当たり遊技が実行される遊技機として構成してもよい。この場合、小当たり遊技の実行により大入賞口に入球した遊技球が、大入賞口内の特定領域を通過すると、大当たり遊技（2種大当たり遊技）が実行される遊技機として構成してもよい。そして、特別図柄の抽選で大当たりに当選すると大当たり遊技（1種大当たり遊技）が実行されて、遊技球が大入賞口内の特定領域を通過すると大当たり遊技（2種大当たり遊技）が実行される1種2種大当たり遊技として構成してもよい。

30

【0439】

第4実施形態では、差玉数が80000以上であって、高確高ベース状態（有利遊技状態）から通常遊技状態に移行するとき（図51参照）、又は低確高ベース状態（有利遊技状態）から通常遊技状態に移行するときに、過賞球防止機能が作動するようにした。しかしながら、有利遊技状態から通常遊技状態に移行するときでなくとも良く、単に有利遊技状態が終了するときに、過賞球防止機能が作動するようにしても良い。例えば、高確高ベース状態（有利遊技状態）から低確高ベース状態に移行するときや、高確高ベース状態から高確低ベース状態に移行するときに、過賞球防止機能が作動するようにしても良い。

40

【0440】

また例えば、図67に示すように、高確高ベース状態から通常遊技状態に移行するとき、特図2保留数が最大である4個（所定数）あったこととする。そして、特図2の抽選は、特図1の抽選よりも優先して実行されて、且つ特図1の抽選よりも遊技者にとって有利に設定されていることとする。この場合、高確高ベース状態から通常遊技状態に移行すると、特図2の抽選が4回分実行されることになり、遊技者にとっては未だ有利な状態が続いているということが出来る。従ってこの場合には、通常遊技状態に移行したときに残

50

っている特図 2 保留（特図 2 残保留）が全て消化されるまでは、有利遊技状態であるとみなすこととする。そして、特図 2 残保留が全て消化されるときに（特図 2 残保留に基づく第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が全て終了するとき）、過賞球防止機能が作動する（遊技を実行不能にする）ようにしても良い（図 6 7 参照）。なお、特図 1 の抽選が、特図 2 の抽選よりも優先して実行されるようにしたり、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した順番に、特図 1 の抽選又は特図 2 の抽選が実行されるようにしても良い。

【 0 4 4 1 】

特に、1 種 2 種混合機であって、特図 2 の抽選で小当たりに当選した場合には、実質的に必ず 2 種大当たり遊技が実行される（遊技球が特定領域を通過できる）ように構成されている場合には、図 6 7 に示すように、通常遊技状態にて特図 2 残保留が全て消化されるときに過賞球防止機能が作動することが好適である。高ベース状態（時短状態）から通常遊技状態に移行しても、特図 2 残保留が全て消化されるまでは、2 種大当たり遊技が非常に実行され易いためである。即ち、仮に高ベース状態が終了するタイミングで、過賞球防止機能の作動により遊技が実行不能になると、2 種大当たり遊技を獲得できるチャンスが失われて、遊技者にとって酷になるからである。なお特図 2 保留の上限数は、4 個に限られるものではなく、例えば 1 個であっても良く、適宜変更可能である。

【 0 4 4 2 】

第 4 実施形態では、過賞球防止機能が作動するタイミングは、高確高ベース状態が終了するとき、又は低確高ベース状態が終了するときであった。しかしながら、高確高ベース状態が終了するときにだけ、過賞球防止機能が作動するようにしても良い。この場合には、所謂「ラッシュ状態（連荘期間）」が終了したときにだけ、遊技を中止させることが可能である。また例えば、差玉数が 8 0 0 0 0 以上であって、客待ち状態に移行したタイミングや、客待ち状態が或る一定時間継続したタイミングで、過賞球防止機能が作動するようにしても良い。また例えば、差玉数が 8 0 0 0 0 以上であって、大当たり遊技状態が終了したタイミングで過賞球防止機能が作動するようにしても良い。また例えば、差玉数が 8 0 0 0 0 以上になったタイミングで、過賞球防止機能が作動するようにしても良い。

【 0 4 4 3 】

第 4 実施形態では、特別リセットスイッチ 1 8 1（特別操作手段）が押下操作されるという第 1 のリセット条件（図 5 2（A）参照）、又は客待ち状態が 1 時間（所定時間）継続するという第 2 のリセット条件（図 5 2（B）参照）が成立すると、差玉数がリセット（消去）されるようにした。しかしながら、リセット条件は、上記したものに限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、上述したように、大当たり遊技状態が終了したタイミングや、差玉数が 8 0 0 0 0 以上になったタイミングで、過賞球防止機能が作動する場合において、図 6 8（A）に示すように、高確高ベース状態（有利遊技状態）から通常遊技状態に移行すると、差玉数がリセットされるようにしても良い。この場合には、所謂「ラッシュ状態（連荘期間）」が終了すると差玉数がリセットされるため、1 回でのラッシュ状態中に差玉数が 8 0 0 0 0（基準数）に達した場合に限り、過賞球防止機能を作動させることが可能である。なお、高確高ベース状態や低確高ベース状態以外に、大当たり遊技状態や高確低ベース状態などの有利遊技状態から通常遊技状態に移行すると、差玉数がリセットされるようにしても良い。また、RAM クリアスイッチ 1 9 1 が押下操作されたり、設定キーシリンダ 1 8 0 が回転操作されることで、差玉数がリセットされるようにしても良い。

【 0 4 4 4 】

また例えば、図 6 8（B）に示すように、通常遊技状態が特定時間（例えば 1 時間）継続すると、差玉数がリセットされるようにしても良い。この場合には、通常遊技状態にて特定時間（例えば 1 時間）が継続すると、遊技者にとって有利な状況がしばらく続いていることになる。従って、この場合には、差玉数をリセットすることで、しばらく差玉数が 8 0 0 0 0 以上にならないようにすることが可能である。なお上記した特定時間は 1 時間に限られるものではなく、適宜変更可能である。また例えば、通常遊技状態にて特別図

10

20

30

40

50

柄の変動回数が特定回数に達すると、差玉数をリセットするようにしても良い。また例えば、電源のOFF及びON（電源の再投入）によって、差玉数がリセットされるようにしても良い。

【0445】

また例えば、遊技制御用マイコン101が、予め定められた基準時間（例えば午前9時）であると判断すると、差玉数をリセットするようにしても良い。この場合には、遊技場の従業員に何ら操作を強いることなく、差玉数を自動的に消去させることが可能である。なお上記した基準時間は午前9時に限られるものではなく、適宜変更可能である。

【0446】

第4実施形態では、差玉数をリセットするための特別リセットスイッチ181（特別操作手段）が、主制御基板100上に配置されていた（図8参照）。しかしながら、特別操作手段が操作されたことに基づく信号が遊技制御用マイコン101に入力されるのであれば、差玉数をリセットするための特別操作手段の配置箇所は、適宜変更可能である。従って、特別操作手段は、例えば、払出制御基板170上に配置されていたり、専用の基板に配置されていても良い。

【0447】

第4実施形態では、計測された差玉数が表示手段で表示されることがなかった。しかしながら、計測された差玉数が表示手段で表示されるようにしても良い。例えば、遊技制御用マイコン101は、表示器類8（図4参照）や7セグ表示器300（図9参照）にて、計測した差玉数を表示するようにしても良い。この場合、例えば、差玉数が0～50000（第1範囲）である場合には、表示器類8又は7セグ表示器300にて第1態様を表示して、差玉数が50001～70000（第2範囲）である場合には、表示器類8又は7セグ表示器300にて第2態様を表示して、差玉数が70001～80000（第3範囲）である場合には、表示器類8又は7セグ表示器300にて第3態様を表示するようにしても良い。また例えば、遊技制御用マイコン101は、差玉数の情報（又は総賞球数の情報、総発射球数の情報）をサブ制御基板120に送信して、演出制御用マイコン121が、画像表示装置50等の表示手段にて、差玉数を表示するようにしても良い。また例えば、遊技制御用マイコン101は、払い出した賞球数（又は払い出す予定の賞球数）の情報と排出口センサの検知の情報とを、サブ制御基板120に送信する。そして、演出制御用マイコン121が、これらの情報に基づいて、差玉数を演算することで、画像表示装置50等の表示手段にて、差玉数を表示するようにしても良い。

【0448】

また遊技制御用マイコン101は、図69に示す変形例のように、7セグ表示器300にて差玉数を表示しても良い。即ち、この変形例では、差玉数の情報は、4つの区間（所定区間）に区分けされていて、非消去記憶部107の差玉数記憶部107cの4つの記憶領域にそれぞれ記憶されている。1番目の記憶領域には、今回電源が投入されてから現時点までの差玉数が記憶されている。2番目の記憶領域には、前回（1回前）に電源が投入されてから前回に電源が遮断されるまでの差玉数が記憶されている。3番目の記憶領域には、前々回（2回前）に電源が投入されてから前々回に電源が遮断されるまでの差玉数が記憶されている。4（N）番目の記憶領域には、前々前回（3回前）に電源が投入されてから前々前回に電源が遮断されるまでの差玉数が記憶されている。こうして、電源がOFF及びONされる度に、計測された差玉数がシフトされて記憶されて、4番目の記憶領域に記憶されていた差玉数は消去される。なお、1番目から4番目の記憶領域に記憶されている差玉数の情報は、RAMクリアが実行されても消去されない。

【0449】

そして、この変形例では、1番目の記憶領域に記憶されている差玉数、2番目の記憶領域に記憶されている差玉数、3番目の記憶領域に記憶されている差玉数、4番目の記憶領域に記憶されている差玉数が、7セグ表示器300の右2桁（第3表示領域330及び第4表示領域340）にて、千球単位で順番に切替わって表示される。具体的に、7セグ表示器300では、図69（A）に示すように、例えば「bL36」が5秒間表示される。

これにより、現在の通常ベースが 36% であることが示される。次に、図 69 (B) に示すように、例えば「b 1 3 4」が 5 秒間表示される。これにより、1 回前の通常ベースが 36% であることが示される。次に、図 69 (C) に示すように、例えば「b 2 3 8」が 5 秒間表示される。これにより、2 回前の通常ベースが 38% であることが示される。次に、図 69 (D) に示すように、例えば「b 2 3 5」が 5 秒間表示される。これにより、3 回前の通常ベースが 38% であることが示される。

【0450】

続いて、7 セグ表示器 300 では、図 69 (E) に示すように、例えば「c L 2 0」が 5 秒間表示される。これにより、今回電源が投入されてから現時点までの差玉数が 20000 であることが示される。次に、図 69 (F) に示すように、例えば「c 1 0 0」が 5 秒間表示される。これにより、前回 (1 回前) に電源が投入されてから前回に電源が遮断されるまでの差玉数が「0」であることが示される。なお総発射球数が総賞球数よりも多いことで、差玉数が「0」よりも小さい場合には、「0」が表示される。次に、図 69 (G) に示すように、例えば「c 2 6 5」が 5 秒間表示される。これにより、前々回 (2 回前) に電源が投入されてから前々回に電源が遮断されるまでの差玉数が 65000 であることが示される。次に、図 69 (H) に示すように、例えば「c 3 4 8」が 5 秒間表示される。これにより、前々前回 (3 回前) に電源が投入されてから前々前回に電源が遮断されるまでの差玉数が 48000 であることが示される。その後、図 69 (A) ~ (H) が 5 秒間毎に繰返して表示される。

【0451】

上述した変形例では、電源が OFF 及び ON (再投入) される度に、計測された差玉数がシフトされて記憶されて、4 (N) 番目の記憶領域に記憶されていた差玉数が消去されるようにした。しかしながら、RAM クリアが実行される度に、計測された差玉数がシフトされて記憶されて、4 (N) 番目の記憶領域に記憶されていた差玉数が消去されるようにしても良い。又は、遊技制御用マイコンが予め定められた規定時間 (例えば午前 9 時) であると判断すると、計測された差玉数がシフトされて記憶されて、4 (N) 番目の記憶領域に記憶されていた差玉数が消去されるようにしても良い。なお、上記した N は、2 以上の自然数であれば、適宜変更可能である。

【0452】

上述した変形例では、図 69 に示すように、7 セグ表示器 300 において、5 秒間毎に、差玉数の表示が自動的に切替わった。しかしながら、RAM クリアスイッチ 191 への押下操作や、設定キーシリンダ 180 への回転操作など、所定の操作手段の操作によって、差玉数の表示が切替わるようにしても良い。また、所定の操作手段の操作によって、通常ベースの表示と、差玉数の表示とを切替えるようにしても良い。

【0453】

第 4 実施形態では、差玉数が 70000 (所定数) に達すると、図 54 (A) に示す演出態様によって、過賞球防止機能の作動に近づいていることを示した。しかしながら、過賞球防止機能の作動に近づいていることを示す演出態様は、図 54 (A) に示す演出態様に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、スピーカ 52 からの特殊音声 (例えば「差玉数が 70000 です」) や、盤ランプ 54 や枠ランプ 53 等の発光手段の特殊発光態様によって、過賞球防止機能の作動に近づいていることを示すようにしても良い。また差玉数が多くになるにつれて、多段階に変化する演出態様によって、過賞球防止機能の作動に近づいていることを示すようにしても良い。

【0454】

第 4 実施形態では、差玉数が 80000 (基準数) に達すると、図 54 (B) に示す演出態様によって、遊技が停止し得る状況を示した。しかしながら、遊技が停止し得る状況を示す演出態様は、図 54 (B) に示す演出態様に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、スピーカ 52 からの特殊音声 (例えば「差玉数が 80000 です」) や、盤ランプ 54 や枠ランプ 53 等の発光手段の特殊発光態様によって、遊技が停止し得る状況を示すようにしても良い。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 5 】

第 4 実施形態では、過賞球防止機能が作動すると、図 5 3 (A) に示す演出態様によって、遊技が実行不能な状況を示した。しかしながら、遊技技が実行不能な状況を示す演出態様は、図 5 3 (A) に示す演出態様に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、表示部 5 0 a に「遊技が実行できません」を示す画像を表示したり、スピーカ 5 2 からの特殊音声（例えば「遊技が実行できません」）を出力するようにしても良い。

【 0 4 5 6 】

第 4 実施形態では、R A M クリアが実行されても、差玉数記憶部 1 0 7 c に記憶されている差玉数の情報が消去されないようにした。しかしながら、差玉数の情報を、遊技用 R A M 1 0 4 の所定の記憶領域（消去記憶部）に記憶させるようにして、R A M クリアが実行されると、差玉数の情報がクリアされるようにしても良い。即ち、差玉数がリセットされる条件には、R A M クリアが実行されることが含まれているようにしたり、差玉数がリセットされるリセット条件を、R A M クリアが実行されることだけにしても良い。

【 0 4 5 7 】

第 4 実施形態では、過賞球防止機能が作動すると、遊技制御用マイコン 1 0 1 が、遊技に関する遊技制御処理（ステップ S 1 0 2 ~ S 1 0 8 の処理、図 5 7 参照）を停止させるだけでなく、遊技球を発射させるための発射制御処理（ステップ S 1 0 9 の処理、図 5 7 参照）も停止させた。しかしながら、過賞球防止機能が作動すると、遊技制御用マイコン 1 0 1 が、遊技制御処理を停止させる一方、発射制御処理を停止しないようにしても良い。但し、この場合には、過賞球防止機能が作動しても、遊技者は、ハンドル 7 2 k への回転操作によって、遊技球が遊技領域 6 を流下する。そのため、遊技が実行不能である状況をすぐに把握し難いという問題点がある。よって、遊技制御処理及び発射制御処理の両方を停止させた方が、遊技者に、遊技が実行不能である状況をすぐに把握させることが可能である。また例えば、過賞球防止機能が作動すると、遊技制御用マイコン 1 0 1 が、発射制御処理を停止させる一方、遊技制御処理を停止させないようにしても良い。但し、この場合には、過賞球防止機能が作動したタイミングで、未だ遊技球が遊技領域 6 を流下していることがあり、遊技球が各種入賞口に入球して、遊技者に賞球が付与され得るという問題点がある。よって、遊技制御処理及び発射制御処理の両方を停止させた方が、過賞球防止機能が作動した後、遊技者には確実に賞球を付与しないことが可能である。

【 0 4 5 8 】

第 4 実施形態では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、排出口センサの検知に基づいて、総発射球数をカウントした。しかしながら、各種入賞口への入賞を検知するセンサ（第 1 始動口センサ、第 2 始動口センサ、一般入賞口センサ、第 1 大入賞口センサ、第 2 大入賞口センサ 1 5 a ）の検知に基づいて、総発射球数をカウントするようにしても良い。又は、内側壁部 1 B の上端部に戻り玉防止部が設けられていて、この戻り玉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、このセンサの検知に基づいて、総発射球数をカウントするようにしても良い。

【 0 4 5 9 】

第 4 実施形態では、差玉数が 7 0 0 0 0 に達すると、図 5 4 (A) に示すように、過賞球予告画像 K Y が表示された。しかしながら、差玉数に拘わらず、客待ち演出、大当たり遊技中の演出（例えばエンディング演出）、変動演出に伴う予告演出などにおいて、差玉数が 8 0 0 0 0 以上になることを条件に遊技が実行不能になることを説明する演出を実行しても良い。このような演出によって、過賞球防止機能があるパチンコ遊技機であることを、遊技者や遊技場の従業員に事前に知らせることができるからである。

【 0 4 6 0 】

第 4 実施形態では、総賞球数の情報、総発射球数の情報、差玉数の情報を、遊技用 R A M 1 0 4 の非消去記憶部 1 0 7 に記憶させることで、R A M クリアが実行されても、総賞球数の情報、総発射球数の情報、差玉数の情報が消去されないようにした。しかしながら、遊技用 R A M 1 0 4 とは別に設けた不揮発性の記憶手段（例えば F R A M（登録商標））に、総賞球数の情報、総発射球数の情報、差玉数の情報を記憶させることで、R A M ク

10

20

30

40

50

リアが実行されても、総賞球数の情報、総発射球数の情報、差玉数の情報が消去されないようにしても良い。

【0461】

第4実施形態では、電源が投入されてから随時、差玉数がカウントされるようにした。しかしながら、差玉数のカウントの始期を、所謂初当たり（通常遊技状態における大当たりへの当選）からとしてもよい。この場合には、電源が投入されてから初当たりに至るまでの差玉数のマイナス分（つまり総発射球数）がカウントされないことになる。従って、過賞球防止機能が作動する契機となる差玉数を、初当たり以降の持ち球数と同じにすることが可能である。

【0462】

第4実施形態では、遊技制御用マイコン101は、総賞球数と総発射球とを別個でカウントして、総賞球数から総発射球数を減算することで、差玉数を演算した。しかしながら、差玉数をカウントするための差玉カウンタだけを用いて、差玉数を計測（カウント）するようにしても良い。つまり、賞球がある度に、差玉カウンタに対して、賞球の値を加算する。また、遊技球が発射される度に（排出口センサの検知がある度）に、差玉カウンタの値を減算する。こうして、総賞球数と総発射球とを別個でカウントしないで、差玉数を計測するようにしても良い。この場合において、差玉カウンタの値が、マイナスにならないようにして、常に「0」以上になるようにしても良い。そうすれば、上述したように、過賞球防止機能が作動する契機となる差玉数を、実質的に初当たり以降の持ち球数と同じにすることが可能である。

【0463】

第4実施形態では、差玉数（特定計測数）が80000（基準数）以上であることを条件に、過賞球防止機能が作動するようにした。しかしながら、過賞球防止機能が作動するための基準となる差玉数（基準数）は、80000に限られるものではなく、50000、100000、120000であっても良く、適宜変更可能である。

【0464】

第4実施形態では、過賞球防止機能が作動するための契機となる特定計測数は、総賞球数と総発射球数との差である差玉数であった。しかしながら、特定計測数は、過剰な賞球を付与しないという観点により、遊技者に付与される賞球数に基づくものであれば、適宜変更可能である。例えば、特定計測数は、大当たり遊技状態など或る遊技状態や、連荘期間など或る期間に限った差玉数であっても良い。また例えば、特定計測数は、全ての遊技状態での総賞球数、大当たり遊技状態など或る遊技状態に限った総賞球数、連荘期間など或る期間に限った総賞球数であっても良い。また例えば、特定計測数は、全ての遊技状態でのベース、大当たり遊技状態など或る遊技状態に限ったベース、連荘期間など或る期間に限ったベースであっても良い。

【0465】

第4実施形態では、パチンコ遊技機が、内部に收容している遊技球が遊技領域6を流下した後に、当該パチンコ遊技機の外部に排出される非封入式パチンコとして構成されていた。しかしながら、パチンコ遊技機が、内部に收容している遊技球が遊技領域を流下した後に、循環して再び遊技領域に進入可能な封入式パチンコとして構成されていても良い。この場合には、払出制御基板170に相当する枠制御基板に、7セグ表示器が配置されている。よって、この7セグ表示器に、差玉数（特定計測数）を表示し得るようにしても良い。また前扉の下部に、持ち球数を表示する6桁の7セグ表示器が配置されている。よって、この6桁の7セグ表示器に、差玉数（特定計測数）を表示し得るようにしても良い。なお、本形態の「計測」とは、カウント又は計数と同じ意味である。

【0466】

<第4実施形態に示されている発明>

上記した第4実施形態及びその変更例には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施形態等における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記

10

20

30

40

50

に限定されるものではない。

【 0 4 6 7 】

< 手段 X >

手段 X 1 に係る発明は、

遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備える遊技機（第 4 実施形態のパチンコ遊技機）において、

前記遊技制御手段は、

遊技者に付与される賞球数に基づく特定計測数（差玉数）を計測可能であり、

前記特定計測数が予め定められた基準数（8 0 0 0 0 ）以上であって、遊技者にとって有利な有利遊技状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）が終了すると（図 5 1 参照）、遊技を実行不能に制御する（遊技制御処理及び発射制御処理を停止する）ことを特徴とする遊技機である。

10

【 0 4 6 8 】

この構成の遊技機によれば、賞球数に基づく特定計測数が基準数以上であって、有利遊技状態が終了すると、遊技が実行不能になる。従って、遊技者にとっては有利遊技状態の途中で突然遊技が停止されるわけではなく、特段大きな不利益になるわけではない。こうして、過剰な賞球を付与しない遊技機を提供することが可能である。

【 0 4 6 9 】

手段 X 2 に係る発明は、

手段 X 1 に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記特定計測数が前記基準数以上であって、前記有利遊技状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）から通常遊技状態に移行すると、遊技を実行不能に制御することを特徴とする遊技機である。

20

【 0 4 7 0 】

この構成の遊技機によれば、賞球数に基づく特定計測数が基準数以上であって、有利遊技状態から通常遊技状態に移行すると、遊技が実行不能になる。従って、遊技者にとって遊技を止めやすいタイミングにて、遊技を中止させることが可能である。

【 0 4 7 1 】

手段 X 3 に係る発明は、

手段 X 1 に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

当たり判定処理により当たりと判定すると、当たり遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、

30

前記特定計測数が前記基準数以上であって、前記有利遊技状態から通常遊技状態に移行したときに所定数（例えば 4 個）だけ保留されていた前記当たり判定処理が当該通常遊技状態にて消化されると、遊技を実行不能に制御する（図 6 7 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 7 2 】

この構成の遊技機によれば、特定計測数が基準数以上であって、有利遊技状態から通常遊技状態に移行したときに当たり判定処理が所定数だけ保留されていることがある。この場合には、所定数だけ保留されていた当たり判定処理が通常遊技状態にて消化されるまで実質的な有利遊技状態とみなして、その実質的な有利遊技状態が終了すると、遊技を中止させることが可能である。

40

【 0 4 7 3 】

手段 X 4 に係る発明は、

手段 X 1 に記載の遊技機において、

入球口（第 2 始動口 1 2 ）を備え、

前記遊技制御手段は、通常遊技状態よりも前記入球口に遊技球が入球し易い入球容易状態（高ベース状態）に制御可能であり、

50

前記有利遊技状態は、前記入球容易状態であることを特徴とする遊技機である。

【0474】

この構成の遊技機によれば、特定計測数が基準数以上であって、通常遊技状態よりも入球口に遊技球が入球し易い入球容易状態が終了すると、遊技が実行不能になる。従って、遊技者にとって、入球容易状態が終了した後で持ち球が減っていくような状況になる前に、遊技を中止させることが可能である。

【0475】

ところで、特開2017-209170号公報に記載の遊技機では、遊技者が継続した遊技によって、過剰な賞球を獲得することがあり得る。この場合、遊技機が遊技者に対して過剰な賞球を付与しないようにすることはなかった。そこで手段X1～X4に係る発明は、特開2017-209170号公報に記載の遊技機に対して、遊技制御手段は、遊技者に付与される賞球数に基づく特定計測数を計測可能であり、特定計測数が予め定められた基準数以上であって、遊技者にとって有利な有利遊技状態が終了すると、遊技を実行不能に制御する点で相違している。これにより、遊技者に過剰な賞球を付与しない遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【0476】

<手段Y>

手段Y1に係る発明は、

遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）を備える遊技機（第4実施形態のパチンコ遊技機）において、

20

前記遊技制御手段は、

遊技者に付与される賞球数に基づく特定計測数（差玉数）を計測可能であり、

前記特定計測数が予め定められた基準数（80000）以上になることに基づいて、遊技を実行不能に制御（遊技制御処理及び発射制御処理を停止）することがあり（図51参照）、

電源投入を契機としないリセット条件（特別リセットスイッチ181が押下操作された第1リセット条件、客待ち状態が1時間継続する第2リセット条件）の成立に基づいて、計測された前記特定計測数を消去する（図52（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0477】

30

この構成の遊技機によれば、賞球数に基づく特定計測数が基準数以上になることに基づいて、遊技が実行不能になる。これにより、過剰な賞球を付与しない遊技機を提供することが可能である。但し、特定計測数が基準数になる前に、或る遊技者が遊技を止めて、後で遊技を行う遊技者が遊技を開始してからすぐに、特定計測数が基準数以上になると、酷な事態となる。そのため、電源投入を契機としないリセット条件が成立することに基づいて、計測された特定計測数が消去される。これにより、後で遊技を行った遊技者に対して、遊技を開始してからすぐに遊技が中止されないようにすることができて、酷な事態となるのを防ぐことが可能である。

【0478】

手段Y2に係る発明は、

40

操作可能な特別操作手段（特別リセットスイッチ181）を備え、

前記リセット条件は、前記特別操作手段が操作されることである（図52（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0479】

この構成の遊技機によれば、例えば、或る遊技者が遊技を終えた後、遊技場の従業員が特別操作手段を操作することで、計測された特定計測数が消去される。これにより、後で遊技を行う遊技者にとって、遊技を開始してからすぐに遊技が中止されないようにすることが可能である。

【0480】

手段Y3に係る発明は、

50

手段 Y 1 に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、当たり判定処理の結果を示す識別図柄（特別図柄）を停止表示した後、客待ち状態に制御可能であり、

前記リセット条件は、前記客待ち状態が所定時間（例えば 1 時間）継続すること（図 5 2（B）参照）であることを特徴とする遊技機である。

【0481】

この構成の遊技機によれば、客待ち状態が所定時間継続すると、遊技者が変わった場合と想定して、計測された特定計測数が消去される。これにより、後で遊技を行う遊技者にとって、遊技を開始してからすぐに遊技が中止されないようにすることが可能である。

【0482】

手段 Y 4 に係る発明は、

手段 Y 1 に記載の遊技機において、

前記リセット条件は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（高確高ベース状態）から通常遊技状態に移行すること（図 6 8（A）参照）であることを特徴とする遊技機である。

【0483】

この構成の遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利遊技状態から通常遊技状態に移行すると、計測された特定計測数が消去される。こうして、有利遊技状態が継続する状況が一旦終了すれば、しばらく特定計測数が基準数以上にならないようにすることが可能である。

【0484】

手段 Y 5 に係る発明は、

手段 Y 1 に記載の遊技機において、

前記リセット条件は、通常遊技状態にて特定時間（例えば 1 時間）が継続すること（図 6 8（B）参照）であることを特徴とする遊技機である。

【0485】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて特定時間が継続すると、遊技者にとって有利な状況がしばらく続いていないことになる。従って、この場合には、計測された特定計測数を消去することで、しばらく特定計測数が基準数以上にならないようにすることが可能である。

【0486】

ところで、特開 2017-209170 号公報に記載の遊技機では、遊技者が継続した遊技によって、過剰な賞球を獲得することがあり得る。この場合、遊技機が遊技者に対して過剰な賞球を付与しないようにすることはなかった。そこで手段 Y 1 ~ Y 5 に係る発明は、特開 2017-209170 号公報に記載の遊技機に対して、遊技制御手段は、遊技者に付与される賞球数に基づく特定計測数を計測可能であり、特定計測数が予め定められた基準数以上になることに基づいて、遊技を実行不能に制御することがあり、電源投入を契機としないリセット条件の成立に基づいて、計測された前記特定計測数を消去する点で相違している。これにより、遊技者に過剰な賞球を付与しない遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0487】

< 手段 Z >

手段 Z 1 に係る発明は、

遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）と、

操作可能な特定操作手段（RAM クリアスイッチ 191）と、を備える遊技機（第 4 実施形態のパチンコ遊技機）において、

前記遊技制御手段は、

遊技者に付与される賞球数に基づく特定計測数（差玉数）を計測可能であり、

前記特定計測数が予め定められた基準数（80000）以上になることに基づいて、遊技を実行不能に制御（遊技制御処理及び発射制御処理を停止）することがあり、

電源投入時に前記特定操作手段が操作されることに基づいて、遊技に係る遊技情報を

10

20

30

40

50

消去する（ＲＡＭクリアが実行される）一方、計測された前記特定計測数を消去しないことを特徴とする遊技機である。

【０４８８】

この構成の遊技機によれば、賞球数に基づく特定計測数が基準数以上になることに基づいて、遊技が実行不能になる。これにより、過剰な賞球数を付与しない遊技機を提供することが可能である。ここで、遊技場の従業員が、電源投入時に特定操作手段を操作すると、遊技に係る遊技情報は消去されるものの、計測された特定計測数は消去されない。従って、営業時間中に、不具合等によって遊技に係る遊技状態を消去しなければならない状況でも、計測された特定計測数を消去しないようにすることが可能である。

【０４８９】

10

手段Ｚ２に係る発明は、
手段Ｚ１に記載の遊技機において、
操作可能な特別操作手段（特別リセットスイッチ１８１）を備え、
前記遊技制御手段は、

前記特別操作手段が操作されることに基づいて、計測された前記特定計測数を消去可能である（図５２（Ａ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４９０】

この構成の遊技機によれば、遊技場の従業員が特別操作手段を操作することで、計測された特定計測数が消去される。これにより、遊技に係る遊技状態を消去しないでも、遊技場の従業員は任意のタイミングで、計測された特定計測数を消去することが可能である。

20

【０４９１】

手段Ｚ３に係る発明は、
手段Ｚ１又は手段Ｚ２に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、

予め定められた基準時間（例えば午前９時）であると判断すると、計測された前記特定計測数を消去可能であることを特徴とする遊技機である。

【０４９２】

この構成の遊技機によれば、予め定められた基準時間になると、計測された特定計測数が消去される。従って、遊技場の従業員に操作させることなく、計測された特定計測数を自動的に消去させることが可能である。

30

【０４９３】

手段Ｚ４に係る発明は、
手段Ｚ１乃至手段Ｚ４に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、

１番目からＮ（４）番目までの所定期間（電源が投入されてから電源が遮断されるまでの期間）毎に区分けして前記特定計測数を順番に記憶していて、

Ｎ番目の所定期間の前記特定計測数を消去することに伴って、１番目から（Ｎ－１）番目の所定期間の前記特定計測数を、２番目からＮ番目の所定期間の前記特定計測数としてシフトして、１番目の所定期間の前記特定計測数の計測を開始することを特徴とする遊技機である。

40

【０４９４】

この構成の遊技機によれば、１番目からＮ番目までの所定期間毎の特定計測数を記憶しておくことが可能である。その上で、Ｎ番目の所定期間の特定計測数が消去されることに伴って、１番目から（Ｎ－１）番目の所定期間の特定計測数が、２番目からＮ番目の所定期間の特定計測数としてシフトされる。そして、１番目の所定期間の特定計測数の計測が開始される。こうして、遊技場の従業員に操作させることなく、１番目からＮ番目までの所定期間毎の特定計測数を、自動的に更新することが可能である。

【０４９５】

ところで、特開２０１７－２０９１７０号公報に記載の遊技機では、遊技者が継続した遊技によって、過剰な賞球を獲得することがあり得る。この場合、遊技機が遊技者に対し

50

て過剰な賞球を付与しないようにすることはなかった。そこで手段 Z 1 ~ Z 4 に係る発明は、特開 2 0 1 7 - 2 0 9 1 7 0 号公報に記載の遊技機に対して、遊技制御手段は、遊技者に付与される賞球数に基づく特定計測数を計測可能であり、特定計測数が予め定められた基準数以上になることに基づいて、遊技を実行不能に制御することがあり、電源投入時に特定操作手段が操作されることに基づいて、遊技に係る遊技情報を消去する一方、計測された特定計測数を消去しない点で相違している。これにより、遊技者に過剰な賞球を付与しない遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【 0 4 9 6 】

1 2 . 第 5 実施形態

以下、第 5 実施形態のパチンコ遊技機を図 7 0 ~ 図 7 8 に基づいて説明する。第 5 実施形態のパチンコ遊技機の説明において第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 および第 4 実施形態のパチンコ遊技機と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。第 5 実施形態のパチンコ遊技機は、遊技店（ホール）側が意図的に遊技者にとって有利な遊技状態に設定できる機能（有利設定機能と言う）を搭載したものである。

【 0 4 9 7 】

なお第 5 実施形態のパチンコ遊技機は、いわゆる 1 種 2 種混合機である。第 5 実施形態のパチンコ遊技機では、特図 2 の抽選（第 2 始動口 1 2 に係る抽選）において小当たりに当選すると、第 2 大入賞口 1 5 を開放する小当たり遊技が実行され、小当たり遊技中に第 2 大入賞口 1 5 内の特定領域 1 6 に遊技球が通過すると（いわゆる V 通過があると）、第 1 大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技を複数回含む大当たり遊技が実行される。

【 0 4 9 8 】

< 停止図柄の種類 >

まず、第 5 実施形態における停止図柄の種類について説明する。第 5 実施形態のパチンコ遊技機は、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて取得した特別図柄乱数を、図 7 0（A）に示す大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たりか否か、及び、小当たりか否かを決定する。図 7 0（A）に示すように、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく第 1 特別図柄（特図 1）の抽選では、所定の確率で大当たり（所謂 1 種大当たり）に当選するが、小当たりに当選することはない。一方、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく第 2 特別図柄（特図 2）の抽選では、必ず小当たりに当選する。すなわち、特図 2 の抽選では、大当たり（所謂 1 種大当たり）に当選することはない、またハズレとなることもない。

【 0 4 9 9 】

第 5 実施形態のパチンコ遊技機は、大当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数（大当たり図柄種別乱数）を、図 7 0（B）に示す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決定する。特図 1 の抽選では、5 0 % の割合で、「特図 1 __ 大当たり図柄 S」に決定し、5 0 % の割合で、「特図 1 __ 大当たり図柄 T」に決定する。なお、特図 2 の抽選の結果に大当たり（1 種大当たり）は含まれない。当選した大当たり図柄の種別が異なると、1 種大当たり遊技における大入賞口の開放パターンや、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定が異なる（図 7 1 参照）。この点については後述する。

【 0 5 0 0 】

また第 5 実施形態のパチンコ遊技機は、小当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図 7 0（C）に示す小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、小当たり図柄の種別を決定する。具体的には特図 2 の抽選では、8 0 % の割合で、「特図 2 __ 小当たり図柄 s」に決定し、2 0 % の割合で、「特図 2 __ 小当たり図柄 t」に決定する。当選した小当たり図柄の種別が異なると、小当たり遊技や 2 種大当たり遊技における大入賞口の開放パターンや、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定が異なる（図 7 1 参照）。この点については後述する。

【 0 5 0 1 】

10

20

30

40

50

また第5実施形態のパチンコ遊技機は、大当たりにも小当たりにも当選していないと判定した場合（つまりハズレと判定した場合）、図柄種別乱数を、図70（D）に示すハズレ図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、ハズレ図柄の種別を決定する。特図1の抽選では、80%の割合で、「特図1__ハズレ図柄S」に決定し、10%の割合で、「特図1__ハズレ図柄T」に決定し、10%の割合で、「特図1__ハズレ図柄U」に決定する。なお、特図2の抽選の結果にハズレは含まれない。ハズレ図柄の種別の違いは、ハズレ図柄が停止表示された後の遊技状態に関する設定に影響を与える（図72参照）。この点については後述する。

【0502】

また第5実施形態のパチンコ遊技機は、ハズレと判定した場合、リーチ乱数を、図70（E）に示すリーチ判定テーブルに従って判定することにより、変動演出において演出図柄EZ1、EZ2、EZ3をリーチにするか否かを決定することが可能である。リーチ有りと判定される確率は、遊技状態が後述の通常時短状態であるか否かによって異なっている。通常時短状態でないときの方が、通常時短状態であるときよりも、リーチ有りと判定される確率が高い。

【0503】

次に、大当たりの種類、小当たりの種類、ハズレの種類について、図71及び図72に基づいて詳細に説明する。上述したように、特別図柄抽選（特図1の抽選や特図2の抽選）の結果には、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器81に「大当たり図柄」が停止表示される。大当たり図柄には、「特図1__大当たり図柄S」、「特図1__大当たり図柄T」がある。また、「小当たり」のときには、特図表示器81に「小当たり図柄」が停止表示される。小当たり図柄には、「特図2__小当たり図柄s」、「特図2__小当たり図柄t」がある。「はずれ」のときには、特図表示器81に「ハズレ図柄」が停止表示される。ハズレ図柄には、「特図1__ハズレ図柄S」、「特図1__ハズレ図柄T」、「特図1__ハズレ図柄U」がある。

【0504】

特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第1大入賞口14を開放させる「大当たり遊技」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第2大入賞口15を開放させる「小当たり遊技」が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第2大入賞口15内の特定領域16に遊技球が進入すると、当選している小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第1大入賞口14を開放させる「大当たり遊技」が実行される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることに基づいて実行される大当たり遊技を1種大当たり遊技と称し、特定領域16への通過に基づいて実行される大当たり遊技を2種大当たり遊技と称する。

【0505】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OPとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（EDとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OPの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はEDの開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【0506】

また小当たり遊技は、本形態では、第2大入賞口15を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング（開放前インターバル）と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング（閉鎖後インターバル）とを含んでいる。

【0507】

特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると（つまり1種大当たりに当選すると）、第1大入賞口14を開放させる大当たり遊技（1種大当たり遊技）が実行される。本形態では図71に示すように、第1特別図柄（特図1）の抽選で当選可能な大当たり図柄（特図

1 表示器 8 1 a に停止表示される大当たり図柄)の種別には2種類ある。具体的には特図1の抽選では、「特図1__大当たり図柄S」、「特図1__大当たり図柄T」に当選する可能性がある。

【0508】

図71に示すように、「特図1__大当たり図柄S」及び「特図1__大当たり図柄T」は、4R(ラウンド)大当たりであり、1Rあたりの第1大入賞口14の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒である。大当たり遊技の終了後の遊技状態は、当選時の遊技状態に応じて異なる。

【0509】

ここで、本形態の遊技状態について簡単に説明する。第5実施形態のパチンコ遊技機は、遊技状態として、非時短状態と、非時短状態とは第2始動口12への入球し易さに関する設定が異なる時短状態とに制御可能である。時短状態には、第2始動口12に遊技球が入球し易い設定の通常時短状態と、通常時短状態よりも第2始動口12に遊技球が入球し難い設定の微時短状態(非通常時短状態)とがある。微時短状態における第2始動口12への入球し易さは、非時短状態とそれほど変わらない。すなわち本形態では、通常時短状態は、第2始動口12への入球が多数見込める高ベース状態であり、微時短状態および非時短状態は、第2始動口12への入球があまり見込めない低ベース状態である。なお、遊技状態の詳細については後述する。

【0510】

「大当たり図柄S」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、当選時の遊技状態が非時短状態あるいは通常時短状態であれば非時短状態であるが、当選時の遊技状態が微時短状態であれば微時短状態である。微時短状態の時短回数は、800回に設定される。時短回数とは、時短状態における特図変動の上限実行回数である。微時短状態における特図変動の実行回数が800回に至ると微時短状態は終了する。この場合、非時短状態に設定される。

【0511】

これに対して、「大当たり図柄T」に当選した場合の大当たり遊技後の時短状態は、当選時の遊技状態が非時短状態、微時短状態、及び通常時短状態の何れであっても、非時短状態である。

【0512】

また特別図柄抽選の結果、小当たりに当選すると、第2大入賞口15を1回開放させる小当たり遊技が実行される。小当たり遊技によって開放された第2大入賞口15へ遊技球が入賞し、その遊技球が第2大入賞装置15D内の特定領域16を通過した場合には、大当たり当選となり、続けて第1大入賞口14を開放させる大当たり遊技(2種大当たり遊技)が実行される。この大当たり遊技(特定領域16への通過を契機とする大当たり遊技)が実行された場合には、小当たり遊技としての第2大入賞口15の開放が1R目に相当することになる。なお、小当たり遊技において特定領域16への遊技球の通過がなければ、大当たり遊技は実行されない。大当たり遊技や小当たり遊技を特別遊技と言うこともある。なお、特別遊技においては1ラウンド中に複数回大入賞口を開放させるラウンドがあってもよい。

【0513】

本形態では図71に示すように、特図2の抽選で当選可能な小当たり図柄(特図2表示器81bに停止表示される小当たり図柄)の種別は2種類である。具体的には特図2の抽選では、「特図2__小当たり図柄s」及び「特図2__小当たり図柄t」に当選する可能性がある。

【0514】

「小当たり図柄s」及び「小当たり図柄t」は、正しく遊技する限り、特定領域16への通過(V通過ともいう)が必ず可能な小当たりである。つまり本形態では、特図2の抽選に基づく小当たり当選は、実質的には大当たり当選と同じ意味をもつ。

【0515】

10

20

30

40

50

各種別の小当たり図柄に基づく小当たり遊技では、第 2 大入賞口 15 の 1 . 8 秒開放が 1 回行われる。そして、正しく遊技する限り、この第 2 大入賞口 15 の開放中に複数の入賞が可能であり、この入賞球のうち少なくとも 1 球は、特定領域 16 を通過するように、振分部材 16 k が通過許容状態（図 3（B）に示す状態）に制御される。

【0516】

特定領域 16 への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技（2 種大当たり遊技）では、「小当たり図柄 s」に基づく 2 種大当たり遊技でも、「小当たり図柄 t」に基づく 2 種大当たり遊技でも、2 R 目から 10 R 目まで 1 R あたり 1 回、最大開放時間を 29 . 5 秒として第 1 大入賞口 14 を開放させる。

【0517】

「小当たり図柄 s」に基づく 2 種大当たり遊技の終了後の遊技状態は、当選時の遊技状態が非時短状態あるいは微時短状態であれば非時短状態であり、通常時短状態であれば通常時短状態である。通常時短状態における時短回数は 100 回に設定される。

【0518】

これに対して、「小当たり図柄 t」に基づく 2 種大当たり遊技の終了後の遊技状態は、当選時の遊技状態が非時短状態、微時短状態、及び通常時短状態の何れであっても、非時短状態である。なお本形態において特図 2 の抽選がなされるのは、主に通常時短状態であり、非時短状態や微時短状態において特図 2 の抽選がなされることはほぼない。

【0519】

また特別図柄抽選の結果、ハズレと判定されると、ハズレ図柄の種別が決定される。図 72 に示すように、特図 1 の抽選で決定されるハズレ図柄（特図 1 表示器 81 a に停止表示されるハズレ図柄）の種別は 3 種類ある。具体的には特図 1 の抽選では、「特図 1 __ハズレ図柄 S」、「特図 1 __ハズレ図柄 T」、「特図 1 __ハズレ図柄 U」の何れかに決定される。なお、特図 2 の抽選でハズレと判定されることはない。

【0520】

「特図 1 __ハズレ図柄 S」は、遊技状態の遷移に影響のない通常ハズレであるが、「特図 1 __ハズレ図柄 T」および「特図 1 __ハズレ図柄 U」は、時短状態の制御契機となる特殊ハズレ（特定結果の一例）である。つまり特別図柄抽選の結果が特殊ハズレ（時短ハズレとも言う）である場合、遊技制御用マイコン 101 は、ハズレ図柄の停止表示後の遊技状態を、時短状態に制御する。但し、特殊ハズレに基づく時短状態への制御タイミングにおいて既に時短状態（通常時短状態又は微時短状態）である場合（すなわち時短フラグが ON である場合）には、遊技状態の設定を変更しない。すなわち特殊ハズレは、通常ハズレと同様に扱われる。

【0521】

より具体的には、非時短状態における「ハズレ図柄 T」の停止表示後の遊技状態は、通常時短状態であり、時短回数は 100 回に設定される。また、非時短状態における「ハズレ図柄 U」の停止表示後の遊技状態は、微時短状態であり、時短回数は 800 回に設定される。

【0522】

< 遊技状態 >

ここで、第 5 実施形態のパチンコ遊技機の遊技状態について詳細に説明する。図 73（A）に示すように、時短状態（通常時短状態、微時短状態）における普通図柄抽選の当選確率は、非時短状態における普通図柄の当選確率と同じである。具体的には本形態では、非時短状態、通常時短状態、微時短状態のいずれの遊技状態においても、普通図柄抽選で当たりと判定される確率は、65535 / 65536 に設定されている。つまり、いずれの遊技状態においても普通図柄抽選では、ほぼ当たりと判定される。なお、時短状態では普通図柄抽選の当選確率が非時短状態よりも高くなる構成としてもよい。

【0523】

また時短状態（通常時短状態、微時短状態）では、図 73（B）に示すように、普通図柄の変動時間が、非時短状態よりも短くなる。具体的には本形態では、普通図柄の変動時

10

20

30

40

50

間は、非時短状態では60秒であるが、通常時短状態では1秒であり、微時短状態では30秒である。なお、普通図柄の停止時間は、いずれの遊技状態であっても0.5秒である。

【0524】

また時短状態（通常時短状態、微時短状態）では、図73（C）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る。具体的には本形態では、電チュー12Dの開放時間は、非時短状態では1回あたり0.05秒であるが、通常時短状態では2.5秒であり、微時短状態では0.1秒である。

【0525】

また時短状態では、図73（C）に示すように、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ることがある。具体的には本形態では、電チュー12Dの開放回数は、非時短状態および微時短状態では1回であるが、通常時短状態では2回である。

【0526】

ここで非時短状態では、普通図柄抽選が実行されればほぼ当たりとなるものの、普通図柄の変動時間が60秒と長く、補助遊技における電チュー12Dの開放は0.05秒の開放が1回と極短時間である。よって非時短状態では、右打ち（遊技球がゲート13を通過し得る打ち方）にて遊技を行っても、電チュー12Dへの入賞はほとんど見込めない。

【0527】

これに対して通常時短状態では、普通図柄抽選が実行されればほぼ当たりとなり、普通図柄の変動時間も1秒と短く、また、補助遊技における電チュー12Dの開放は2.5秒の開放が2回と十分に長い。よって通常時短状態では、右打ちにて遊技を行うことで、電チュー12Dへの入賞が頻繁に生じ得る。すなわち通常時短状態は、非時短状態と比べて、電チュー12Dへの入賞が容易な設定の遊技状態であると言える。

【0528】

一方、微時短状態では、普通図柄抽選が実行されればほぼ当たりとなるものの、普通図柄の変動時間は30秒と長く、また、補助遊技における電チュー12Dの開放は0.1秒の開放が1回と短い。よって微時短状態では、電チュー12Dへの入賞し易さに関係する各種のパラメータ（普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動時間や停止時間、電チュー12Dの開放パターン）が非時短状態に比べれば、電チュー12Dへ入賞し易い設定となっているものの、右打ちにて遊技を行っても電チュー12Dへの入賞はほとんど見込めない。

【0529】

このように非時短状態および微時短状態では、右打ちを行っても電チュー12Dへの入賞が見込めないため、遊技者は左打ちにて遊技を進行させる。一方、通常時短状態では、右打ちを行うことで電チュー12Dへの入賞が頻繁に生じるため、遊技者が右打ちにて遊技を進行する。なお本第5実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【0530】

微時短状態は、通常時短状態と同様、非時短状態と比べて、電チュー12Dへの入賞が容易な設定の遊技状態であると言えるが、通常時短状態よりも電チュー12Dへの入賞困難な設定の遊技状態である。また微時短状態は、電チュー12Dへの入賞が見込めないことから、通常時短状態よりも、非時短状態に近い性質の遊技状態である。なお、通常時短状態は特定遊技状態の一例であり、非時短状態および微時短状態は非特定遊技状態の一例である。

【0531】

ちなみに、通常時短状態では、非時短状態と比べて、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。よって、通常時短状態を「高ベース状態」ともいい、非時短状態を「低ベース状態」ともいう。微時短状態も「低ベース状態」の一例である。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高

10

20

30

40

50

ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー１２Ｄにより第２始動口１２への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。そのため、高ベース状態を電サポ制御状態ともいう。また低ベース状態を非電サポ制御状態ともいう。

【０５３２】

なお、普通図柄抽選における当選確率、普通図柄の変動時間や停止時間、電チュー１２Ｄの開放時間や開放回数等は、遊技性に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。

【０５３３】

< 特図変動パターン >

次に、特図変動パターン（特別図柄の変動パターン）の決定について説明する。第５実施形態のパチンコ遊技機は、非時短状態と微時短状態と通常時短状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを決定する（図７４参照）。

【０５３４】

まず、図７４（Ａ）に基づいて非時短状態における特図変動パターン判定テーブルについて説明する。非時短状態では、左打ちにて遊技が進行され、特図１の抽選が行われる。特図１の抽選結果には大当たりとハズレとがある。大当たりの場合、ＳＰリーチを行う特図変動パターンＰ８０、又は、ＳＰリーチに発展せずノーマルリーチを行う特図変動パターンＰ８１の何れかを選択する。これに対して、ハズレの場合、通常ハズレであるハズレ図柄Ｓ又は微時短状態の制御契機となるハズレ図柄Ｕであれば、リーチ有りと判定しているときは、ＳＰリーチを行う特図変動パターンＰ８２、又は、ＳＰリーチに発展せずノーマルリーチを行う特図変動パターンＰ８３の何れかを選択し、リーチ無しと判定しているときは、保留球数に応じて、リーチが形成されない特図変動パターンＰ８４又はＰ８５を選択する。なお、非時短状態においてハズレ図柄Ｕが停止表示されると微時短状態に移行するが、本形態では微時短状態が遊技者にとって最も有利でない遊技状態であるため、非時短状態においてハズレ図柄Ｕを引いた場合には、ハズレ図柄Ｓを引いた場合と同じ特図変動パターンを選択するようにしている。

【０５３５】

一方ハズレの場合であって、停止図柄が、通常時短状態の制御契機となるハズレ図柄Ｔであれば、ＲＵＳＨ突入演出を行う特図変動パターンＰ８６を選択する。非時短状態においてハズレ図柄Ｔが停止表示されると、通常時短状態に移行する。ＲＵＳＨ突入演出は、通常時短状態に移行することを示唆する演出である。ＲＵＳＨ突入演出については後述する。

【０５３６】

次に、図７４（Ｂ）に基づいて微時短状態における特図変動パターン判定テーブルについて説明する。微時短状態は、本形態では遊技者にとって最も有利でない遊技状態である。つまり本形態では、微時短状態が、通常の遊技状態（通常遊技状態）として機能している。微時短状態では、左打ちにて遊技が進行され、特図１の抽選が行われる。特図１の抽選結果が大当たりの場合、ＳＰリーチを行う特図変動パターンＰ９０、又は、ＳＰリーチに発展せずノーマルリーチを行う特図変動パターンＰ９１の何れかを選択する。これに対して、特図１の抽選結果がハズレの場合、ハズレ図柄が何れであっても、リーチ有りと判定しているときは、ＳＰリーチを行う特図変動パターンＰ９２、又は、ＳＰリーチに発展せずノーマルリーチを行う特図変動パターンＰ９３の何れかを選択し、リーチ無しと判定しているときは、保留球数に応じて、リーチが形成されない特図変動パターンＰ９４又はＰ９５を選択する。微時短状態において特殊ハズレ（ハズレ図柄Ｔ、ハズレ図柄Ｕ）を引いても遊技状態を新たに設定しないため、微時短状態において特殊ハズレを引いた場合には、通常ハズレ（ハズレ図柄Ｓ）を引いた場合と同じ特図変動パターンを選択するようにしている。

【０５３７】

次に、図７５（Ｃ）に基づいて通常時短状態における特図変動パターン判定テーブルについて説明する。通常時短状態は、本形態では遊技者にとって最も有利な遊技状態である。通常時短状態の時短回数は１００回に設定され、特図２の抽選では必ず小当たりに当選

し、小当たり遊技が実行されれば必ずV通過が生じるように構成されている。よって、通常時短状態に制御されることは、次の大当たり遊技の獲得を意味する（所謂連荘の確定）。

【 0 5 3 8 】

通常時短状態では、右打ちにて遊技が進行され、特図 2 の抽選が行われる。図 7 5 (C) に示すように、通常時短状態において特図 2 の抽選がなされると、特図 2 の変動パターンとして、1 3 秒の変動時間の特図変動パターン P 1 0 0 が選択される。この特図変動パターンが選択された場合には、即当たり演出が実行される。即当たり演出では、1 3 秒の変動時間の中で、リーチが形成されるとすぐに当選を示す停止態様（ゾロ目）で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示される。

10

【 0 5 3 9 】

< 遊技制御用マイコンの処理 >

次に、第 5 実施形態において遊技制御用マイコン 1 0 1 が行う処理について説明する。第 5 実施形態では、第 4 実施形態で説明した遊技状態管理処理（図 6 4 ）に代えて、図 7 5 に示す遊技状態管理処理が行われる。なお、第 5 実施形態のパチンコ遊技機は、高確率状態に設定することがないため、高確率状態であることを示す確変フラグに係る処理を行わない。

【 0 5 4 0 】

図 7 5 に示すように、第 5 実施形態における遊技状態管理処理 (S 1 6 0 2) ではまず、時短状態であることを示す時短フラグが O N か否かを判定し (S 2 1 0 1) 、 O N でなければステップ S 2 1 1 0 に進み、 O N であれば、時短状態中に実行した特図変動（特別図柄の変動表示）の回数をカウントする時短カウンタの値を 1 ディクリメントするとともに (S 2 1 0 2) 、時短カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する (S 2 1 0 3) 。そして、「 0 」でなければステップ S 2 1 1 0 に進み、「 0 」であれば、時短フラグを O F F するとともに (S 2 1 0 4) 、遊技状態フラグ更新処理 (S 2 1 0 5) を行って、ステップ S 2 1 1 0 に進む。

20

【 0 5 4 1 】

遊技状態フラグ更新処理 (S 2 1 0 5) では、遊技状態フラグの値を、現在の遊技状態に応じた値にセットする。図 7 5 中の表に示すように、遊技状態フラグの値は、非時短状態であれば「 0 」にセットされ、通常時短状態であれば「 1 」にセットされ、微時短状態であれば「 2 」にセットされる。この遊技状態フラグ更新処理 (S 2 1 0 5) では、時短フラグを O F F したところであるため、遊技状態フラグの値を、非時短状態に対応する値「 0 」にセットする。

30

【 0 5 4 2 】

ステップ S 2 1 1 0 では、時短フラグが O F F であるか否かを判定する。時短フラグが O F F でなければ、ステップ S 2 1 3 0 に進むが、時短フラグが O F F であれば、続いて、停止表示されている特別図柄が、特殊ハズレであるか否かを判定する (S 2 1 1 1) 。そして、特殊ハズレ（ハズレ図柄 T 又はハズレ図柄 U ）でなければステップ S 2 1 3 0 に進むが、特殊ハズレであれば、時短フラグを O N するとともに (S 2 1 1 2) 、ハズレ図柄の種別に応じた時短回数（図 7 2 参照）を時短カウンタにセットし (S 2 1 1 3) 、遊技状態フラグ更新処理 (S 2 1 1 4) を行って、ステップ S 2 1 3 0 に進む。

40

【 0 5 4 3 】

この遊技状態フラグ更新処理 (S 2 1 1 4) では、ハズレ図柄 T に基づいて時短フラグを O N にしたところであれば、遊技状態フラグの値を通常時短状態に対応する値「 1 」にセットし、ハズレ図柄 U に基づいて時短フラグを O N にしたところであれば、遊技状態フラグの値を微時短状態に対応する値「 2 」にセットする。遊技状態フラグの値が「 1 」にセットされることにより遊技状態は通常時短状態に制御され、遊技状態フラグの値が「 2 」にセットされることにより遊技状態は微時短状態に制御される。なお、本形態における各時短状態は、所定の上限実行回数（時短回数）の特図変動が行われること、又は、次の大当たり遊技が実行されることのいずれかの終了条件の成立により終了する。

【 0 5 4 4 】

50

なお本形態では、特殊ハズレに基づいて時短状態に制御されるのは、非時短状態であるとき（ステップS2110でYESのとき）に限られる。すなわち、微時短状態において特殊ハズレを引いても、新たな時短状態の設定はなされない。ここで本形態では、遊技状態管理処理(S1602)において、まず時短状態を終了させるかに関する処理（ステップS2101～S2105）を行って、その後で、特殊ハズレに基づいて時短状態に制御するかに関する処理（ステップS2110～S2114）を行う。そのため、例えば、微時短状態の最終変動となる特図1の変動で、特殊ハズレが停止表示されると、ステップS2101～S2105の処理で微時短状態から非時短状態に移行され、ステップS2110～S2114の処理で非時短状態から時短状態に移行されることとなる。なお、ステップS2110～S2114の処理を、ステップS2101～S2105の処理よりも先に行う構成とすることで、時短状態の最終変動で特殊ハズレを引いても新たな時短状態に制御されない構成としてもよい。

10

【0545】

ステップS2130では、遊技制御用マイコン101は、遊技状態フラグの情報（すなわち現在の遊技状態の情報）を含む遊技状態指定コマンドを、遊技用RAM104の出力バッファにセットする。このコマンドが出力されることにより、サブ制御基板120に現在の遊技状態の情報が通知される。

【0546】

＜第5実施形態における遊技の流れ＞

次に、第5実施形態のパチンコ遊技機における遊技の進行の流れについて、図76に基づいて説明する。第5実施形態のパチンコ遊技機では、非時短状態、微時短状態、通常時短状態のうち、遊技者にとって最も有利でない遊技状態は、ハズレ図柄Uを引いても通常時短状態に移行させることができない微時短状態である。非時短状態は、ハズレ図柄Uを引くことによって通常時短状態に移行させることができる点で微時短状態よりも有利な遊技状態である。また、通常時短状態は、特図2の抽選に基づく大当たり遊技の獲得が実質的に確定している遊技状態であるため、非時短状態、微時短状態、通常時短状態のうちで遊技者にとって最も有利な遊技状態である。

20

【0547】

本形態では、微時短状態が通常の遊技状態として機能する。図76に示すように、微時短状態である場合、演出モードは通常演出モード（後に詳述）に設定される。微時短状態では、左打ちによって遊技が進行され、特図1の抽選が行われる。本形態のパチンコ遊技機は、微時短状態から直接、通常時短状態に移行することがないように構成されている。よって遊技者は、微時短状態である場合には、まず非時短状態に移行させることを目指して遊技を進行する。微時短状態において「大当たり図柄S」に当選した場合には、大当たり遊技後の遊技状態は再び微時短状態に設定される。一方、「大当たり図柄T」に当選した場合には、大当たり遊技後の遊技状態は非時短状態に設定される。また、微時短状態において大当たりに当選することなく特図変動の実行回数が800回（微時短状態の時短回数）となった場合にも非時短状態に設定される。

30

【0548】

非時短状態は、特殊ハズレを引くことで通常時短状態に移行させることが可能な遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態の1つである。非時短状態である場合、演出モードはチャンス演出モード（後に詳述）に設定される。非時短状態では、左打ちによって遊技が進行され、特図1の抽選が行われる。本形態では特図1の抽選において1/5の確率で特殊ハズレに当選する。このとき、1/2の確率でハズレ図柄T（通常時短状態の契機となる図柄）に振り分けられ、1/2の確率でハズレ図柄U（微時短状態の契機となる図柄）に振り分けられる。非時短状態において当選した特殊ハズレがハズレ図柄Uであった場合には、微時短状態に移行するため、再び非時短状態への移行を目指した遊技を行う。

40

【0549】

一方、非時短状態において当選した特殊ハズレがハズレ図柄Tであった場合には、通常時短状態に移行する。通常時短状態は、特図2の抽選に基づく大当たり遊技の獲得が実質

50

的に確定している遊技状態である。通常時短状態である場合、演出モードはRUSH演出モード（後に詳述）に設定される。通常時短状態では、右打ちによって遊技が進行され、特図2の抽選が行われる。特図2の抽選では必ず小当たりに当選する。このとき、4/5の確率で小当たり図柄s（通常時短状態の契機となる図柄）に振り分けられ、1/5の確率で小当たり図柄t（非時短状態の契機となる図柄）に振分られる。通常時短状態において当選した小当たりが小当たり図柄sであった場合には、V通過に基づく2種大当たり遊技後に再び通常時短状態に設定されるため、いわゆる大当たりの連荘が確定する。

【0550】

一方、通常時短状態において当選した小当たりが小当たり図柄tであった場合には、V通過に基づく2種大当たり遊技後に非時短状態に設定される。この非時短状態において、ハズレ図柄Tを引くことができれば、通常時短状態に復帰させることができる。これに対して、ハズレ図柄Uを引いてしまった場合には、微時短状態に移行することとなる。このように本形態では、通常時短状態が終了する場合には、直接微時短状態まで移行することではなく、一旦非時短状態に設定されるようになっている。よって、再び通常時短状態に設定されることに期待が持てるようになっており、遊技興趣が向上されている。

【0551】

なお、非時短状態において特図1の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には、大当たり図柄Sを引いたときでも大当たり図柄Tを引いたときでも、大当たり遊技の終了後の遊技状態が非時短状態に設定されるようになっている。これにより、せっかく大当たりを引いたのに大当たり前の非時短状態よりも不利な微時短状態に設定されてしまって遊技者が落胆することが防止されている。

【0552】

ここで、電源投入時の遊技状態について説明する。RAMクリアスイッチ191の操作を伴わない電源投入がなされた場合、電源投入時の遊技状態は、電源断時の遊技状態を引き継ぐ。よって、前日の閉店後に微時短状態で電源断となった場合は、開店時の電源投入時の遊技状態は微時短状態のままである。これに対して、RAMクリアスイッチ191の操作を伴う電源投入がなされると、フラグ等が初期設定の状態に起動する。つまり、図76に示すように、電源投入に応じてRAMクリアがなされた場合には、遊技状態は非時短状態となる。上述した通り、非時短状態は、ハズレ図柄Tに基づく通常時短状態への移行が見込める点で、微時短状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。よって、本形態のパチンコ遊技機は、遊技場（ホール）の従業員等の操作によって、遊技者にとって有利な状態に設定することが可能な遊技機であると言える。すなわち、本形態のパチンコ遊技機は、有利設定機能を搭載していると言える。これにより本形態では、遊技場の従業員等がRAMクリアを行ってからまだ誰も遊技していない状態の本形態のパチンコ遊技機を狙った遊技者が、遊技場の開店に際して本形態のパチンコ遊技機を遊技することに期待できる。すなわち、遊技場の開店直後（いわゆる朝一）の本形態のパチンコ遊技機の稼働向上に期待できる。

【0553】

＜第5実施形態における演出例＞

次に、第5実施形態のパチンコ遊技機における演出例について、図77及び図78に基づいて説明する。まず、演出モードについて説明する。

【0554】

本形態の演出モードには、図77（A）に示すように、昼の背景画像が表示部50aに表示される「通常演出モード」、図77（B）に示すように、昼の背景画像の表示とともに、「チャンス」の文字を含む帯画像OGが表示部50aの上部および下部に表示される「チャンス演出モード」、図77（C）に示すように、宇宙の背景画像が表示部50aに表示される「RUSH演出モード」が含まれている。

【0555】

通常演出モード（図77（A））は、微時短状態である場合に設定される演出モードである。上述したように本形態における非時短状態は遊技者にとって有利な遊技状態である

ため、この微時短状態が、実質的には通常の遊技状態として機能する。通常演出モードの設定（言い換えれば、昼の背景画像の表示）は、微時短状態であることの示唆として機能する。

【0556】

チャンス演出モード（図77（B））は、非時短状態である場合に設定される演出モードである。本形態における非時短状態は、ハズレ図柄Tに基づく通常時短状態への移行が可能であるため、遊技者にとっては通常時短状態へ移行させるチャンスである。チャンス演出モードの設定（言い換えれば、チャンスの文字を含む帯画像OGの表示）は、非時短状態であることの示唆として機能する。また、RAMクリアがなされた場合には非時短状態に設定されるため、チャンス演出モードの設定は、RAMクリアがなされたことの示唆としても機能する。

10

【0557】

RUSH演出モード（図77（C））は、通常時短状態である場合に設定される演出モードである。通常時短状態に制御されると、特図2の抽選に基づく2種大当たり遊技の実行が確定するため、RUSH演出モードの設定（言い換えれば、宇宙の背景画像の表示）は、通常時短状態であることの示唆として機能するとともに、大当たり遊技の実行確定の示唆としても機能する。なお、通常時短状態では、右打ちにて第2始動口12への入賞を狙って遊技を進行させるため、RUSH演出モードに制御されると、演出制御用マイコン121は、右打ちにて遊技を行うべき旨を報知する右打ち画像G108を表示部50aの右上部に表示する。

20

【0558】

次に、通常演出モードである場合の予告演出について説明する。第5実施形態のパチンコ遊技機では、演出制御用マイコン121は、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3の変動表示に際して、所定のキャラクタをセリフと共に表示するセリフ予告演出を実行可能である。セリフ予告演出におけるセリフの種類には、大当たり期待度が高いことを示唆するセリフ（例えば「チャンス」）や、大当たり期待度がより高いことを示唆するセリフ（例えば「激熱」）などがある他、本形態のパチンコ遊技機には有利設定機能が搭載されていることを示唆するセリフ（特定セリフ）がある。本形態のパチンコ遊技機は、特定セリフのセリフ予告演出として、図77（D）に示す演出を実行可能である。図77（D）に示す演出は、天使をモチーフとしたミニキャラが「朝一はRUSHに突入し易いかも」というセリフを言うセリフ予告演出であり、これにより遊技者は、本形態のパチンコ遊技機に有利設定機能が搭載されていること、言い換えれば、朝一はRAMクリアによって非時短状態に設定されていて通常時短状態に移行させ易い可能性があることを把握可能である。なお、このような特定セリフのセリフ予告演出は、有利設定機能が搭載されていること遊技者に説明する説明演出として機能する。有利設定機能が搭載されていることの説明は、必ずしもセリフ予告演出として行われる必要はなく、大当たり遊技のエンディングに伴うエンディング演出として行う構成としたり、客待ち演出として行う構成としたりしてもよい。

30

【0559】

次に、非時短状態から通常時短状態に移行する際に行われるRUSH突入演出について説明する。非時短状態における特図1の抽選に基づいてハズレ図柄Tに当選した場合には、遊技制御用マイコン101は、特図変動パターンP86を選択する（図74（A）参照）。そして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1変動開始コマンドが示す特図変動パターンがP86である場合には、RUSH突入演出を伴う変動演出を行う。具体的には演出制御用マイコン121は、RUSH突入演出として、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3をリーチ状態にした後（図78（A）（B））、中演出図柄EZ2を特殊図柄TZとする特殊目で停止表示する。本形態では、特殊図柄TZは、移行先の遊技状態（通常時短状態）に対応する演出モード（すなわちRUSH演出モード）の名称の文字（RUSH）を含む画像である。なおこの場合、小図柄KZ1，KZ2，KZ3は、「1・3・5」の特定目で停止表示される。このように演出図柄EZ1，EZ2，EZ3が特殊目で停止表示されることによって通常時短状態（RUSH演出モード

40

50

）に移行することが示唆される。すなわち、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が特殊目で停止表示されることは、通常時短状態に移行すること（ハズレ図柄 T を引いたこと）を遊技者に示唆する演出や、R U S H 演出モードに移行することを示唆する演出として機能する。なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の特殊目や、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の特定目は、適宜変更可能である。

【 0 5 6 0 】

< 第 5 実施形態の効果 >

以上詳細に説明したように第 5 実施形態のパチンコ遊技機によれば、遊技場の従業員等が R A M クリア操作（R A M クリアスイッチ 1 9 1 を押しながらの電源スイッチ 1 9 3 の O N 操作）を行うことで非時短状態に設定することが可能であり、非時短状態はハズレ図柄 T を引くことで通常時短状態に移行可能な点で遊技者に有利である。すなわち本形態によれば、遊技場の従業員等が遊技者に有利な遊技状態に設定することが可能となっており、遊技客へのサービス向上が見込める。

10

【 0 5 6 1 】

また第 5 実施形態のパチンコ遊技機によれば、非時短状態に設定するための R A M クリア操作は、電源投入時にのみ可能な操作である。つまり本形態では、遊技場の開店のための電源投入に際して、本形態のパチンコ遊技機の遊技状態を非時短状態に設定することが可能である。よって、遊技場が開店してからまだ誰も遊技していない遊技機に、非時短状態での遊技を期待する遊技者を誘導することが可能となる。

【 0 5 6 2 】

20

また第 5 実施形態のパチンコ遊技機によれば、非時短状態に設定されている場合はチャンス演出モードに設定されるため（図 7 7（B））、遊技場の従業員等が R A M クリア操作をした遊技台であるか否かを遊技者が判断することが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 5 6 3 】

また第 5 実施形態のパチンコ遊技機によれば、遊技場の従業員等の操作によって遊技者に有利な遊技状態に設定される可能性があることを、セリフ予告演出によって示唆することが可能である（図 7 7（D）参照）。よって、遊技者に対して有利設定機能を搭載している遊技台であることを知らせることが可能である。

【 0 5 6 4 】

30

< 第 5 実施形態の変更例 >

以下、第 5 実施形態の変更例について説明する。なお、第 5 実施形態の変更例の説明において、第 5 実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、第 5 実施形態の変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、第 5 実施形態およびその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。また、上述した第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 およびその変更例（第 2 実施形態および第 3 実施形態を含む）に含まれる構成、及び / 又は、上述した第 4 実施形態のパチンコ遊技機およびその変更例に含まれる構成は、遊技に支障をきたさない範囲で、第 5 実施形態およびその変更例から把握される遊技機に採用することができる。

40

【 0 5 6 5 】

第 5 実施形態では、微時短状態で大当たりに当選した場合に大当たり遊技後の遊技状態が通常時短状態に設定されることがない構成としたが、微時短状態における当選が通常時短状態への制御契機となる大当たり図柄を設けてもよい。

【 0 5 6 6 】

また第 5 実施形態では、微時短状態への移行契機となるハズレ図柄を 1 種類（ハズレ図柄 U）とし、微時短状態の時短回数を 8 0 0 回としたが、微時短状態への移行契機となるハズレ図柄を複数種類設けて、ハズレ図柄の種類に応じて微時短状態の時短回数を異ならせてもよい。例えば、あるハズレ図柄に基づいて微時短状態に設定された場合の時短回数は 3 0 回等の少ない回数にし、別のハズレ図柄に基づいて微時短状態に設定された場合の

50

時短回数は900回等の多い回数とすれば、微時短状態の中に、非時短状態に移行し易いものと移行し難いものとを設けることができ、遊技興趣の向上が見込める。

【0567】

また第5実施形態では、通常時短状態が終了する場合には、直接微時短状態まで移行することはなく、一旦非時短状態に設定されるように構成したが、直接微時短状態まで移行することがある構成（通常時短状態における当選に基づく大当たり遊技後の遊技状態が微時短状態に設定される構成や、時短回数の消化による通常時短状態の終了時に微時短状態に設定される構成）としてもよい。

【0568】

また第5実施形態では、チャンス演出モードに設定する（チャンスの文字を含む帯画像OGを表示する）ことにより非時短状態であることを示唆しているが、非時短状態であることの示唆（RAMクリアがなされた遊技台であることを示唆）は、非時短状態以外の遊技状態では表示されないキャラクタ画像が表示されるなど、他の演出によって行われてもよい。この場合、非時短状態であることを示唆する演出（示唆演出）は、非時短状態である場合は常に行われているものでなくてもよく、演出の実行抽選に当選した場合に限って実行されるものでもよい。なお、第5実施形態では、非時短状態でも微時短状態でも同じ昼の背景画像を表示する構成であるため、非時短状態であることを示唆する演出を実行抽選に当選した場合に限って実行する構成とした場合には、非時短状態からハズレ図柄Uに基づいて微時短状態に制御されたことをわかりにくくすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。チャンス演出モードにおいてチャンスの文字を含む帯画像OGの表示を表示しない状態は、通常演出モードと同じ状態であるため、両者は同じ演出モードに設定されていると言える。

【0569】

また第5実施形態では、RAMクリアを伴う電源投入によって非時短状態に制御された場合も、大当たり遊技状態（大当たり遊技を実行している状態）の終了に応じて非時短状態に制御された場合も、微時短状態において時短回数が消化されたことに応じて非時短状態に制御された場合も、同じ演出モード（チャンス演出モード）に設定する構成としたが、RAMクリアを伴う電源投入によって非時短状態に制御された場合にのみチャンス演出モードに設定され、大当たり遊技状態の終了に応じて非時短状態に制御された場合や、微時短状態において時短回数が消化されたことに応じて非時短状態に制御された場合には、チャンス演出モードとは異なる演出モードに設定される構成としてもよい。具体的には例えば、大当たり遊技状態の終了に応じて非時短状態に制御された場合や、微時短状態において時短回数が消化されたことに応じて非時短状態に制御された場合には、微時短状態と同じ演出モードに設定される構成としてもよい。このような構成とすれば、RAMクリア後の状態に特別感を持たせることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0570】

また第5実施形態では、RAMクリアスイッチ191を用いたRAMクリア操作を、非時短状態に設定するための状態設定操作としたが、状態設定操作は、RAMクリアスイッチ191を用いない操作（RAMクリアを伴わない操作）であってもよい。たとえば、非時短状態に設定するための専用スイッチを設け、当該専用スイッチを押すことによって、非時短状態に設定される構成としてもよい。この場合、専用スイッチを有効に操作できる期間が、電源投入時以外の期間であってもよい。具体的には例えば、客待ち状態（客待ち演出を行っている状態）中に、専用スイッチが押されたことによって、非時短状態に設定される構成としてもよい。なお、専用スイッチは、主制御基板100上に実装するなど、遊技者が任意に操作できない位置に設けることが好ましい。つまり専用スイッチは、RAMクリアスイッチ191と同様、遊技機枠2を開放しなければ操作できない位置に設けることが好ましい。

【0571】

また第5実施形態では、第2大入賞口15内の特定領域16への遊技球の通過に基づいて大当たり遊技を実行可能な所謂1種2種混合機として構成したが、所謂「ST機」や「

確変ルーブ機」など、１種２種混合機以外のタイプの遊技機としてもよい。ＳＴ機や確変ルーブ機とする場合、当選した特別図柄の種類に基づいて大当たり当選確率が高い高確率状態への移行が決定される所謂「図柄確変機」としてもよいし、Ｖアタッカー（特定領域を有する大入賞装置）内の特定領域への通過に基づいて高確率状態への移行が決定される所謂「Ｖ確変機」としてもよい。なお、「ＳＴ機」や「確変ルーブ機」として構成する場合には、特図１の抽選でも特図２の抽選でも大当たりに当選するよう構成し、特図１の抽選よりも特図２の抽選の方が、獲得可能な賞球数の多い大当たり遊技が実行され易かったり、大当たり遊技の終了後の遊技状態が高確率状態に制御され易かったりする点において有利となっているとよい。また、高確率状態において特殊ハズレを引いても、遊技状態の設定を変更しないものとする。

10

【０５７２】

また第５実施形態において、各種の時短状態における時短回数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。また上記形態において、各種の時短状態におけるパラメータ（普通図柄の変動時間や停止時間、電チューの開放パターンなど）は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。また上記形態において、各大当たり図柄、各小当たり図柄、各ハズレ図柄の種類や振分率は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。

【０５７３】

また第５実施形態では、所謂１種２種混合機として構成したが、実現したい遊技性によっては、１種大当たりのない所謂ハネモノ（２種機）としてもよい。すなわち、特図１の抽選でも特図２の抽選でも所謂「直撃大当たり」に当選し得ない構成としてもよい。

20

【０５７４】

また第５実施形態では、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数（時短回数）は、特図１の変動表示が実行されても特図２の変動表示が実行されてもカウントされる合算上限実行回数としたが、この合算上限実行回数とは別に、特図１の変動表示だけをカウント対象とした特図１上限実行回数や、特図２の変動表示だけをカウント対象とした特図２上限実行回数を設け、いずれかの回数が満たされると時短状態が終了するように構成してもよい。なお、特図１上限実行回数や特図２上限実行回数は、合算上限実行回数とは異なる値に設定することができる。また、合算上限実行回数を設けることなく、特図１上限実行回数と特図２上限実行回数とを設け、いずれかの回数が満たされると時短状態が終了するように構成したり、特図２上限実行回数だけを設け、この回数が満たされると時短状態が終了するように構成したりしてもよい。

30

【０５７５】

< 第５実施形態に示されている発明 >

上記した第５実施形態及びその変更例には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施形態等における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【０５７６】

< 手段Ｓ >

40

手段Ｓ１に係る発明は、

遊技球が入球可能な入賞口（第１始動口１１、第２始動口１２）と、

前記入賞口に遊技球が入球することに基づいて遊技状態を設定する遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、

演出を行うための演出モードを設定する演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備え、

前記遊技状態には、遊技球が前記入賞口に入球し易い第１状態（通常時短状態）と、前記第１状態よりも遊技球が前記入賞口に入球し難い第２状態（非時短状態）と、があり、

前記遊技制御手段は、初期状態として前記第２状態を設定するときがあり、

前記演出制御手段は、初期状態として前記第２状態が設定されたときには、前記演出モ

50

ードとして所定の示唆演出（例えば図 77（B）に示す帯画像 O G の表示）を含む特定モード（チャンス演出モード）を設定することを特徴とする遊技機である。

【0577】

手段 S 2 に係る発明は、

手段 S 1 に係る遊技機であって、

前記遊技状態には、前記第 2 状態とは異なる状態であって、前記第 1 状態よりも遊技球が前記入賞口に入球し難い第 3 状態（微時短状態）があり、

前記遊技制御手段は、前記第 1 状態を設定するか否かの特殊判定（ハズレ図柄 T に基づいて通常時短状態に移行させるか否かの判定）を行うことが可能であり、

前記第 3 状態よりも前記第 2 状態の方が、前記特殊判定において前記第 1 状態を設定すると判定され易いことを特徴とする遊技機である。

10

【0578】

手段 S 3 に係る発明は、

手段 S 2 に係る遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記第 2 状態において所定条件（微時短状態の移行契機となるハズレ図柄 U の停止表示）が成立した場合、前記遊技状態を前記第 2 状態から前記第 3 状態に変化させることがあり、

前記演出制御手段は、前記特定モードにおいて前記遊技状態が前記第 2 状態から前記第 3 状態に変化しても当該特定モードを継続することを特徴とする遊技機である。

20

【0579】

ところで、特開 2018 - 47326 号公報に記載の遊技機では、大当たり遊技の後に、遊技球が始動口に入賞し易い時短状態に制御されることがある。しかしながら、時短状態に制御可能な遊技機における演出に関しては改善の余地がある。改善した演出を搭載することにより、遊技の興趣向上を見込める。そこで手段 S に係る発明は、特開 2018 - 47326 号公報に記載の遊技機に対して、「遊技球が入賞口に入球し易い第 1 状態よりも、遊技球が入賞口に入球し難い第 2 状態を、初期状態として設定するときがあり、初期状態として第 2 状態が設定されたときには、演出モードとして所定の示唆演出を含む特定モードを設定する」点で相違している。これにより、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与することが可能である。

【0580】

30

13. その他変更例

以下、上記各実施形態に共通するその他変更例を説明する。上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第 1 始動口 11（固定始動口）と、遊技球の入球し易さが変化可能な第 2 始動口 12（可変始動口、電チュー 12D に係る始動口）とを設けたが、いずれか一方のみを設けてもよい。

【0581】

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。

40

【0582】

また上記形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。また、本発明をパチンコ遊技機に適用する場合、遊技機のゲーム性は遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。すなわち本発明は、遊技に支障をきたさなければ、いわゆる図柄確変機（当選した図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機）、いわゆる V 確機（大入賞口内の特定領域（V 領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）、いわゆる確変ルーブタイプの遊技機（一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機）、いわゆる S T 機（確変の回数切りの遊技機）、いわゆ

50

る１種２種混合機やハネモノタイプの遊技機などに、適宜採用することが可能である。

【０５８３】

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

10

【０５８４】

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

【０５８５】

なお、「遊技者に有利な状態（有利遊技状態、有利状態、又は、特別遊技状態）」と言う場合、全ての大当たり遊技状態がこれに該当する構成でなくてもよい。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「遊技者に有利な状態」に該当する構成としたり、実質１０Ｒ等の相対的に多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態が「遊技者に有利な状態」に該当する構成としたりしてもよい。また、「遊技者に有利な状態」は、大当たり遊技状態のことではなく、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。「遊技者に有利な状態」を高確率状態や高ベース状態（時短状態）のこととする場合には、「遊技者に有利な状態」になることに期待させる種々の演出は、特別図柄の変動表示中の演出に限らず、大当たり遊技中の演出など、他のタイミングで行われる演出であってもよい。

20

【符号の説明】

【０５８６】

P Y １ ... パチンコ遊技機

30

１１ ... 第１始動口

４６ ... ヘソランプ（第１の発光部、特定の発光部）

４８ ... チャンスランプ（第２の発光部）

５０ a ... 表示部

５０ ... 画像表示装置

１０１ ... 遊技制御用マイコン

１２１ ... 演出制御用マイコン

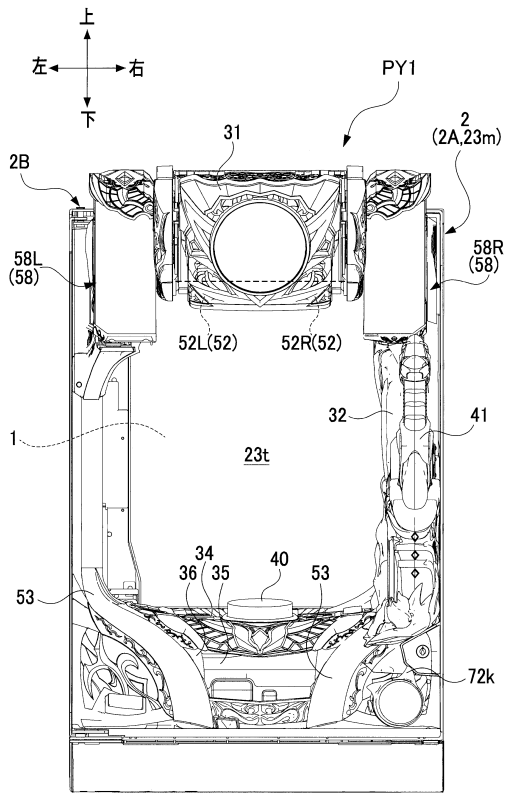
H A ... 保留アイコン（保留表示）

T A ... 当該アイコン（保留表示）

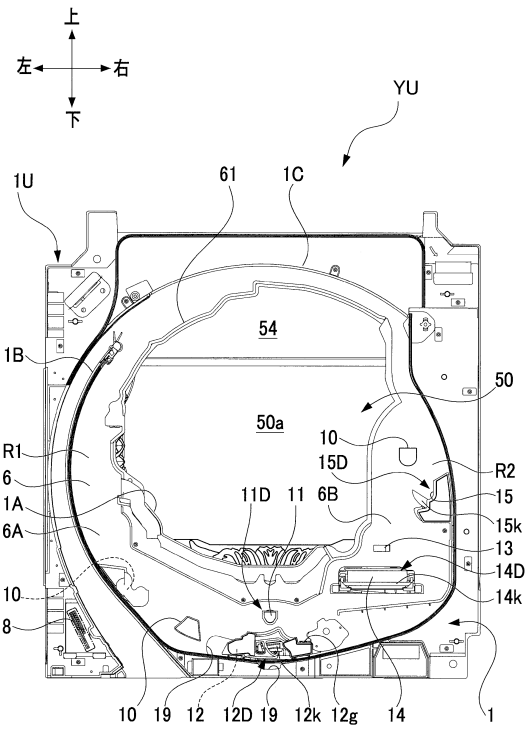
40

【 図 面 】

【 図 1 】



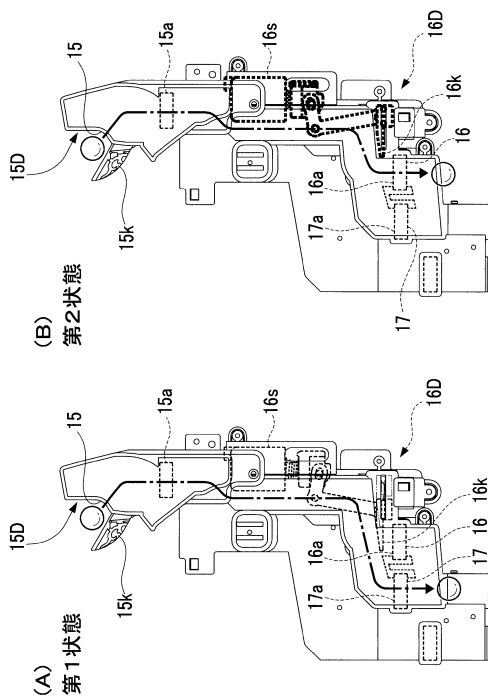
【 図 2 】



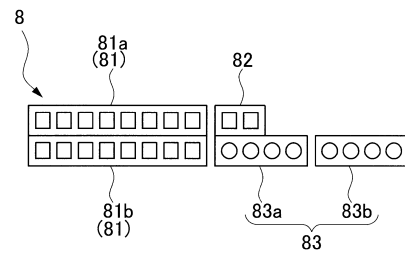
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

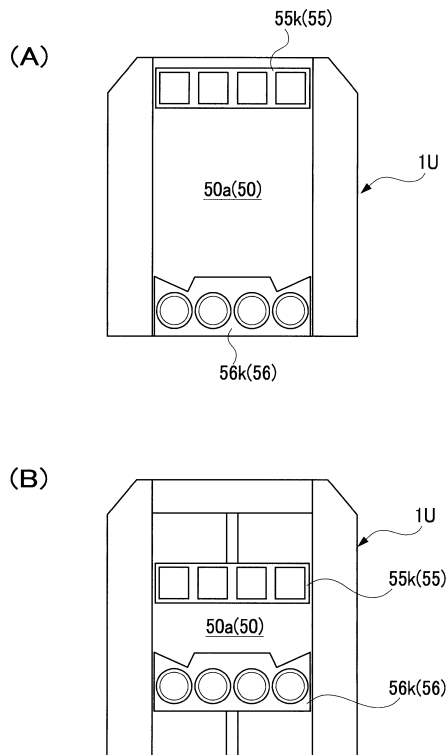


30

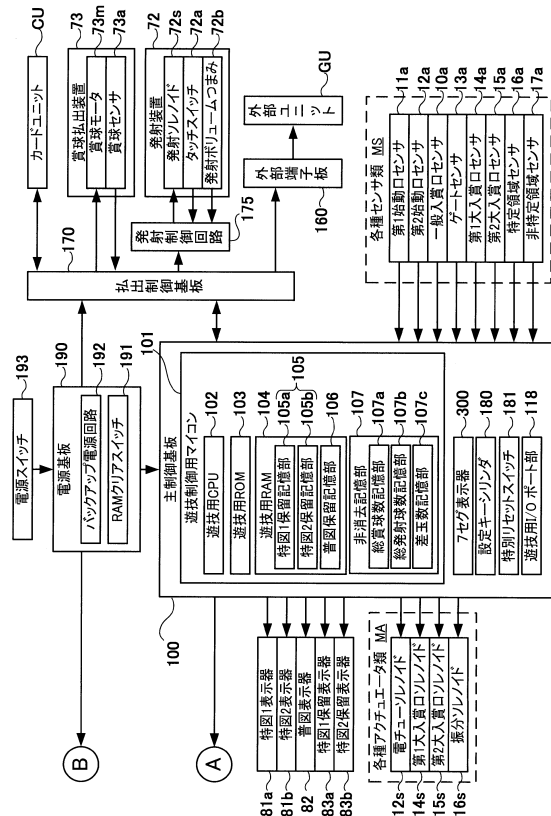
40

50

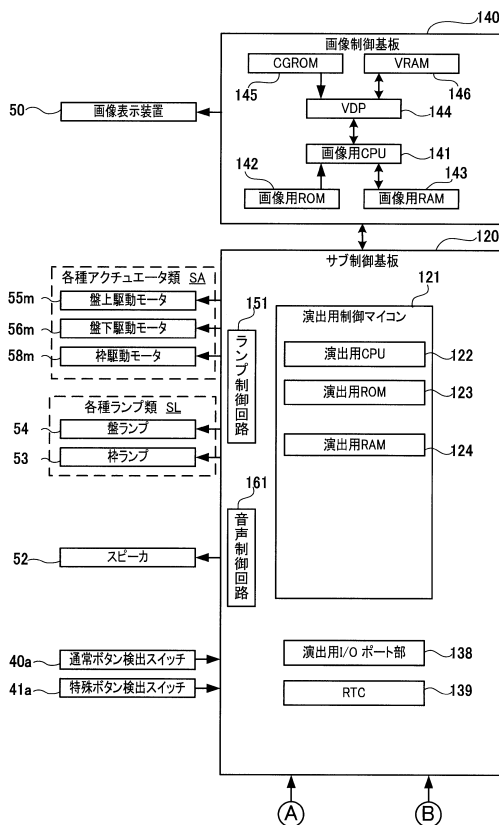
【 図 5 】



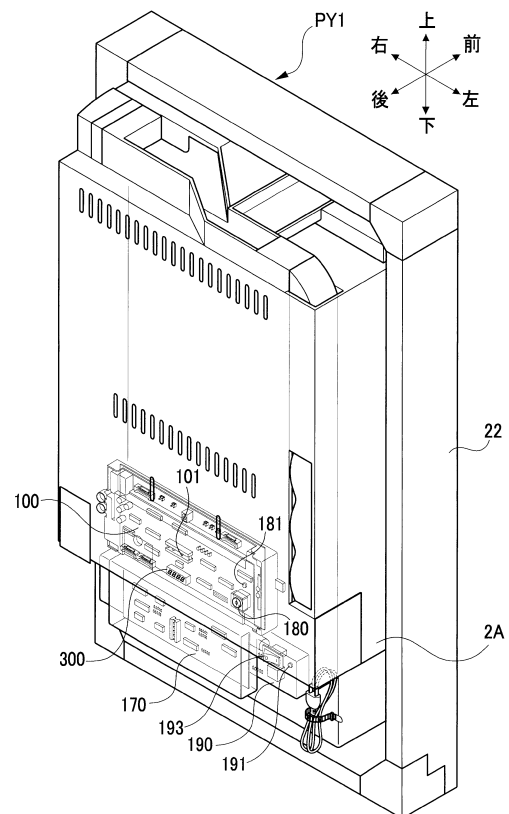
【 図 6 】



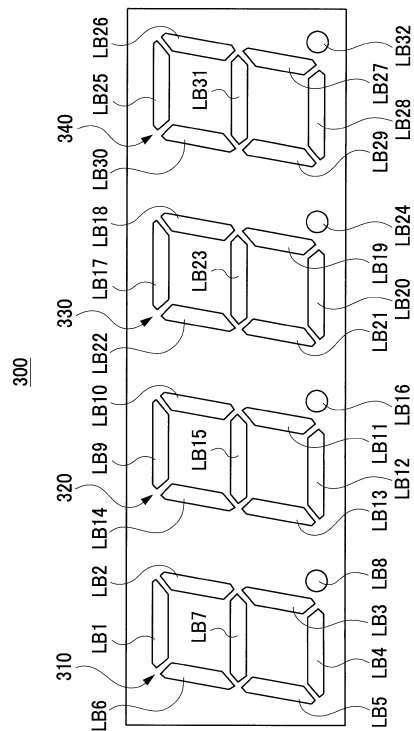
【圖 7】



【 図 8 】



【図 9】



【図 10】

(A) 普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

10

20

【図 11】

(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) 普通変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普通変動時間
非時短状態	ハズレ普通	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普通	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 12】

(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

30

40

50

【 図 1 5 】

先読み判定テーブル

始動口	演技 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
			L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
			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
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンド05	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	非時短 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
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリーチ
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
		ハズレ	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
	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
			L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
第3	非時短 状態	大当たり	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→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			L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
	ハズレ	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
	時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド81	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド82	通常変動→リリーチ
第4	非時短 状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンド83	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド84	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド85	通常変動
	時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド86	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド87	通常変動→リリーチ
	ハズレ	大当たり	SPハズレ変動	コマンド88	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド89	通常変動→リリーチ

特図1変動パターン判定テーブル

演技 状態	特図 判定結果	リリーチ 判定結果	特図1 図数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	特図変動 パターン の名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SP大当たり変動
				P02	60000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ	L大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リリーチ有り	—	P04	95000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ	Lハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ	Nハズレ変動
				P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リリーチ無し	0~2	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
				P12	10000	通常変動→リリーチ	SP大当たり変動
				P13	75000	通常変動→リリーチ→SPリリーチ	即大当たり変動
				P14	10000	通常変動→リリーチ	即ハズレ変動
	ハズレ	リリーチ有り	0~2	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
				P17	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P18	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P19	4000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P20	8000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P21	10000	通常変動→リリーチ	SP大当たり変動

【 図 1 3 】

【 図 1 6 】

大当たり遊技制御テーブル

大当たり遊技 大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開閉パターン					OP 時間	ED 時間
		ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間		
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口 第2大入賞口	0.1秒 29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技B (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口 第2大入賞口	0.1秒 29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技C (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	1~15R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		

特図2変動パターン判定テーブル

演技 状態	特図 判定結果	リリーチ 判定結果	特図2 図数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	特図変動 パターン の名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P51	100000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SP大当たり変動
				P52	60000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ	L大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リリーチ有り	—	P54	95000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SPハズレ変動
				P55	55000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ	Lハズレ変動
				P56	25000	通常変動→リリーチ→Nリリーチ	Nハズレ変動
				P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リリーチ無し	0~2	P58	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P60	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P61	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P62	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P63	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P64	8000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リリーチ有り	0~2	P65	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P66	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P67	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P68	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P69	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P70	8000	通常変動→リリーチ→SPリリーチ	SP大当たり変動
				P71	10000	通常変動→リリーチ→SPリリーチ	即大当たり変動

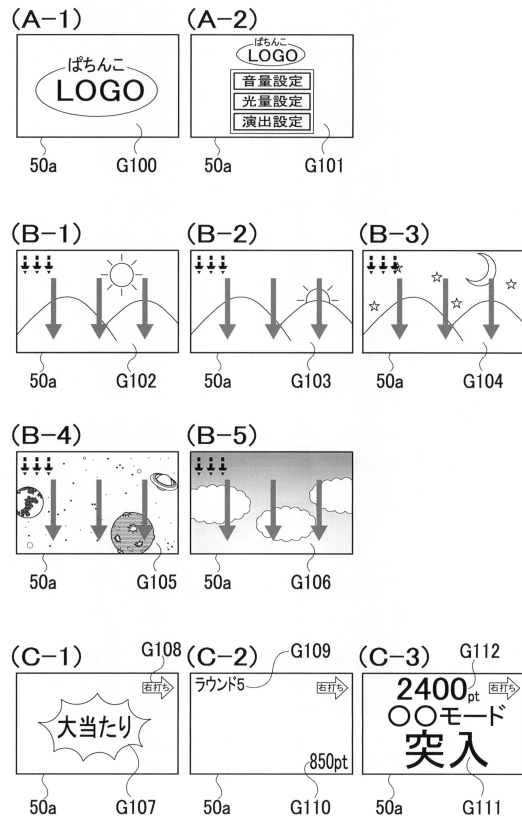
【 図 1 4 】

【図 17】

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

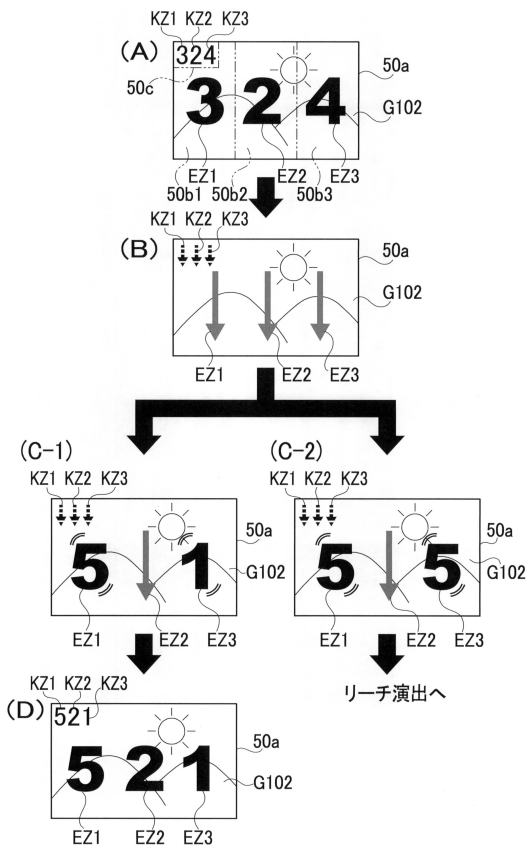
【図 18】



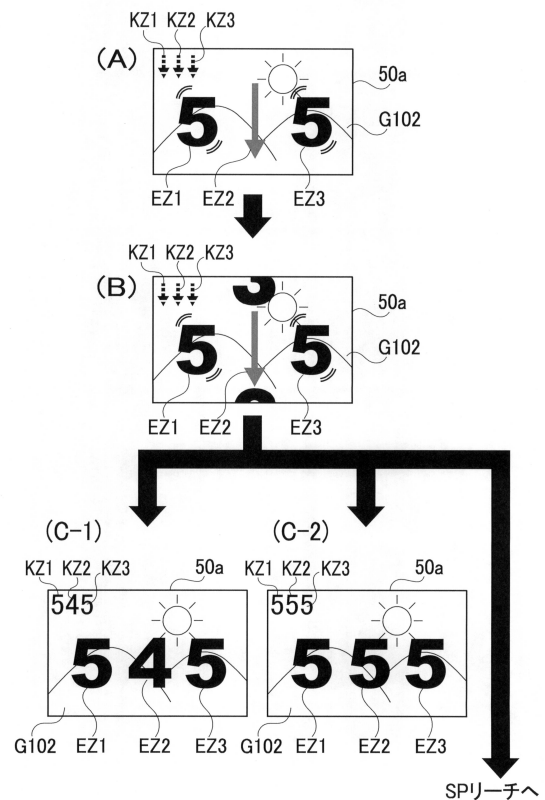
10

20

【図 19】



【図 20】

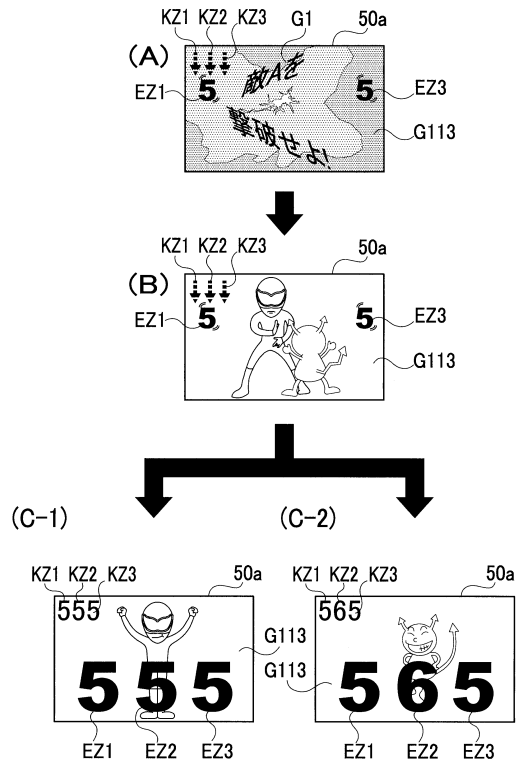


30

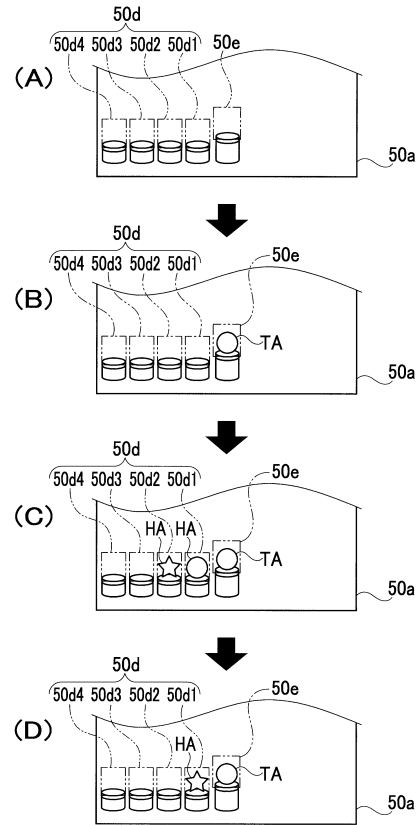
40

50

【図 2 1】



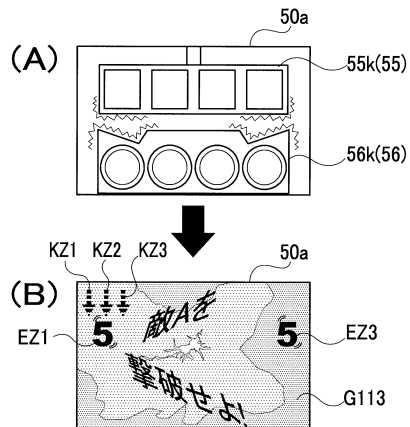
【図 2 2】



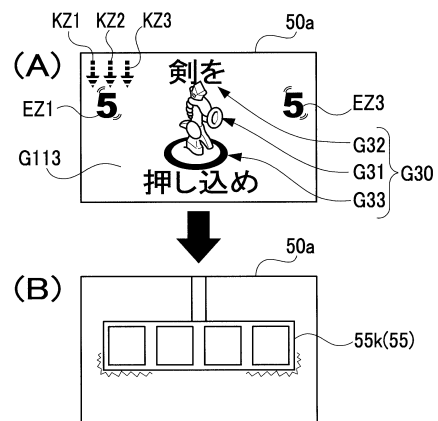
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

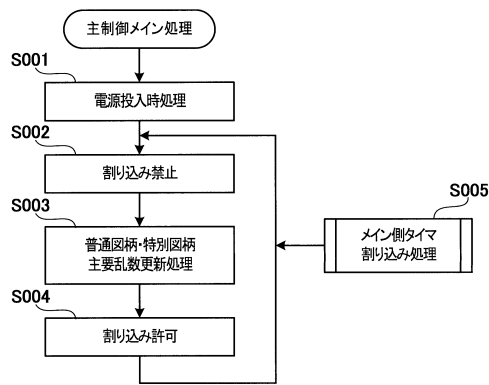


30

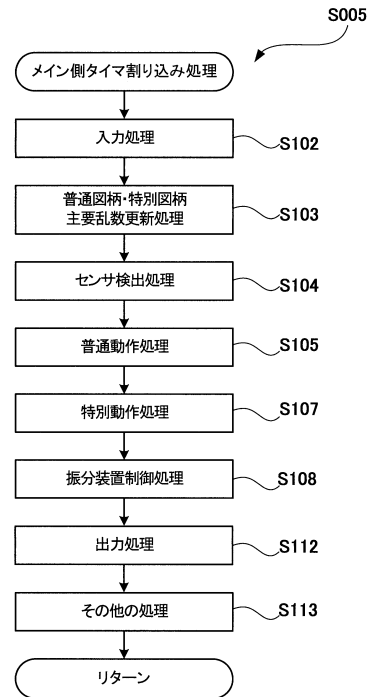
40

50

【図 25】



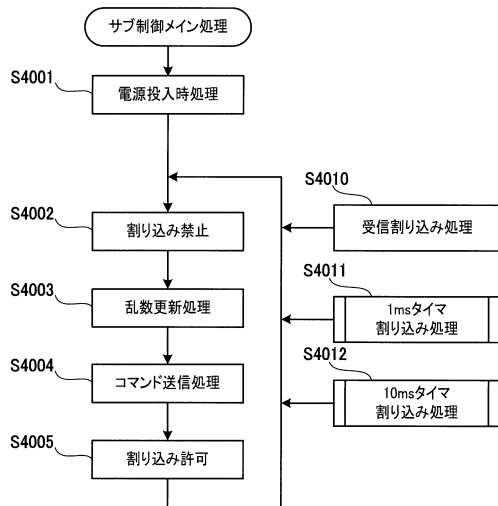
【図 26】



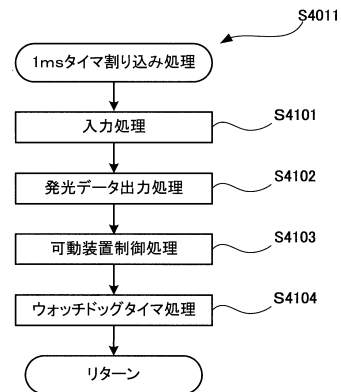
10

20

【図 27】



【図 28】

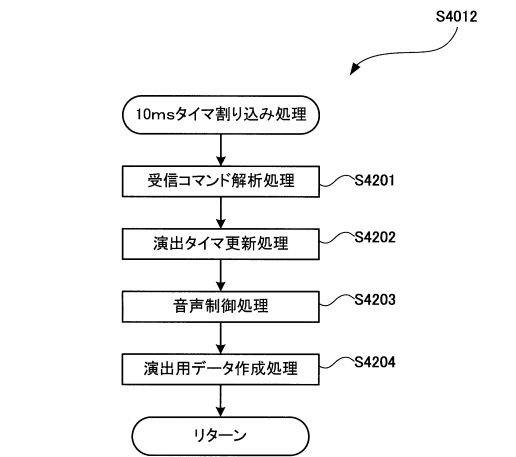


30

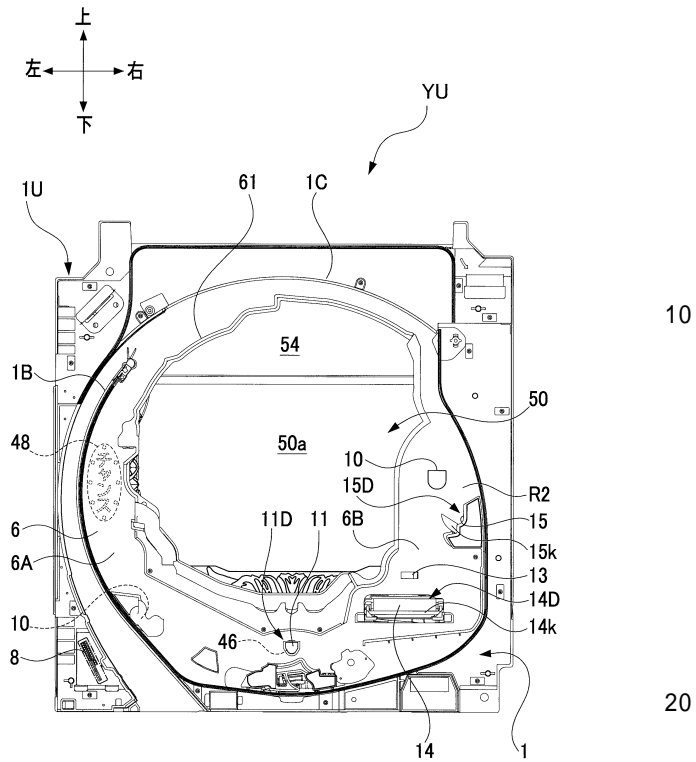
40

50

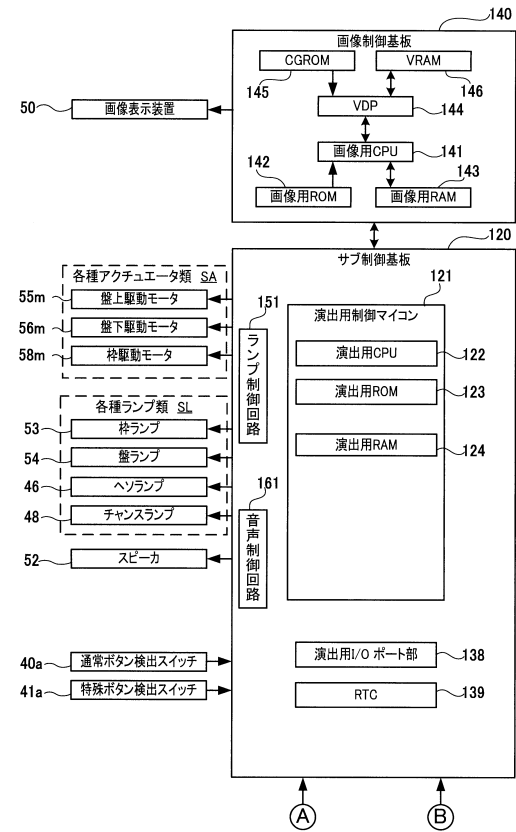
【図 29】



【図 30】



【図 31】



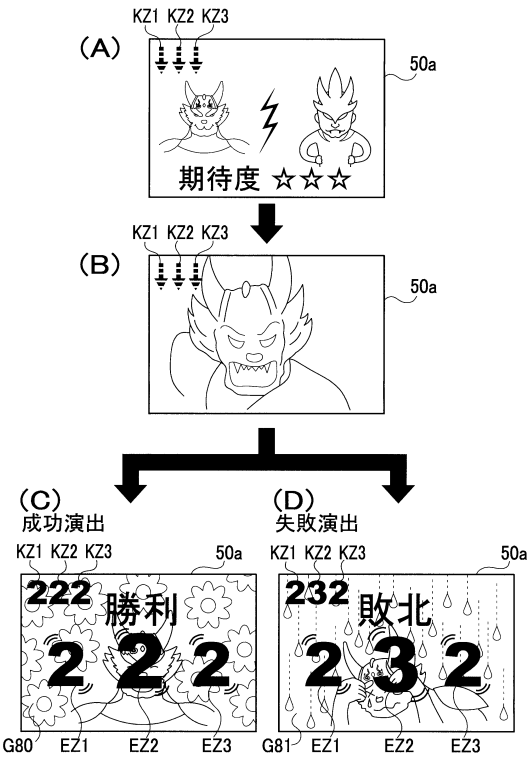
【図 32】

大当たり遊技制御テーブル									
始動口	大当たり図柄	確分率 (%)	大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 脚数の回数 (回)	大入賞口の 開閉パターン 解放する 大入賞口	解放時間 (秒)	ED 時間 (秒)
第1	大当たり図柄1	60	大当たり遊技1	10R	1~4R	20	第1大入賞口	20.0	100.0
	大当たり図柄2	40	大当たり遊技2	10R	5~10R	20	第1大入賞口	20.0	100.0
第2	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3	10R	1~10R	20	第1大入賞口	20.0	100.0
	大当たり図柄4	40	大当たり遊技4	10R	1~10R	20	第1大入賞口	20.0	100.0

【図 3 3】

特図1変動パターン判定テーブル(低確非時短状態)						
選択 状態	特図 判定結果	特図1 判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
低確 非時短 状態	大当たり	—	—	THP001	通常変動→リーチ→Nリーチ→バトルリーチ(勝利)	バトル大当たり変動
				THP002	通常変動→リーチ→Nリーチ→ストーリーリーチ(成功)	ストーリー大当たり変動
				THP003	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	THP021	通常変動→リーチ→Nリーチ→バトルリーチ(敗北)	バトルハズレ変動
				THP022	通常変動→リーチ→Nリーチ→ストーリーリーチ(失敗)	ストーリーハズレ変動
				THP023	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
		リーチ無し	0~2	THP031	通常変動	通常ハズレ変動
				THP032	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
				THP033	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
				THP033	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
3~4	—	THP032	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動		
		THP033	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動		
		THP033	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動		

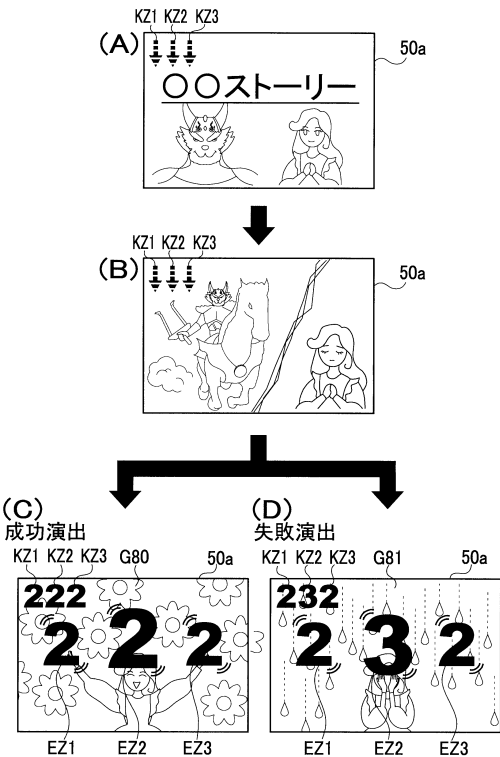
【図 3 4】



10

20

【図 3 5】



30







40

【図 3 6】

特図1先読み判定テーブル(低確非時短状態)		
選択 状態	変動パターン 判定結果	特図変動演出の演出フロー
低確 非時短 状態	大当たり	バトル大当たり変動
	大当たり	ストーリー大当たり変動
	大当たり	N大当たり変動
	ハズレ	バトルハズレ変動
	ハズレ	ストーリーハズレ変動
	ハズレ	Nハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動

50

【 図 3 7 】

保留変化演出の抽選テーブル				
先読み判定結果	保留変化演出		振分率 (%)	
	実行の有無	最終表示態様		
大当たり変動	実行	赤 	40	
		青 	35	
	非実行	通常 	25	
ハズレ変動 (リーチ有り)	実行	赤 	10	
		青 	30	
	非実行	通常 	60	

【 図 3 8 】

保留変化タイミングの抽選テーブル				
保留表示の 最終表示態様	保留個数	保留変化のタイミングの選択割合(%)		
		始動入賞時	シフト表示時	当該変動中
赤	保留4個目	25%	50%	25%
	保留3個目	35%	40%	25%
	保留2個目	50%	25%	25%
	保留1個目	60%	0%	40%
青	保留4個目	10%	60%	30%
	保留3個目	20%	50%	30%
	保留2個目	30%	40%	30%
	保留1個目	40%	0%	60%

10

20

【 図 3 9 】

ヘソランプ発光演出の抽選テーブル(保留変化演出を行う場合に抽選)			
先読み判定結果	ヘソランプの発光演出		備考
	実行の有無	振分率 (%)	
大当たり変動	実行	98	保留変化演出と同時に、且つ、同色で点灯
	非実行	2	-
ハズレ変動 (リーチ有り)	実行	90	保留変化演出と同時に、且つ、同色で点灯
	非実行	10	-

30

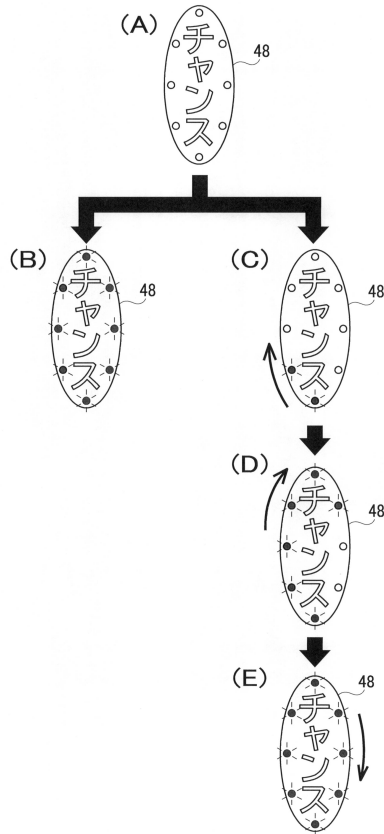
【 図 4 0 】

チャンズランプ発光演出の抽選テーブル				
先読み判定結果	チャンズランプの発光演出			振分率 (%)
	実行の有無	発光態様 (発光色以外)	発光色	
大当たり変動	実行	順次点灯	紫	28
		一斉点灯	黄	23
	非実行	消灯	紫	20
		消灯	黄	17
ハズレ変動 (リーチ有り)	実行	順次点灯	紫	10
		一斉点灯	黄	1
	非実行	消灯	紫	3
		消灯	黄	7
				9
				80

40

50

【図 4 1】



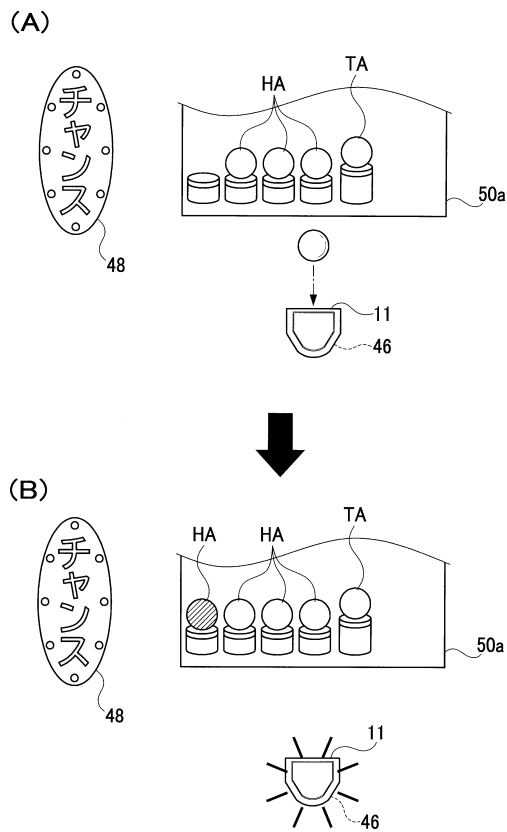
【図 4 2】

演出の実行例 (* 保留4個目として入賞した場合)	演出構成	実行例No.	演出要素	ターゲット保留の位置				当該変動中
				保留4	保留3	保留2	保留1	
保留変化演出		演出実行例1	保留表示 チャンスランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例2	保留表示 チャンスランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例3	保留表示 チャンスランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例4	保留表示 チャンスランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
保留変化演出 + ハンズランプ 発光演出		演出実行例5	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例6	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例7	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例8	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
チャンスランプ 発光演出		演出実行例9	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例10	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例11	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留
		演出実行例12	保留表示 ハンズランプ	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留	赤保留

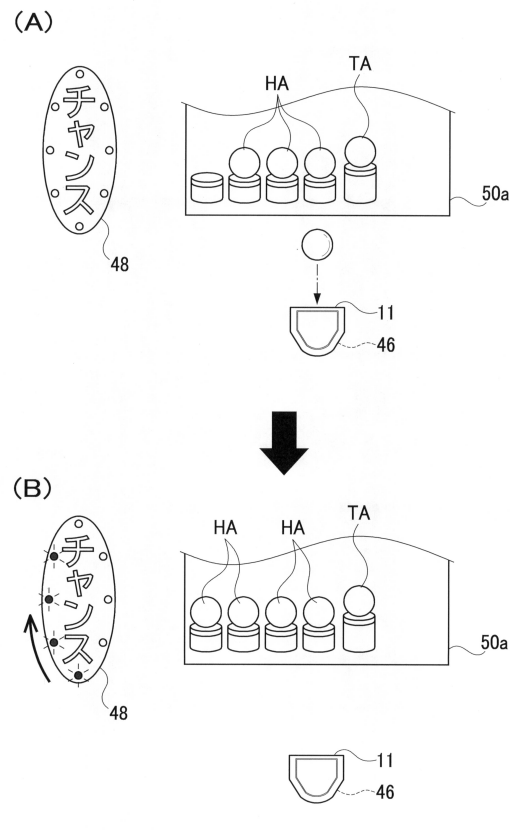
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

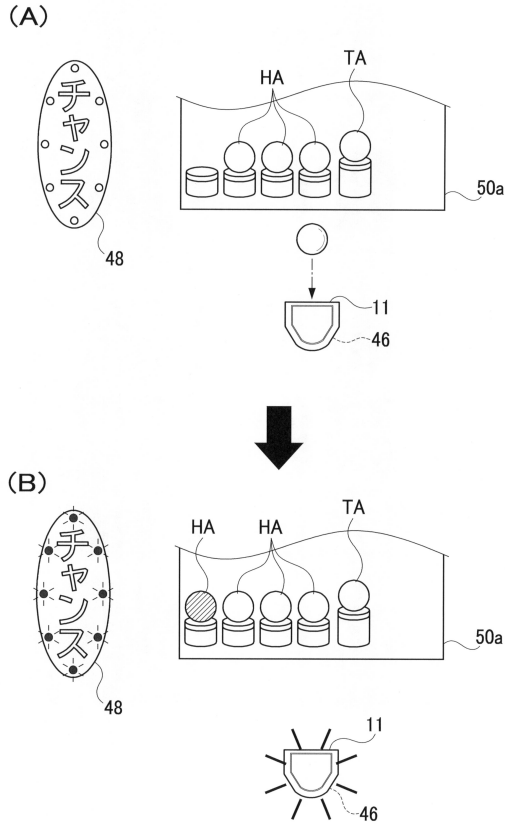


30

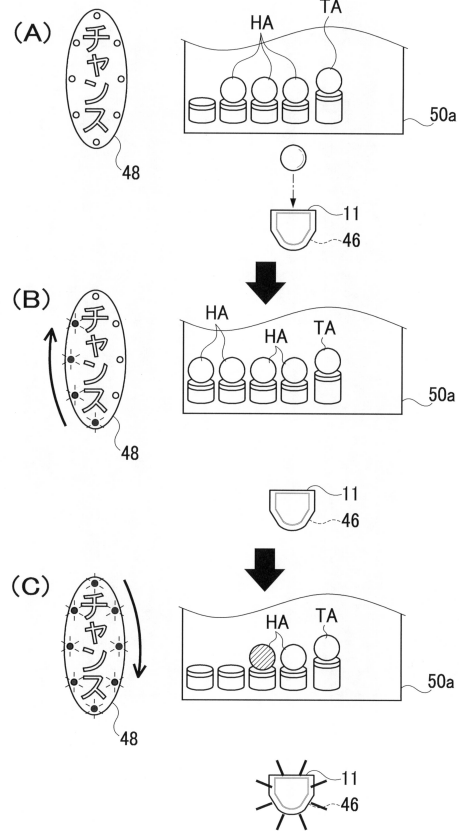
40

50

【図 4 5】



【図 4 6】



10

20

【図 4 7】

チャンスランプ発光演出の抽選テーブル				備考
先読み判定結果	抽選入賞 コマンド	実行の有無	発光演出 発光色	
ハズレ大当たり変動 N大当たり変動	SC001 SC003	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 > 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	
ハズレ大当たり変動 N大当たり変動	SC011 SC013	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 < 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	
ストーリー大当たり変動	SC002	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 < 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	
ストーリー大当たり変動	SC012	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 < 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	

【図 4 8】

チャンスランプ発光演出の抽選テーブル				備考
先読み判定結果	抽選入賞 コマンド	実行の有無	発光演出 発光色	
ハズレ大当たり変動 N大当たり変動	SC001 SC003	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 > 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	
ハズレ大当たり変動 N大当たり変動	SC011 SC013	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 < 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	
ストーリー大当たり変動	SC002	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 < 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	
ストーリー大当たり変動	SC012	実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	大当たり期待度 順次点灯 < 一斉点灯
		非実行	消灯	
		実行	順次点灯 順次点灯 順次点灯 順次点灯	
		非実行	消灯	

30

40

50

【 図 4 9 】

入賞時ヘソランプ発光演出の抽選テーブル(保留変化が入賞時を含む抽数回の場合に抽選)

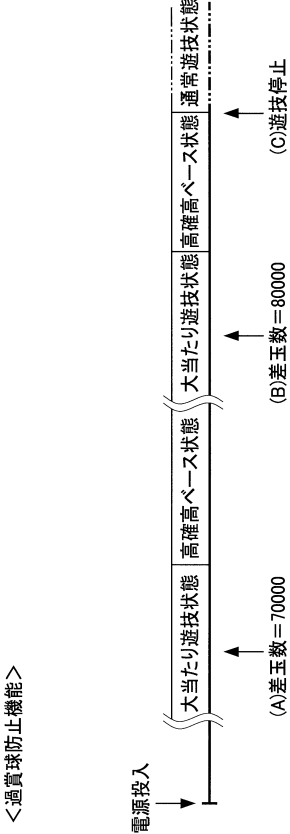
シナリオNo.	先読み判定結果	ヘソランプの発光色		振分率 (%)
		入賞時	入賞時以外	
シナリオ02, 03, 06, 11, 22, 27, 33	大当たり変動	緑	保留アイコンと同色	70
		青	保留アイコンと同色	30
	ハズレ変動 (リーチ有り)	緑	保留アイコンと同色	30
		青	保留アイコンと同色	70

【 図 5 0 】

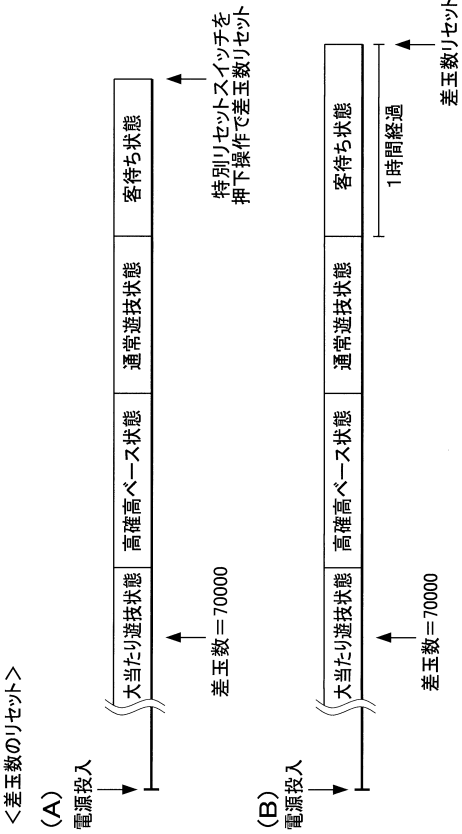
演出の実行例(* 保留4個目として入賞した場合)

実行例No.	演出要素	ターゲット保留の位置				当該変動中
		保留4	保留3	保留2	保留1	
演出実行例11	保留表示	緑保留		緑保留→赤保留		赤保留
	ヘソランプ	青色点灯		赤色点灯		
演出実行例12	保留表示	青保留		青保留→緑保留		緑保留→赤保留
	ヘソランプ	青色点灯		緑色点灯		赤色点灯
演出実行例13	保留表示	青保留		青保留→緑保留		緑保留
	ヘソランプ	青色点灯		緑色点灯		
演出実行例14	保留表示	青保留		青保留→緑保留		緑保留
	ヘソランプ	青色点灯		緑色点灯		

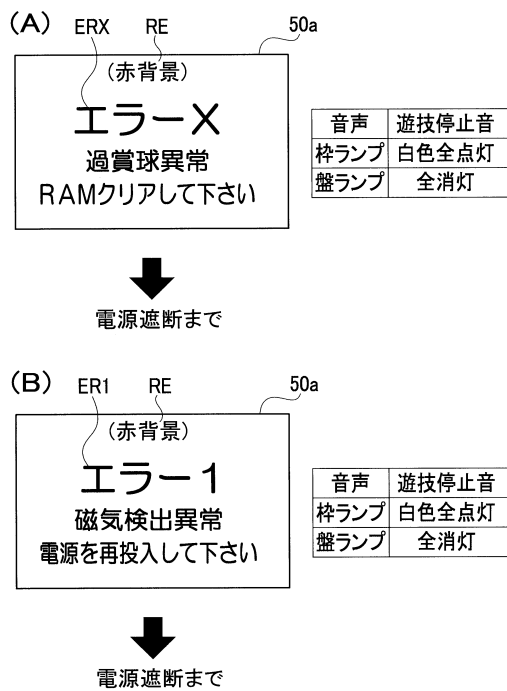
【 図 5 1 】



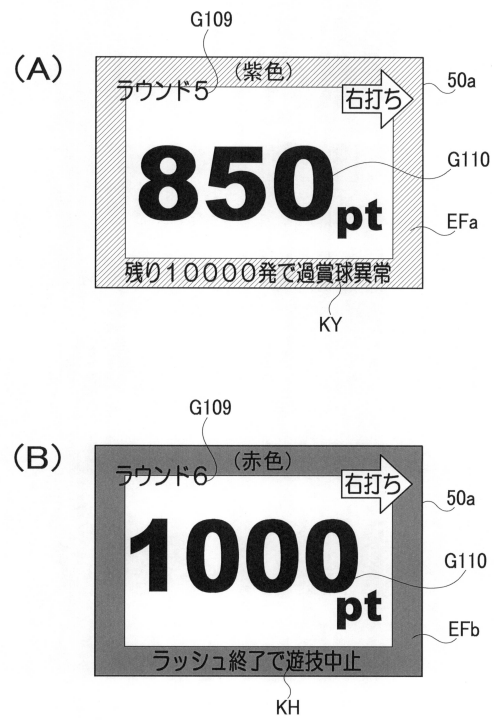
【 図 5 2 】



【図 5 3】



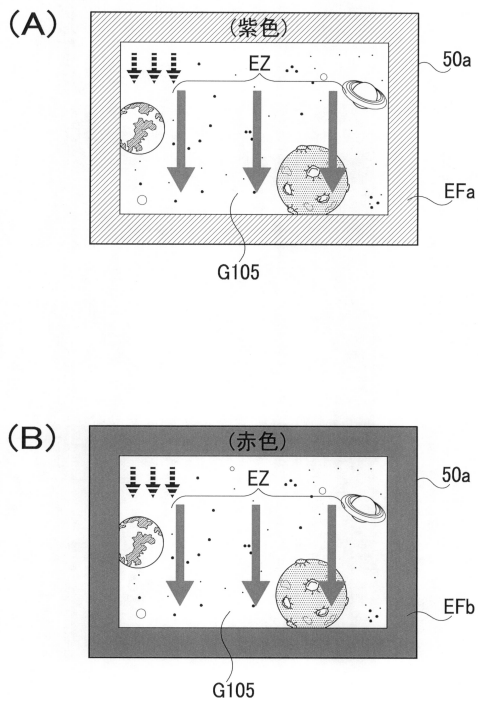
【図 5 4】



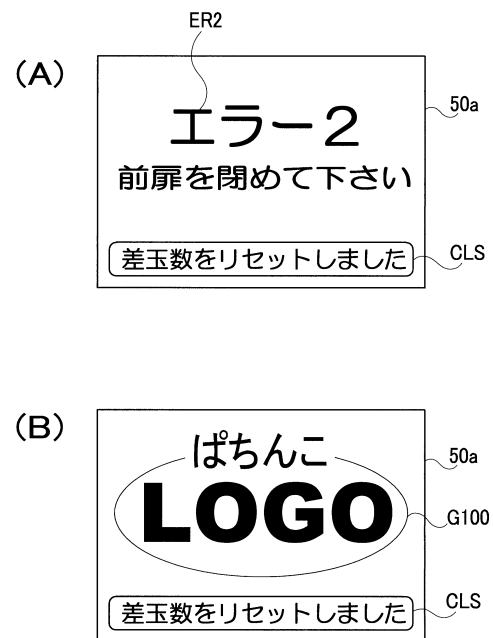
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

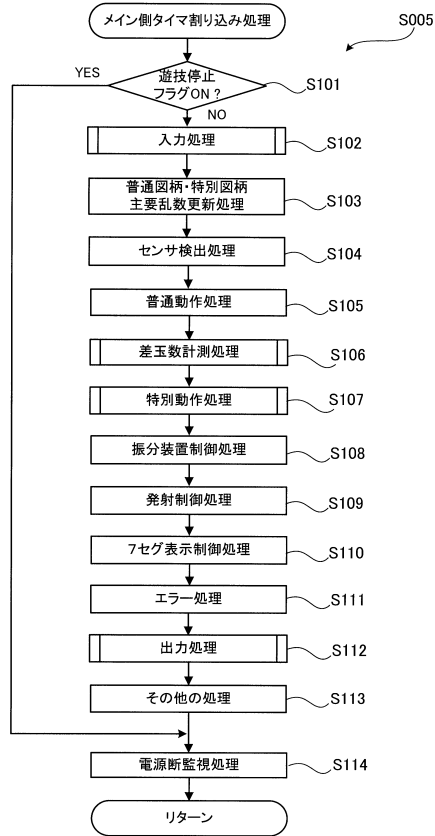


30

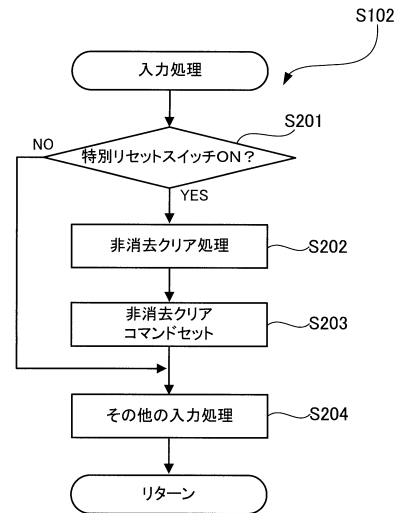
40

50

【図 57】



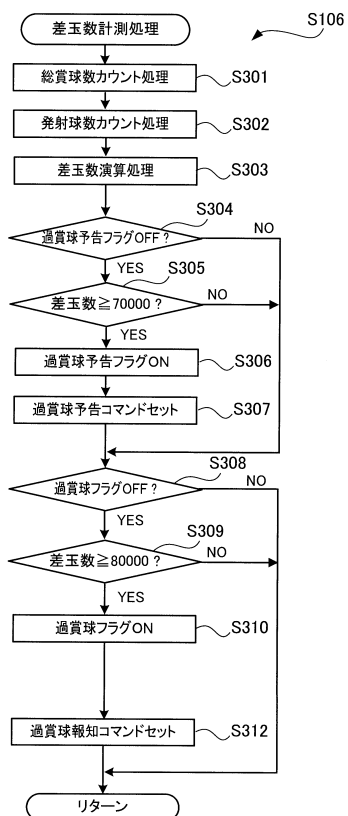
【図 58】



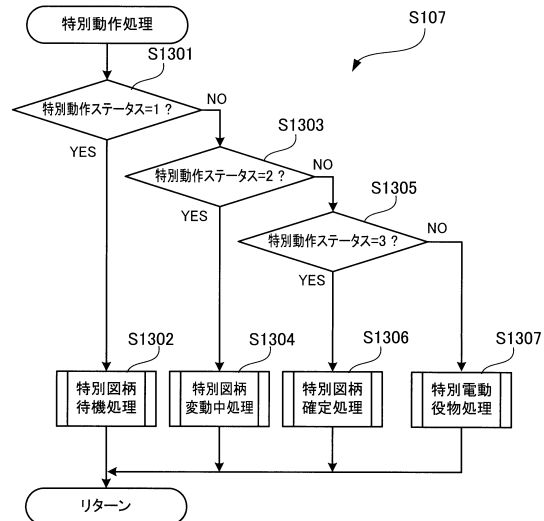
10

20

【図 59】



【図 60】

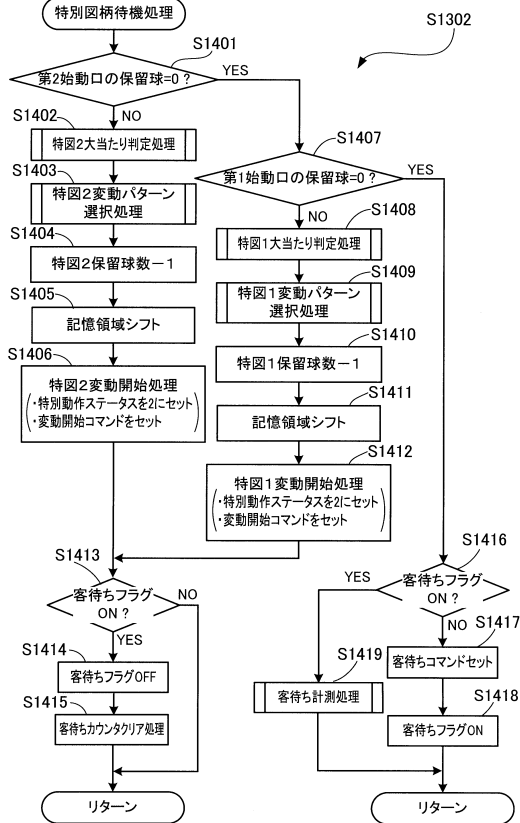


30

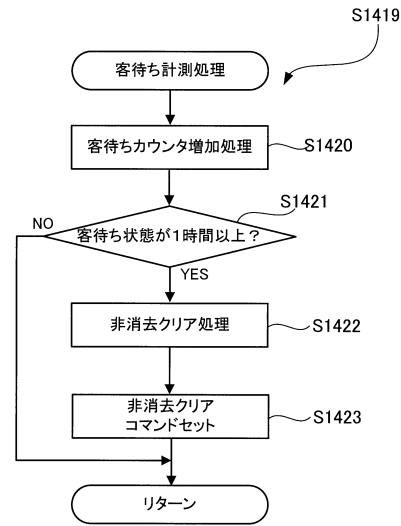
40

50

【図 6 1】



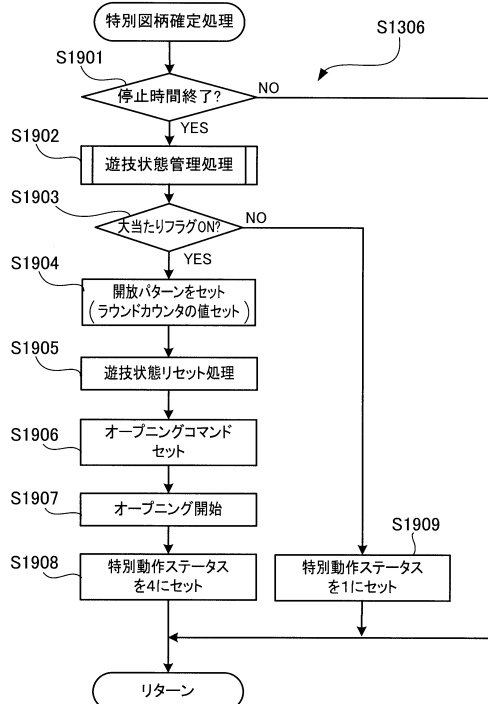
【図 6 2】



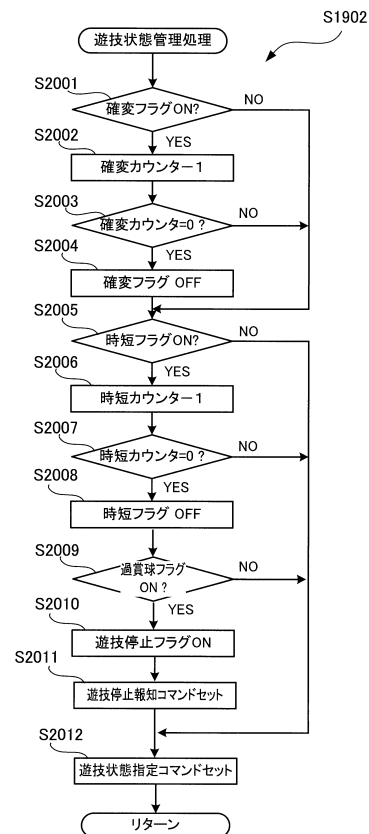
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

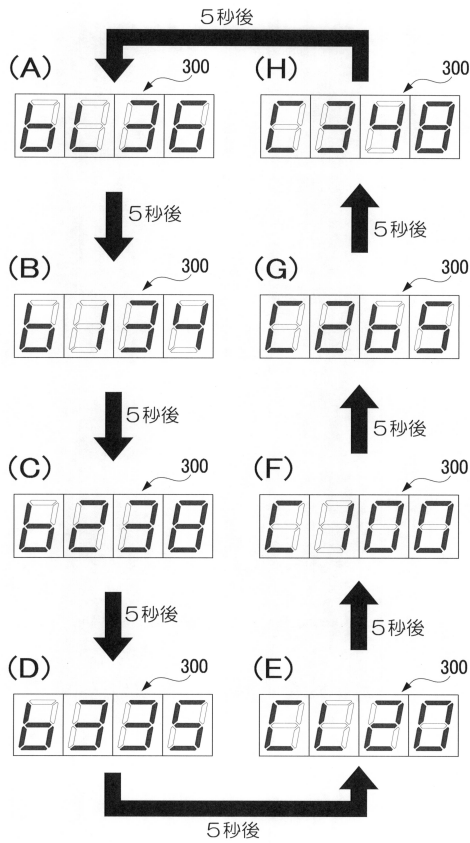


30

40

50

【図 69】



【図 71】

特別図柄 図柄番号 (範囲: 0~9)	図柄種別 図柄番号 (範囲: 0~9)	特別図柄の 種類	特別図柄の 図柄データ	ラウンズ数 (R)	大入賞口の開放パターン 開放回数(回)	大入賞口の開放時間(秒)	振分率 (%)	大入賞口の開放後の 遊技状態			
								非時短	通常時短 (特短回数500回)	微時短 (特短回数100回)	通常時短 (特短回数100回)
特図1	0~4	4R大当たり	特図1 大当たり図柄S	4	1 (第1大入賞口)	28.5	50%	非時短	非時短	非時短	通常時短
	5~9	4R大当たり	特図1 大当たり図柄T	4	1 (第1大入賞口)	28.5	50%	非時短	非時短	非時短	通常時短
	0~7	10R 小当たり (通常時)	特図2 小当たり図柄s	10	1 (第2大入賞口)	1.8	80%	非時短	非時短	非時短	通常時短 (特短回数100回)
	8~9	10R 小当たり (通常時)	特図2 小当たり図柄t	10	1 (第2大入賞口)	1.8	20%	非時短	非時短	非時短	通常時短

【図 70】

(A)大当たり判定テーブル

特別図柄	特別図柄乱数値	判定結果
特図1	65250~65535	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図2	0~65535	小当たり

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値 (範囲: 0~9)	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ
特図1	0~4	特図1 大当たり図柄S	11H
	5~9	特図1 大当たり図柄T	12H

(C)小当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値 (範囲: 0~9)	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ
特図2	0~7	特図2 小当たり図柄s	21H
	8~9	特図2 小当たり図柄t	22H

(D)ハズレ図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値 (範囲: 0~9)	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ
特図1	0~7	特図1 ハズレ図柄S	16H
	8	特図1 ハズレ図柄T	17H
	9	特図1 ハズレ図柄U	18H

(E)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	0~29	リーチ有り
微時短状態	0~99のうち上記以外の数値	リーチ無し
通常時短状態	0~9	リーチ有り
	0~99のうち上記以外の数値	リーチ無し

【図 72】

特別 図柄	図柄種別 乱数値 (範囲: 0~99)	ハズレの種類	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	特図停止後の 遊技状態	備考
特図1	0~7	通常ハズレ	特図1 ハズレ図柄S	16H	80%	-	-
	8	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄T	17H	10%	通常時短状態 (時短回数100回)	時短状態(通常時短状態)中の当 又は微時短状態)中の当 場は通常ハズレ扱い
	9	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄U	18H	10%	微時短状態 (時短回数800回)	

10

20

30

40

50

【図 7 3】

(A)当たり判定テーブル

状態	普通図柄 乱数値	判定結果	備考
非時短状態	1~65535 0	当たり ハズレ	当たり確率は 共通
通常時短状態	1~65535 0	当たり ハズレ	
微時短状態	1~65535 0	当たり ハズレ	

(B)普通変動パターン判定テーブル

状態	普通図柄の 変動時間(ms)	普通図柄の 停止時間(ms)
非時短状態	60000	500
通常時短状態	1000	500
微時短状態	30000	500

(C)電チューの開放パターンテーブル(補助遊技制御テーブル)

状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間 (秒)/回	インターバル 時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放 TBL1	1	0.05	-
通常時短状態		電チュー開放 TBL2	2	2.5	1.0
微時短状態		電チュー開放 TBL3	1	0.1	-

【図 7 4】

(A)特別変動パターン判定テーブル(非時短状態)

特図	大当たり判定結果	図柄種類	リーチ判定結果	保留数	割合 (%)	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	ハズレ	リーチ有り	-	80	70000	500	SPLリーチ
		ハズレ	リーチ無し	0~2	20	30000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	3~4	10	60000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	5	90	20000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	6	100	13000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	7	100	8000	500	RUSH突入演出

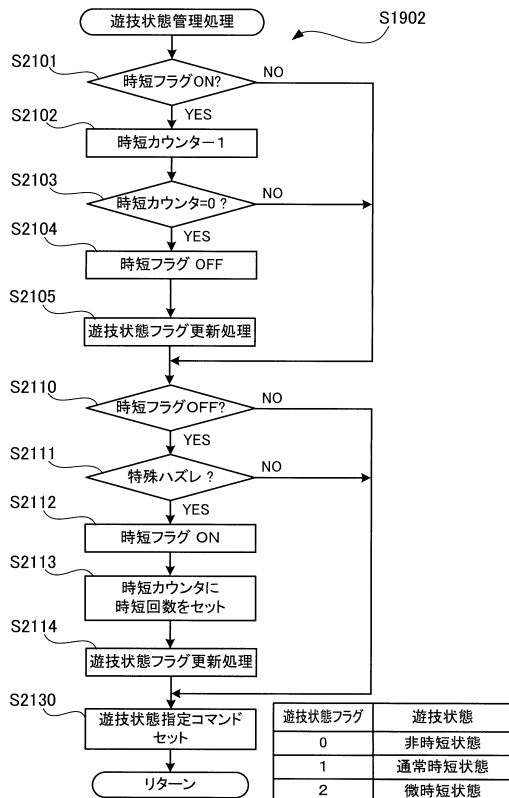
(B)特別変動パターン判定テーブル(微時短状態)

特図	大当たり判定結果	図柄種類	リーチ判定結果	保留数	割合 (%)	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	ハズレ	リーチ有り	-	80	70000	500	SPLリーチ
		ハズレ	リーチ無し	0~2	20	30000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	3~4	10	60000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	5	90	20000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	6	100	13000	500	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ無し	7	100	8000	500	RUSH突入演出

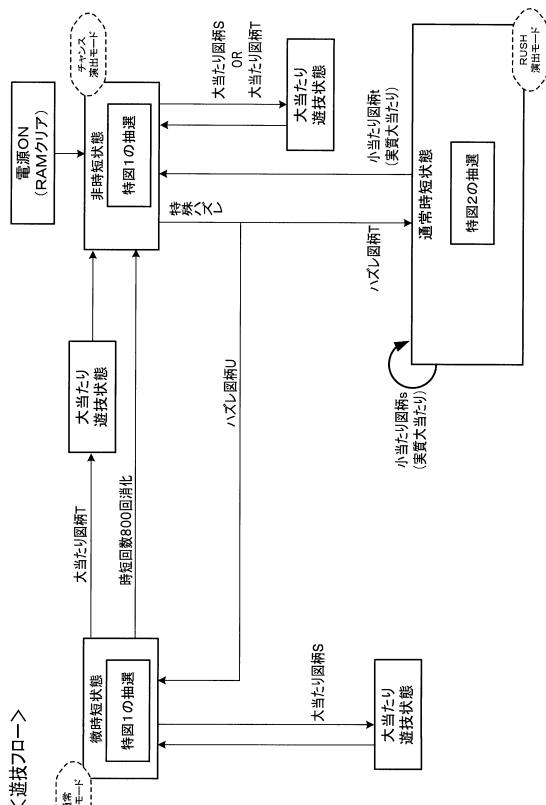
(C)特別変動パターン判定テーブル(通常時短状態)

特図	大当たり判定結果	図柄種類	リーチ判定結果	保留数	割合 (%)	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図2	小当たり	ハズレ	リーチ有り	-	100	13000	500	前当たり演出

【図 7 5】



【図 7 6】



10

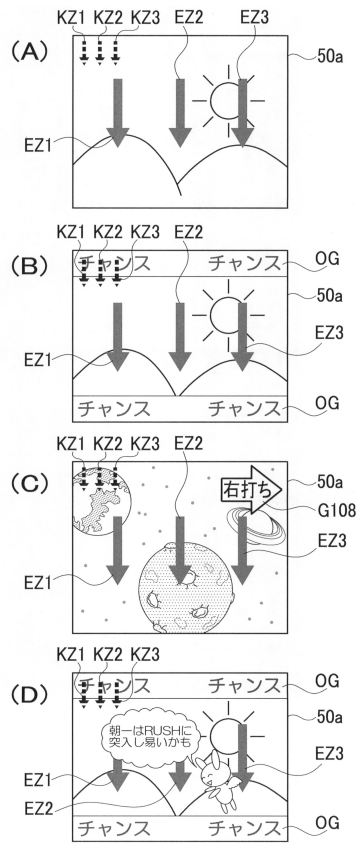
20

30

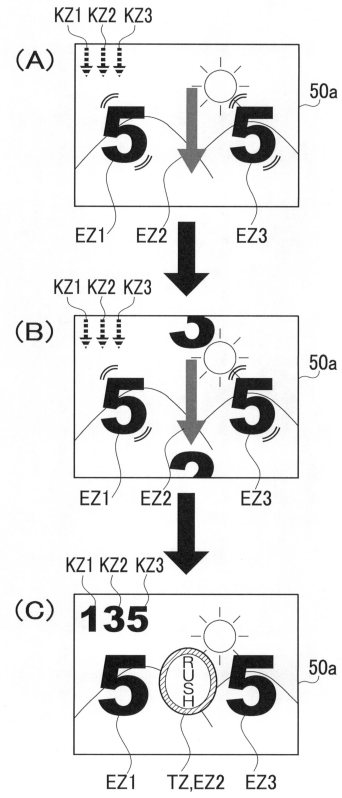
40

50

【図 77】



【図 78】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 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
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
F ターム (参考) 2C088 BC22 EB78
2C333 AA11 CA76 CA77 GA05