

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うかを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技後の遊技状態を、通常確率状態よりも前記特別遊技を行うと判定される確率が高い高確率状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

演出を行うことが可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技後に前記高確率状態になることを示唆する第 1 結果又は前記特別遊技後に前記高確率状態にならないことを示唆する第 2 結果に分岐する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出において、第 1 パターンの演出と、前記第 1 パターンよりも前記第 1 結果に分岐し難い第 2 パターンの演出とを実行可能であり、

前記第 1 パターンの演出を実行する場合として、前記第 2 パターンの演出を実行することなく前記第 1 パターンの演出を実行する場合と、前記第 2 パターンの演出を実行してから前記第 1 パターンの演出に変更する場合とがあり、

前記特定演出において前記第 2 結果に分岐した場合、前記特別遊技が実行されないことがあることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来よりパチンコ遊技機では、様々な演出が行われている。例えば下記特許文献 1 には、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、味方キャラクタが勝利するか敗北するかによって、大当たりの当落を示す遊技機が記載されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2017 - 185382 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、上記のように結果が分岐する演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、

所定の判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うかを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技後の遊技状態を、通常確率状態よりも前記特別遊技を行うと判定される確率が高い高確率状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

10

20

30

40

50

演出を行うことが可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記特別遊技後に前記高確率状態になることを示唆する第１結果又は前記特別遊技後に前記高確率状態にならないことを示唆する第２結果に分岐する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出において、第１パターンの演出と、前記第１パターンよりも前記第１結果に分岐し難い第２パターンの演出とを実行可能であり、

前記第１パターンの演出を実行する場合として、前記第２パターンの演出を実行することなく前記第１パターンの演出を実行する場合と、前記第２パターンの演出を実行してから前記第１パターンの演出に変更する場合とがあり、

前記特定演出において前記第２結果に分岐した場合、前記特別遊技が実行されないことがあることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機が提供される。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】遊技機の斜視図である。

【図２】遊技機の正面図である。

【図３】遊技盤ユニットの正面図である。

【図４】第２大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図５】表示器類の正面図である。

【図６】（Ａ）は盤後可動装置が待機状態のときの演出用ユニットの正面図、（Ｂ）は盤後下可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図、（Ｃ）は盤後上可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図、（Ｄ）は盤後下可動装置および盤後上可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図７】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図８】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図９】（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１０】（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１１】（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１２】特図１変動パターン判定テーブルの一例である。

【図１３】特図２変動パターン判定テーブルの一例である。

【図１４】先読み判定テーブルの一例である。

【図１５】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図１６】遊技状態の説明図である。

【図１７】客待ち演出モードの具体例を示す説明図である。

【図１８】通常演出モード、確変演出モードおよび時短演出モードの具体例を示す説明図である。

【図１９】大当たり演出モードの具体例を示す説明図である。

【図２０】リーチ無しハズレの特図変動演出の具体例を示す説明図である。

【図２１】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの具体例を示す説明図である。

【図２２】Ｎリーチからハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる場合と大当たりを示す演出図柄の停止表示が行われる場合の具体例を示す説明図である。

【図２３】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図２４】ＳＰリーチの具体例を示す説明図である。

【図２５】ＳＰリーチの具体例であり、図２４の続きを示す説明図である。

【図２６】ＳＰリーチの具体例であり、図２５の続きを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2 7】S P リーチの具体例であり、図 2 6 の続きを示す説明図である。
- 【図 2 8】保留演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 9】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】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 3 1】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】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 3 5】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る特図 2 変動パターン判定テーブルである。

10

【図 3 6】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る特図変動演出の演出フローを示す説明図である。

【図 3 7】特図変動演出におけるバトルリーチ（バトル演出）の開始までを示す説明図である。

【図 3 8】バトルリーチ（バトル演出）の演出フローを示す説明図である。

【図 3 9】バトルリーチ（バトル演出）の開始からチャンスパターンにおける味方キャラクターの攻撃までを主に示す説明図である。

【図 4 0】チャンスパターンにおける勝敗分岐以降を主に示す説明図である。

【図 4 1】ピンチパターンにおける敵キャラクターの攻撃までを主に示す説明図である。

【図 4 2】ピンチパターンにおける勝敗分岐以降を主に示す説明図である。

20

【図 4 3】バトルリーチにおける復活演出を主に示す説明図である。

【図 4 4】バトルリーチの種類と勝利期待度の関係を示す表である。

【図 4 5】バトルリーチ選択テーブルである。

【図 4 6】変更例に係るバトルリーチの演出フローの一部である。

【図 4 7】変更例に係るバトルリーチ選択テーブルである。

【図 4 8】変更例に係るバトルリーチにおける特殊パターンを示す説明図である。

【図 4 9】他の変更例に係る煽り演出選択テーブルである。

【図 5 0】他の変更例に係る煽り演出を示す説明図である。

【図 5 1】さらに他の変更例に係る煽り演出を示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

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 1 0】

40

1. 遊技機の構造

本発明の遊技機の実施形態であるパチンコ遊技機 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 6 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 1】

図 1 及び図 2 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

50

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。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。

【0012】

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 7 2 s 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。

【0013】

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「半球型ボタン」）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「剣型ボタン」）4 1 が設けられている。

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 3 ~ 図 6 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。

【0017】

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。

【0018】

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、

10

20

30

40

50

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 1 3 を通過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 9 】

遊技領域 6 における内側壁部 1 B の中央直下には、上方が開口した第 1 始動口 1 1 が形成された第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動口 1 1 の左下には、右側方が開口した第 2 始動口 1 2 が設けられている。第 2 始動口 1 2 の右脇には、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 が設けられている。

10

【 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（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 1 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は平面視で左斜め下方向に下降する略横長長方形の舌状片からなる。平面視で、電チュー開閉部材 1 2 k の上面左端が、第 2 始動口 1 2 の最下点の右隣に位置する。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）その先端（前方側側面）が遊技領域 6、すなわち遊技盤 1 の前面辺りに位置するよう、遊技盤 1 より後方に収納されている。電チュー開閉部材 1 2 k はその収納されている状態から前後方向に移動（進退）することができる。そして、特別状態になると、電チュー開閉部材 1 2 k が前方へ移動する。電チュー開閉部材 1 2 k が前方へ移動すると、電チュー開閉部材 1 2 k が第 2 始動口 1 2 へ遊技球を誘導する経路となる。よって、電チュー開閉部材 1 2 k が遊技領域 6 より後方に収納された通常状態では、この誘導する経路がないので、第 2 始動口 1 2 へ遊技球を入球させることはほとんど不可能である。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が突出状態になることを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が収納されている状態を第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。このように、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 が開閉する。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。

20

30

【 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（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の左側には、2 つの一般入賞口 1 0 が設けられている。また、電チュー 1 2 D の右側には、1 つの一般入賞口 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（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 4 】

また、遊技盤 1 の開口部 1 A の右斜め下側に、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

50

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１２Ｄを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー１２Ｄの開放を伴う遊技である。

【００２５】

また、遊技領域６における第１始動入賞装置１１Ｄの右側でゲート１３の直下には、第１大入賞口１４が形成された第１大入賞装置１４Ｄ（以下、「通常ＡＴ１４Ｄ」ともいう）が設けられている。

【００２６】

第１大入賞装置１４Ｄは、開状態と閉状態とをとる通常ＡＴ開閉部材１４ｋを備える。通常ＡＴ開閉部材１４ｋの作動により第１大入賞口１４が開閉する。通常ＡＴ開閉部材１４ｋは正面視略横長矩形状の平板からなり、通常は第１大入賞口１４を塞いでいる。通常ＡＴ開閉部材１４ｋは下端を中心に、上端が前方へ倒れるように略９０度回転することができる。通常ＡＴ開閉部材１４ｋが回転すると、通常ＡＴ開閉部材１４ｋが遊技領域６に垂直に突出した状態になり、流下する遊技球を受け止めて第１大入賞口１４の中に入球させる。このように、通常ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態であるときだけ遊技球の第１大入賞口１４への入球が可能となる。遊技球が第１大入賞口１４へ入賞すると、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【００２７】

また、遊技領域６における第１大入賞装置１４Ｄの直下には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第２始動口１２へ誘導する誘導ステージ１２ｇが遊技領域６（遊技盤１の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導ステージ１２ｇの上面を転動する遊技球は、第２始動口１２の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第１始動口１１へ入賞することはできない。

20

【００２８】

遊技領域６におけるゲート１３や第１大入賞口１４の右斜め上方、換言すると、上流側に、第２大入賞口１５が形成された第２大入賞装置１５Ｄ（以下、「ＶＡＴ１５Ｄ」ともいう）が設けられている。第２大入賞装置１５Ｄは、作動可能なＶＡＴ開閉部材１５ｋを備えている。ＶＡＴ開閉部材１５ｋは正面視で羽根のような形状を呈している棒状体であり、通常は水平方向に対して略９０度の姿勢で保持され、第２大入賞口１５を塞いでいる。ＶＡＴ開閉部材１５ｋは下端を中心に、上端が左側へ倒れるように略７０度回転し、開状態をとることができる。ＶＡＴ開閉部材１５ｋが開状態であるときだけ遊技球の第２大入賞口１５への入球が可能となる。一方、ＶＡＴ開閉部材１５ｋが第２大入賞口１５を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、ＶＡＴ開閉部材１５ｋの作動によって第２大入賞口１５が開閉する。遊技球が第２大入賞口１５へ入賞すると、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【００２９】

ここで、図４を用いて、第２大入賞装置１５Ｄについて詳細に説明する。第２大入賞装置１５Ｄの内部には、第２大入賞口１５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１５ａが設けられている。

【００３０】

第２大入賞口センサ１５ａの下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域１６と非特定領域１７とが設けられている。第２大入賞口センサ１５ａを通過した遊技球は、振分装置１６Ｄによって、特定領域１６か非特定領域１７かに振り分けられる。振分装置１６Ｄは、略矩形状の平板からなる振分部材１６ｋと、振分部材１６ｋを駆動する振分ソレノイド１６ｓとを備えている。振分部材１６ｋは、振分ソレノイド１６ｓの駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

40

【００３１】

振分ソレノイド１６ｓが通電されていないとき、振分部材１６ｋ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４（Ａ）の正面視で振分部材１６ｋ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１６ｋが特定領域１６をその直

50

上で覆う状態)にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを実第 1 のルートという。

【0032】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過(進入)を許容する第 2 状態(通過許容状態:図 4(B)の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態)にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを実第 2 のルートという。

10

【0033】

なお、基本的に、振分部材 1 6 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 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、後述する大当たり遊技における特定のラウンド遊技(例えば 1 6 R)においてのみ、振分ソレノイド 1 6 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 1 6 k の作動態様は適宜変更可能である。

【0034】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 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 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

20

【0035】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 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、遊技性に於いて、第 1 大入賞装置 1 4 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。

【0036】

また図 3 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 1 9 が設けられている。

30

【0037】

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(第 1 遊技領域)と、右側の右遊技領域(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を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 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 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。

40

【0038】

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、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、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。

【0039】

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

50

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 4 0 】

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 5 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

10

【 0 0 4 1 】

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 を総称して特図といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 8 1 a および特図 2 表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

【 0 0 4 2 】

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、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。

20

【 0 0 4 3 】

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。

30

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。

【 0 0 4 4 】

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。

40

【 0 0 4 5 】

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

50

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 105 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 105 a に記憶可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 105 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（例えば 4 個）が設定されている。この上限の数は遊技性に
10 応じて任意に変更可能であり、設けなくてもよい。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。

【0046】

パチンコ遊技機 P Y 1 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
10 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。




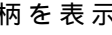
【0047】

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 83 a と
20 特図 2 保留表示器 83 b 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。

【0048】

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
20 当たり図柄）である場合には、第 2 始動口 12（電チュー 12 D）を開放させる補助遊技が行われる。

【0049】

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
30 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。

【0050】

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 LED 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 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もよい。
40

【0051】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 13 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 106 に記憶される。普図保留記憶部 106 に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば
4 個）が設定されている。この上限の数は遊技性に
50 応じて任意に変更可能であり、設けなくてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート 13 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 83 と同様の構成のものを採用することが

可能である。

【0052】

次に、図6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1Uについて説明する。演出用ユニット1U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1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置（以下「盤前可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤後可動装置」）56、および第3盤可動装置（以下「ロゴ役物装置」）57が搭載されている。

【0053】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイ2枚で構成され、3D画像を表示可能な表示部50aを具備する。なお、画像表示装置50は、画像を表示することが可能であれば、1枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、EL(electroluminescence)ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。

10

【0054】

盤前可動装置55は、例えばさらにその中で上に配置される盤前上可動装置55UL、55URと、下に配される盤前下可動装置55Dと、を備え、盤前上可動装置55ULは、移動可能に構成され、主に前面部分が立体的な装飾が施された盤前上左可動体55ULkを具備する。盤前上可動装置55URは、移動可能に構成され、主に前面部分が立体的な装飾が施された盤前上右可動体55URkを具備する。盤前下可動装置55Dは、移動可能に構成され、主に前面部分に立体的な装飾が施された盤前下可動体55Dkを具備する。

20

【0055】

盤後可動装置56は、例えばさらにその中で上側に配置される盤後上可動装置56Uと、下側に配される盤後下可動装置56Dと、を備え、盤後上可動装置56Uは、移動可能に構成され、平面的な装飾が施された盤後上可動体56Ukを具備する。盤後下可動装置56Dは、移動可能に構成され、平面的な装飾が施された盤後下可動体56Dkを具備する。

【0056】

ロゴ役物装置57は、例えばパチンコ遊技機PY1の題材である主人公キャラクター「ロゴ」のロゴタイプ「L・O・G・O」が前面側に施されたロゴ可動体57kを備え、ロゴ可動体57kは、表示部50aに沿って平面的に上昇および下降が可能に構成される。

30

【0057】

図6(A)は、盤後上可動体56Ukおよび盤後下可動体56Dk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。盤後上可動体56Ukおよび盤後下可動体56Dkは、前後方向に略直交する平面上、言い換えると、画像表示装置50の表面に沿って上下方向に移動可能である（上昇および下降が可能である）。そして、盤後上可動装置56Uおよび盤後下可動装置56Dのそれぞれの駆動源が駆動すると、盤後下可動体56Dkは正面視でその上端が画像表示装置50の高さ方向中央あたりに位置するように上向きに移動する（上昇する）（図6(B)参照）。一方、盤後上可動体56Ukは正面視でその下端が画像表示装置50の高さ方向中央あたりに位置するように下向きに移動する（下降する）（図6(C)参照）。その結果、正面視で画像表示装置50の高さ方向中央あたりで、盤後上可動体56Ukと盤後下可動体56Dkとが上下方向に接合して合体し、それぞれの表面に施された模様（デザイン）が全体で一つになり、パチンコ遊技機PY1の題材である主人公キャラクターの顔を表す（図6(D)参照）。このとき、画像表示装置50の大部分は合体した盤後上可動体56Ukと盤後下可動体56Dkに覆われるので、画像表示装置50は視認困難となる。

40

【0058】

なお、遊技盤ユニットYU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。

【0059】

50

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図7～図8に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明する。図7～図8に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、半球型ボタン40や剣型ボタン41の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板170等を、遊技盤1の画像表示装置50よりさらに背面側に備えている。主制御基板100を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、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, 57等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

10

20

30

40

50

【0060】

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、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RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に記憶されている情報は、パチンコ遊技機PY1の電断時であっても保持される。また、電源基板190には、電源スイッチ191が接続されている。電源スイッチ191のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切り換えられる。なお、主制御基板100の遊技用RAM104に対するバックアップ電源回路を主制御基板100に設けたり、サブ制御基板120の演出用RAM124に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板120に設けたりしてもよい。

【0061】

図7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ROM103に記憶されたプログラムを実行する遊技用CPU（Central Processing Unit）102が含まれている。

【0062】

遊技用ROM103には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ROM103には、後述する大当たり判定テーブル、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ROM103は外付けであってもよい。また、遊技用RAM104には、前述した特図保留記憶部105や普図保留記憶部106などが設けられている。

【0063】

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

いる。

【 0 0 6 4 】

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やソレノイド類が接続されている。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、各種ソレノイド類に信号を出力する。

【 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。

10

【 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 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 に設けられており、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 1 4 a は、第 1 大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する。第 2 大入賞口センサ 1 5 a は、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ 1 6 a は、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ 1 7 a は、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 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 1 0 0 に出力する。

20

【 0 0 6 7 】

なお、主制御基板 1 0 0 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。

【 0 0 6 8 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエーター類には、電チューソレノイド 1 2 s、第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s、第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s および振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s は、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s は、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する。振分ソレノイド 1 6 s は、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する。

30

【 0 0 6 9 】

なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるアクチュエーターの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 7 0 】

さらに主制御基板 1 0 0 には、表示器類 8（特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3）が接続されている。これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 7 1 】

また主制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U（パチンコ遊技機 P Y 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 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。なお、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k（図 1 参照）が含まれる。

40

【 0 0 7 2 】

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

50

出制御基板 170 に出力される。

【0073】

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 P Y 1 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

【0074】

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

20

【0075】

図 8 に示すように、サブ制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、主制御基板 100 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、および演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 が含まれている。

【0076】

また、演出用 ROM 123 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 ROM 123 は外付けであってもよい。

30

【0077】

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。RTC 139 は、現時点の日時 (日付及び時刻) を計測する。RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置 (図示なし) から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 190 が備えるバックアップ電源回路 192 から供給される電力によって動作する。このため、RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC 139 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池 (ボタン電池等) を含む回路を採用することができる。

40

【0078】

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

50

【 0 0 7 9 】

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。

10

【 0 0 8 0 】

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 1 】

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。

20

【 0 0 8 2 】

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 3 】

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

30

【 0 0 8 4 】

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

40

【 0 0 8 5 】

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、半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a および剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a が含まれている。半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a は、半球型ボタン 4 0 が押下操作されたことを検出する。剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a は、剣型ボタン 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。

【 0 0 8 6 】

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

50

い範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 7 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエーター類には、左枠可動体モーター 5 8 L m、右枠可動体モーター 5 8 R m、盤前上可動体モーター 5 5 U m、盤前下可動体モーター 5 5 D m、盤後上可動体モーター 5 6 U m、盤後下可動体モーター 5 6 D m、およびロゴ可動体モーター 5 7 mが含まれている。左枠可動体モーター 5 8 L mは、左枠可動装置 5 8 Lを駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。右枠可動体モーター 5 8 R mは、右枠可動装置 5 8 Rを駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。盤前上可動体モーター 5 5 U mは、盤前上可動体 5 5 U L k, 5 5 U R kを駆動して、それぞれ所定の動作を行わせることが可能である。盤前下可動体モーター 5 5 D mは、盤前下可動体 5 5 D kを駆動して、表示部 5 0 a上をスライドさせることが可能である。盤後上可動体モーター 5 6 U mは、盤後上可動体 5 6 U kを駆動して、表示部 5 0 a上をスライドさせることが可能である。盤後下可動体モーター 5 6 D mは、盤後下可動体 5 6 D kを駆動して、表示部 5 0 a上をスライドさせることが可能である。ロゴ可動体モーター 5 7 mは、ロゴ可動体 5 7 kを駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1は、盤前上可動体 5 5 U L k, 5 5 U R k、盤前下可動体 5 5 D k、盤後上可動体 5 6 U k、および盤後下可動体 5 6 D k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、盤前上可動体 5 5 U L k, 5 5 U R k、盤前下可動体 5 5 D k、盤後上可動体 5 6 U k、および盤後下可動体 5 6 D kの動作を制御する。また演出制御用マイコン 1 2 1は、ロゴ可動体 5 7 k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、ロゴ可動体 5 7 kの動作を制御する。

10

20

【 0 0 8 8 】

なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエーターの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 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には、枠ランプ 5 3 (左枠発光装置 5 3 L、右枠発光装置 5 3 R) および盤ランプ 5 4 (盤後上点発光装置 5 4 U a、盤後上面発光装置 5 4 U b、盤後下点発光装置 5 4 D a、盤後下面発光装置 5 4 D b) が含まれる。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1は、枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 の発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 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。

30

【 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、枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 等の点灯制御、および、盤前可動装置 5 5、盤後可動装置 5 6、ロゴ役物装置 5 7 および枠可動装置 5 8 等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。

40

【 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 9 ~ 図 1 6 を用いて説明する。なお、図 9 ~ 図 1 5 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明においてこれ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

50

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 】

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、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」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、普図変動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 9（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 0（A）に示すような当たり判定テーブルを用いて、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照合して、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 0（B）に示すような普図変動パターン判定テーブルを用いて、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

50

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30秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器82で行われる。なお、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】

10

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10（C）に示すような補助遊技制御テーブルを用い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。

20

【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3.00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。

30

【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。

40

【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

50

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

【 0 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 9（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 1（A）に示すような大当たり判定テーブルを用いて、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照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 1（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。なお、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 1（B）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用い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。

40

【 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が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 1 大当たり図柄種別判定テーブル）と特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

【 0 1 0 9 】

50

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

【 0 1 1 0 】

10

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

【 0 1 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 1 (C) に示すようなリーチ判定テーブルを用いて、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。

20

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 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照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図 1 1 (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

40

特図変動パターン判定は、図 1 2 ~ 図 1 3 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せる識別情報は、適宜に変更することが可能である。また、特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

50

【 0 1 1 5 】

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が起因す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 2）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 3）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 】

10

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 】

20

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 】

30

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 】

40

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 2 ~ 図 1 3 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 2 ~ 図 1 3 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

50

。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、リーチ有りハズレの中で、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、リーチ有りハズレの中で、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。

10

【 0 1 2 2 】

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１４に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。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。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

【 0 1 2 3 】

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。

30

【 0 1 2 4 】

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。

【 0 1 2 5 】

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、第２大入賞口１５）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、ＯＰやＥＤを設けないように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。

40

【 0 1 2 6 】

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）

50

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、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、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 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 5 に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。

【 0 1 2 7 】

図 1 5 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、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 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 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、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 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサ 1 4 a , 1 5 a によって検出されると、大入賞口 1 4 , 1 5 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。

10

【 0 1 2 8 】

なお、図 1 5 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 1 1（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。

20

【 0 1 2 9 】

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 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 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 1 4 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 1 5 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。

【 0 1 3 0 】

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

30

【 0 1 3 1 】

振分部材 1 6 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 1 6 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 1 5 の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 4（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。

40

【 0 1 3 2 】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 の通過（以下、「V 通過」ともいう）

50

が容易な第1開放パターン(Vロング開放パターン)でVAT開閉部材15k及び振分部材16k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VAT開閉部材15k及び振分部材16k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PY1は、図16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12D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。

10

【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状態であると言える。パチンコ遊技機PY1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適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

20

30

【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12Dの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー12Dの開放時間(例えば0.08秒)よりも長い開放時間(例えば3.0秒)となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われる(図12~図13参照)。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。

40

【0136】

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10(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。

【0137】

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

50

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 10（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。

【0138】

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ベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

10

【0139】

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。

【0140】

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。

20

【0141】

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、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、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。

30

【0142】

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 17 ~ 図 28 を用いて説明する。

【0143】

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、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。

40

【0144】

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 17（A）に示すように、表示部 50 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 100 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 100 が表示されているときに半球型ボタン 40 が操作されると、図 17（B）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 101 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 52 から出力される音の音量設定、表示部 50

50

aの輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

【0145】

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18(A)に示すように、表示部50a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G102)が表示される第1通常演出モードと、図18(B)に示すように、表示部50a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G103)が表示される第2通常演出モードと、図18(C)に示すように、表示部50a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G104)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50aにおいて、昼間通常用背景画像G102、夕方通常用背景画像G103および夜間通常用背景画像G104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。

10

【0146】

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18(D)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G105)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50aにおいて、確変用背景画像G105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。

20

【0147】

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18(E)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)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50aにおいて、時短用背景画像G106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。

30

【0148】

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19(A)に示すように、表示部50a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G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108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19(B)に示すように、表示部50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110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19(C)に示すように、表示部50a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G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

40

【0149】

50

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。

【0150】

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。

10

【0151】

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 7、5 8、半球型ボタン 4 0、剣型ボタン 4 1 などの様々な演出装置を用いた演出を行うことが可能である。

【0152】

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 2 0 (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 が設けられている。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。

20

【0153】

また、図 2 0 (A) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端（左上隅）の一区画には、小図柄領域 5 0 c が設けられている。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。

【0154】

なお、図 2 0 (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 は破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。

30

【0155】

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。

【0156】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 2 0 (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 2 0 (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、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 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リーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止表示が行われる。演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 2 0 (C) に示すように、左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図 2 0 (D) に示すように、右演出

40

50

図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図 20 (E) に示すように、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止する。そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が、図 20 (F) に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する (演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われる)。仮停止していた演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 が、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の停止表示も行われる。

【0157】

なお、図 20 の例では、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【0158】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン (例えば、Nハズレ変動) であると、前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部 50a において、図 21 (A) に示すように、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 が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図 21 (B) に示すように、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、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示が開始される。そして、例えば図 21 (C) に示すように、数字「5」からなる左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図 21 (D) に示すように、同一の数字「5」からなる右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる (リーチが発生または成立する)。演出図柄でリーチが成立しても、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

【0159】

なお、図 21 の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「5」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

【0160】

4 - 2 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動の後にリーチが成立すると Nリーチを行うことができる。Nリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0161】

リーチが成立すると、例えば、図 21 (D) に示すように、その時点から Nリーチが行われる。Nリーチでは、図 22 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間 (例えば、10秒) 維持される。Nリーチが開始されると、図 22 (B) に示すように、通常態様の高速で変動表示 (スクロール) をしている中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速していく。

【0162】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン (例えば、Nハズレ変動) であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図 22 (C - 1) に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字 (図 22 (C - 1) において「4」) からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了 (特図の停止表示) に伴って、図 22 (D - 1) に示すように、仮

10

20

30

40

50

停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 が、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の停止表示も行われる。

【0163】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、N 大当たり変動）であると、図 22（C-2）に示すように、例えば、リーチを構成する数字と同一の数字からなる中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止し、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 22（D-2）に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、ゾロ目などの大当たりに特有な当たり目で左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が大当たりに特有な当たり目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 が、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 と同一の大当たりに特有な当たり目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の停止表示も行われる。

【0164】

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。

【0165】

4-2-4. SPリーチ

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

【0166】

Nリーチの後に、例えば、図 24（A）に示すように、表示部 50a に SPリーチ専用の背景画像（SPリーチ用背景画像 G 113）が表示され、敵キャラクタ A が出現し、図 24（B）に示すように、主人公キャラクタ（味方キャラクタの一例）と敵キャラクタ A が対峙しているシーンが表示される。そして、図 24（C）に示すように、表示部 50a の中央に SPリーチが開始されたことを表す画像（SPリーチ開始タイトル画像）G 1 が表示される。SPリーチ開始タイトル画像 G 1 は、SPリーチのタイトルを表すタイトル画像 G 11「図 24（C）において「敵 A を撃破せよ！」」と、タイトル画像 G 11 を引き立てるエフェクト画像 G 12 とで構成される。

【0167】

そして、SPリーチにおけるバトルがさらに進み、図 25（A）に示すように、SPリーチ用背景画像 G 113 にて、特別状態に変身した主人公キャラクタの横顔のアップが表示され、図 25（B）に示すように、敵キャラクタ A の横顔のアップが表示されると、図 25（C）に示すように、両者の剣が差し違えようとし、主人公キャラクタと敵キャラクタ A とのバトルに決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、バトルで主人公キャラクタが勝利するか敗北するかの分岐点（勝敗分岐点）を構成する。そして、この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、SP 大当たり変動）であると、図 27（A）に示すように、表示部 50a に、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態の主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカ 52 から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 は大当たりを示す態様で仮停止表示している。このように、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態に変身した主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを報知する演出（大当たり報知演出）を構成する。その後、図 27（B）に示すように、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 の停止表示が行われる。

【 0 1 6 8 】

一方、勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、S P ハズレ変動）であると、大当たり報知演出が行われることなく、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 にて、主人公キャラクタがバトルに敗北する映像が流れるハズレ報知演出が行われる。そして、例えば図 2 2（C - 1）に示すように、ハズレ目で演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の仮停止表示が行われ、図 2 2（D - 1）に示すように、そのままハズレ目で演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 および小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の停止表示が行われる。

【 0 1 6 9 】

なお、S P リーチの演出内容は、キャラクタ同士がバトルする内容に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

10

【 0 1 7 0 】

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、特図抽選の抽選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、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 10 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 100 % とした場合、S P リーチの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 100 % 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、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 20 % とした場合、S P リーチ B の実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 30 % とすれば、S P リーチ B の大当たり期待度を、S P リーチ A 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、特図抽選の抽選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。

20

【 0 1 7 1 】

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 2 および図 1 3）。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。

30

【 0 1 7 2 】

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 8（A）に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 5 0 d が設けられている。保留アイコン表示領域 5 0 d は、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 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 5 0 d 1, 5 0 d 2, 5 0 d 3, 5 0 d 4 に、保留アイコン H A 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 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

40

【 0 1 7 3 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 8（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 5 0 e が設けられている。当該アイコン表示領域 5 0

50

e 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 H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

【 0 1 7 4 】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d 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 5 0 d 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 5 0 d を設けるが当該アイコン表示領域 5 0 e 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。

【 0 1 7 5 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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。

【 0 1 7 6 】

例えば、特図 1 保留数が『 0 』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、図 2 8 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A 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 1 1 に入賞すると、図 2 8 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A 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 2 8 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 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。

【 0 1 7 7 】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 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 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 7 , 5 8 、入力装置 (半球型ボタン 4 0 , 剣型ボタン 4 1) 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。

【 0 1 7 8 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 7 , 5 8 を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 7 , 5 8 を作動させる演出であり、その後に行われる演出 (例えば S P リーチ) への発展などを事前に示唆することが可能である。

【 0 1 7 9 】

例えば、特図変動パターン判定の結果が S P 大当たり変動または S P ハズレ変動であった場合、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 3 (A) に示すように、まず盤前可動装置 5 5 が作動して、盤前上左可動体 5 5 U L k 、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体して、表示部 5 0 a に表示されている通常状態の主人公キャラクターを覆う。そして、図 2 3 (B) に示すように、盤後可動装置 5 6 が作動して、盤後上可動体 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k が合体して、表示部 5 0 a に表示されている通常状態の主人公キャラクターと、合体して一体化している盤前上左可動体 5 5 U L k 、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k との間に入り込み、通常状態の主人公キャラクターを覆う。そして、図 2 3 (C) に示すように、一旦、盤前上左可動体 5 5 U L k 、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が通常の待機状態 (初期位置) に戻る。このとき、表示部 5 0 a の全域では、消灯しているように黒い画像が表示

10

20

30

40

50

(ブラックアウト)され、S Pリーチに発展することが示唆される。

【0180】

その後、図23(D)に示すように、再び、盤前可動装置55が作動して、盤前上左可動体55ULk、盤前上右可動体55URkおよび盤前下可動体55DKが合体し、合体して一体化している盤後上可動体56Ukおよび盤後下可動体56Dkを覆い、図23(E)~図23(F)に示すように、盤前可動装置55と盤後可動装置56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。

【0181】

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、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。

【0182】

4-4-2. 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、半球型ボタン40や剣型ボタン41を用いた操作促進演出および半球型ボタン40や剣型ボタン41の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出(ボタン演出)を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が半球型ボタン40や剣型ボタン41を操作する演出であり、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が当たりを示す態様で停止することを示唆することが可能である。

【0183】

例えば、S Pリーチにおいて、剣型ボタン41の押下操作が有効な期間(剣型ボタン操作有効期間)が発生し、この剣型ボタン操作有効期間の発生に伴って、図26(A)に示すように、剣型ボタン41の操作を促す演出(剣型ボタン操作促進演出)が行われる。剣型ボタン操作促進演出において、表示部50aに、剣型ボタン操作促進画像G3が表示される。剣型ボタン操作促進画像G3は、剣型ボタン41を表す画像(剣型ボタン画像)G31と、剣型ボタン41の操作態様(すなわち、押下操作)を表す画像(押下操作画像)G32と、剣型ボタン41の操作に係る操作有効期間(剣型ボタン操作有効期間)の残り時間を表す画像(操作有効期間残り時間画像)G33と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像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。図26(B)は、剣型ボタン操作有効期間が発生して、剣型ボタン操作有効時間の1/3の時間が経過した様子を表している。

【0184】

その後、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン41が押下操作された後、または、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン41が操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなった後、特図の可変表示が終了する前に、図26(C)に示すように、盤前可動装置55が作動して、盤前上左可動体55ULk、盤前上右可動体55URkおよび盤前下可動体55DKが合体し、盤後可動装置56が作動して、盤後上可動体56Uk、盤後下可動体56Dkが合体して一体化する操作結果演出(大当たり示唆演出)が行われる。一方、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン41が押下操作されても、または、剣型ボタン41が押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、特図の可変表示が終了する前に、盤前可動装置55および盤後可動装置56が作動しない操作結果演出(ハズレ示唆演出)が行われる。

【0185】

なお、操作結果演出については、盤前可動装置55や盤後可動装置56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、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合と同じ操作結果演出を行うようにすることも可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 6 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

【 0 1 8 7 】

例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 2 8 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。

10

【 0 1 8 8 】

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、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。

【 0 1 8 9 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 2 9 ~ 図 3 0 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 0 1 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 R A M 1 0 4 に設けられている。

【 0 1 9 0 】

20

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 9 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 0 0 1) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

【 0 1 9 1 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、種々の乱数 (普図関係乱数、特図関係乱数) 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 I C 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。

30

【 0 1 9 2 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) が終了すると、割り込みを許可する (S 0 0 4)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 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 (S 0 0 5) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が終了してから、次に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間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) 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 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 (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。

40

【 0 1 9 3 】

[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 3 0 に示すよう

50

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

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

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 9 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、各種乱数（普図関係乱数、特図関係乱数）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 9 6 】

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

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

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 9 参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s e c 後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の出力処理（S 1 0 1）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【 0 2 0 0 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

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

【 0 2 0 1 】

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

10

20

30

40

50

。

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

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

【 0 2 0 7 】

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

【 0 2 0 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。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 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。

【 0 2 1 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。

10

【 0 2 1 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。

【 0 2 1 2 】

20

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 1 3 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S 1 0 6）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。

【 0 2 1 4 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

30

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。

【 0 2 1 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。

40

【 0 2 1 6 】

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 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図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターン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

50

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）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 81b に特図 2 の可変表示を開始させる。

【0217】

10

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 保留数コマンド生成する。

【0218】

20

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別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

【0219】

30

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）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81a に特図 1 の可変表示を開始させる。

【0220】

40

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 105a 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 105a 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 保留数コマンド生成する。

【0221】

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。

50

【 0 2 2 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。

【 0 2 2 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。

【 0 2 2 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を用いて、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伴って、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。

【 0 2 2 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、大当たりで当選することなく高確率状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、高確率状態の設定を示す高確率設定コマンドを生成する。また、非時短状態から時短状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に時短状態を設定する。時短状態の継続期間を制限する場合には、時短状態の継続期間（例えば、大当たりで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。

【 0 2 2 6 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 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。

【 0 2 2 7 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 3 1 ~ 図 3 3 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 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 1 2 1 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 R A M 1 2 4 に設けられている。

【 0 2 2 8 】

[1 . サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 3 1 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 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 (S 4 0 0 1)。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

【 0 2 2 9 】

次に、割り込みを禁止し (S 4 0 0 2)、乱数更新処理を実行する (S 4 0 0 3)。乱数更新処理 (S 4 0 0 3) 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 1 0 0 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 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

【 0 2 3 0 】

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 (S 4 0 0 4)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 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 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a 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 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 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 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 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 5 5、5 6、5 7、5 8 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、大当たり遊技演出、客待ち演出、操作演出など) が実現される。

【 0 2 3 1 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する (S 4 0 0 5)。以降、ステップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 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 (S 4 0 1 0)、1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1)、および 1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) の実行が可能となる。

【 0 2 3 2 】

受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) は、主制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は主制御基板 1 0 0 の出力処理 (S 1 0 1) 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 R A M 1 2 4 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 (S 4 0 1 1、S 4 0 1 2) に優先して実行される。

【 0 2 3 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 3 2 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 3 4 】

入力処理では、半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a や剣型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

10

20

30

40

50

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 7、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 7、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。

【0235】

10

[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 3 3 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。

【0236】

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、半球型ボタン 4 0 や剣型ボタン 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。

20

【0237】

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格納する。その後各処理 (コマンド送信処理 (S 4 0 0 4)、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2)、可動装置制御処理 (S 4 1 0 3)、音声制御処理 (S 4 2 0 3) など)が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や先読み演出などの他の演出についても基本的には同じである。

30

40

【0238】

7 . パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 3 4 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。

【0239】

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

50

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

【 0 2 4 0 】

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

【 0 2 4 1 】

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

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

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 4 4 】

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 回となるまで継続可能とする。

【 0 2 4 5 】

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。また、高確率

10

20

30

40

50

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。

【0246】

次に、遊技制御用マイコン101が決定可能な特図2変動パターンについて説明する。遊技制御用マイコン101は、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）では、図35に示す特図2変動パターン判定テーブルを用いて、特図2変動パターンを決定可能である。

【0247】

遊技制御用マイコン101は、高確率状態且つ時短状態に設定しているときの特図2変動パターン判定処理において、特図2判定処理で行った大当たり判定の結果、大当たり図柄種別判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図2変動パターンを決定する。図35に示すように、特図2変動パターンとしては、「THP021」～「THP028」の8種類のうちの何れかを決定することが可能である。何れの特図2変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。なお、本形態における決定割合（振分率）は図35に示す通りである。この決定割合については、適宜に変更することが可能である。

【0248】

より詳細には、パチンコ遊技機PY1は、大当たり判定の結果が「大当たり」であり且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」であった場合は、特図2変動パターンとして、「THP021」～「THP022」の2種類を決定することが可能である。この2種類の特図2変動パターンのうち「THP0021」は、他方の特図2変動パターンよりも決定され易くなっている。

【0249】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり判定の結果が「大当たり」であり且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄4」であった場合は、特図2変動パターンとして、「THP023」～「THP024」の2種類を決定することが可能である。この2種類の特図2変動パターンのうち「THP023」は、他方の特図2変動パターンよりも決定され易くなっている。

【0250】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であった場合は、特図2変動パターンとして、「THP025」～「THP026」の2種類を決定することが可能である。この2種類の特図2変動パターンのうち「THP026」は、他方の特図2変動パターンよりも決定され易くなっている。

【0251】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」であった場合は、特図2変動パターンとして、「THP027」～「THP028」の2種類を決定することが可能である。この2種類の特図2変動パターンのうち何れに決定するかは、特図2保留数によって割り振られている。特図2保留数が0～2個の場合には、特図変動時間が6000msと比較的長い「THP027」が決定され易く、特図2保留数が3～4個の場合には、特図変動時間が3000msと比較的短い「THP028」が決定され易くなっている。

【0252】

ここで、大当たり図柄3に当選した場合に選択される特図2変動パターン「THP021」は、「バトル勝利大当たり変動」であり、特図2変動パターン「THP022」は、「即大当たり変動」である。また、大当たり図柄4に当選した場合に選択される特図2変動パターン「THP023」は、「バトル敗北大当たり変動」であり、特図2変動パターン「THP024」は、「即大当たり変動」である。また、リーチ有りハズレの判定結果の場合に選択される特図2変動パターン「THP025」は、「バトル復活ハズレ変動」であり、特図2変動パターン「THP026」は、「リーチ失敗ハズレ変動」である。

【 0 2 5 3 】

「バトル勝利大当たり変動」、「バトル敗北大当たり変動」は、SPリーチが行われるSP大当たり変動の一種であり、「バトル復活ハズレ変動」は、SPリーチが行われるSPハズレ変動の一種である。本形態では、これらの特図変動パターンを選択した場合のSPリーチとして、後述するバトルリーチ（バトル演出）を実行する。また、「即大当たり変動」は、SPリーチを行うことなく演出図柄EZ1, EZ2, EZ3をリーチにした後直ぐにゾロ目で停止表示させる変動である。また、「リーチ失敗ハズレ変動」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるかを煽るリーチ煽りの演出をした後、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3をリーチにせず直ぐにバラケ目で停止表示させる変動である。

【 0 2 5 4 】

より具体的には、各特図2変動パターンにおける特図変動演出は、次のような演出フローとなっている。すなわち、特図2変動パターンが「バトル勝利大当たり変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図36(A)に示すように、「通常変動」「リーチ煽り（成功）」「バトルリーチ（勝利）」で構成される。

【 0 2 5 5 】

また、特図2変動パターンが「バトル敗北大当たり変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図36(B)に示すように、「通常変動」「リーチ煽り（成功）」「バトルリーチ（敗北）」で構成される。

【 0 2 5 6 】

また、特図2変動パターンが「バトル復活ハズレ変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図36(C)に示すように、「通常変動」「リーチ煽り（成功）」「バトルリーチ（敗北）」「復活演出」で構成される。

【 0 2 5 7 】

また、特図2変動パターンが「リーチ失敗ハズレ変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図36(D)に示すように、「通常変動」「リーチ煽り（失敗）即バラケ目」で構成される。

【 0 2 5 8 】

また、特図2変動パターンが「即大当たり変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図36(E)に示すように、「通常変動」「リーチ煽り（成功）即ゾロ目」で構成される。

【 0 2 5 9 】

ここで、これらの特図2変動パターンにおける特図変動演出を構成する主要な演出について説明する。なお、演出制御用マイコン121は、特図変動演出を構成する各演出において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出や、スピーカ52を用いた音演出等を実行可能である。

【 0 2 6 0 】

A．通常変動

通常変動は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3を変動表示させる演出であり、特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出である。特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【 0 2 6 1 】

B．リーチ煽り

リーチ煽りは、「通常変動」の後に、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同一の図柄で仮停止表示されるかを煽る演出である。具体的には、左演出図柄EZ1をある図柄で仮停止表示した後、右演出図柄EZ3の変動速度を徐々に遅くしていき、左演出図柄EZ1と同じ図柄で仮停止表示されそうに見せる演出である（図37(A)）。リーチ煽りには、成功の態様と失敗の態様とがある。失敗のリーチ煽りでは、右演出図柄EZ3を左演出図柄EZ1とは異なる図柄で仮停止表示させる（図37(B)）。つまり、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3をリーチにしない。この場合、中演出図柄EZ2の停止表示によ

10

20

30

40

50

りバラケ目を形成させ（図３７（Ｃ））、ハズレである旨を報知する。このパターンの演出は、特図２変動パターンとして「リーチ失敗ハズレ変動」が選択された場合に実行される。

【０２６２】

これに対して、成功のリーチ煽りでは、右演出図柄ＥＺ３を左演出図柄ＥＺ１と同じ図柄で仮停止表示させる（図３７（Ｄ））。つまり、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３をリーチにする。この場合、特図２変動パターンが「バトル勝利大当たり変動」、「バトル敗北大当たり変動」、「バトル復活ハズレ変動」の何れかであれば、バトル演出（バトルリーチ）に発展させる（図３７（Ｅ））。一方、特図２変動パターンが「即大当たり変動」であれば、バトル演出に発展することなく演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３をゾロ目で停止表示させ、大当たりである旨を報知する。

10

【０２６３】

このように、リーチ煽りの演出は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性がある演出として機能する。また、その後に「バトルリーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。また、「即大当たり変動」は、バトル演出に発展することなく演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がゾロ目で停止表示されるため、遊技者に驚きを与え、遊技興趣を向上させる変動パターンとして機能する。

【０２６４】

20

なお、リーチ煽りの演出は、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３がリーチになるかを煽ることができる演出であれば、どのような演出態様であってもよい。ちなみにリーチとは、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。

【０２６５】

Ｃ．バトルリーチ（バトル演出）

バトルリーチ（特定演出に相当）は、「リーチ煽り」の後に行われることがある演出であり、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行う様子を示すリーチ演出である。バトルリーチには、勝利の態様と敗北の態様とがある。勝利のバトルリーチでは、味方キャラクタが勝利する勝利演出（後述の逆転勝利演出も含む）が行われる。これに対して、敗北のバトルリーチでは、味方キャラクタが敗北する敗北演出が行われる。

30

【０２６６】

バトルリーチは、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、バトルリーチにおける勝利演出は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合に実行されることがないため、大当たり当選を報知する演出として機能する。また、バトルリーチにおける勝利演出は、確変大当たり（大当たり遊技の後に高確率状態に制御される大当たり、本形態では大当たり図柄３）に当選した場合に実行されることがあり、通常大当たり（大当たり遊技の後に通常確率状態に制御される大当たり、本形態では大当たり図柄４）に当選した場合に実行されることがないため、大当たり遊技後に再び高確率状態に制御されることを示唆する演出として機能する。また、バトルリーチにおける敗北演出は、通常大当たり（大当たり遊技の後に通常確率状態に制御される大当たり、本形態では大当たり図柄４）に当選した場合に実行されることがあり、確変大当たり（大当たり遊技の後に高確率状態に制御される大当たり、本形態では大当たり図柄３）に当選した場合に実行されることがないため、大当たり遊技後に通常確率状態に制御されること（高確率状態が継続しないこと）を示唆する演出として機能する。なお、確変大当たり（大当たり遊技の後に高確率状態に制御される大当たり、本形態では大当たり図柄３）に当選した場合の一部において、敗北演出が行われるように構成してもよい。つまり、バトルリーチにおいて敗北演出が行われた場合であっても、確変大当たり（大当たり遊技の後に高確率状態に制御される大当たり、本形態では大当たり図柄３）に当選している可能性があるように構成してもよい。

40

【０２６７】

50

D．復活演出

復活演出は、バトルリーチにおいて「敗北演出」が行われた後に実行されることがある演出である。復活演出は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合にのみ行われるため、「ハズレ」を示唆する演出として機能する。また、復活演出は、敗北演出の後で行われるため、高確率状態が終了する（継続しない）と思っている遊技者に対して、まだ高確率状態のまま遊技できる（遊技状態が今のまま変わらない）ことを示唆する演出として機能する。言い換えれば、高確率状態が終了する（継続しない）と思って落胆している遊技者の気持ちを高揚させ得る演出として機能する。

【0268】

次に、特図変動演出において実行される「バトルリーチ」の詳細について図38～図45に基づいて説明する。図38は、「バトルリーチ」の流れを示す図である。「バトルリーチ」では、まず、「導入部」の演出が実行される。本形態では「導入部」の演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うことを示す画像を表示部50aに表示する（図37（A）や図39（A））。

【0269】

この「導入部」から、チャンスパターン又はピンチパターンに分岐する（図38）。チャンスパターン（第1パターンに相当）は、バトルにおいて味方キャラクタが攻撃するパターンである。一方、ピンチパターン（第2パターンに相当）は、バトルにおいて敵キャラクタが攻撃するパターンである。

【0270】

チャンスパターンに分岐した場合、まず、味方キャラクタの画像を表示部50aに表示する（図39（B））。これにより、チャンスパターンに分岐したことが示される。

【0271】

続いて、チャンス煽り演出を実行する（図38）。チャンス煽り演出は、味方キャラクタの攻撃が「弱攻撃」であるか、「強攻撃」であるかを煽る演出である。チャンス煽り演出は、その後に「強攻撃」の演出が実行されることがあるため、「強攻撃」の演出が行われることに期待させる演出として機能する。なお、バトルリーチにおいて導入部（つまり開始部分）からチャンスパターンに分岐して、味方キャラクタによる「弱攻撃」の演出（「味方弱攻撃」の演出）が行われるパターンをチャンスパターンAと称し、バトルリーチにおいて導入部からチャンスパターンに分岐して、味方キャラクタによる「強攻撃」の演出（「味方強攻撃」の演出）が行われるパターンをチャンスパターンBと称する。

【0272】

本形態では、チャンス煽り演出は、遊技者に半球型ボタン40を操作させる操作演出である。具体的には、チャンス煽り演出では、表示部50aに味方キャラクタが攻撃をしかけようとするシーンを表示するとともに、半球型ボタン40の操作を促す操作促進画像G201を表示する（図39（D））。

【0273】

そして、所定の操作有効期間（例えば4秒）内に半球型ボタン40が操作されることに応じて、又は、半球型ボタン40が操作されることなく所定の操作有効期間が経過することに応じて、「味方弱攻撃」の演出、又は、「味方強攻撃」の演出を実行する。本形態では、「味方弱攻撃」の演出として、味方キャラクタの攻撃の種類が「ロゴパンチ」であることを示す画像を表示部50aに表示する（図39（E））。また、「味方強攻撃」の演出として、味方キャラクタの攻撃の種類が「ロゴアタック」であることを示す画像を表示部50aに表示する（図39（F））。

【0274】

後述するが、本形態では味方キャラクタの攻撃として「弱攻撃」が実行された場合よりも「強攻撃」が実行された場合の方が、味方キャラクタが勝利する期待度（本形態では確変大当たりに当選している期待度）が高い。よって、「味方強攻撃」の演出は、「味方弱攻撃」の演出よりも、確変大当たりに当選している期待度（言い換えれば高確率状態が大当たり遊技後も続く期待度）が高いことを示唆する演出として機能する。一方、「味方弱

10

20

30

40

50

攻撃」の演出であっても、味方キャラクタが勝利する可能性は十分にあるため、「味方弱攻撃」の演出は、確変大当たりに当選している可能性がある程度高いことを示唆する演出として機能する。

【0275】

「味方弱攻撃」の演出又は「味方強攻撃」の演出の後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、チャンスパターン用の勝敗分岐の演出を行う(図38)。そして、確変大当たり(大当たり図柄3)に当選していれば、勝利演出を行い、通常大当たり(大当たり図柄4)に当選していれば、敗北演出を行う。

【0276】

具体的には、本形態では、チャンスパターン用の勝敗分岐の演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに向かっていくシーンを表示部50aに表示する(図40(A))。そして、特図2変動パターンが「バトル勝利大当たり変動」である場合には、チャンスパターン用の勝敗分岐の演出に続いて、表示部50aに、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したシーンを表示し(図40(B))、それから演出図柄EZ1, EZ2, EZ3を「7・7・7」のような奇数図柄のゾロ目(「確変大当たり」に当選したことを示す停止態様)で停止表示する(図40(C))。一方、特図2変動パターンが「バトル敗北大当たり変動」である場合には、チャンスパターン用の勝敗分岐の演出に続いて、表示部50aに、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したシーンを表示し(図40(D))、それから演出図柄EZ1, EZ2, EZ3を「2・2・2」のような偶数図柄のゾロ目(「通常大当たり」に当選したことを示す停止態様)で停止表示する(図40(E))。なお、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が確定的に停止表示されることに伴って、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も停止表示される(図40(C)(E))。

【0277】

次に、バトルリーチにおいて導入部からピンチパターンに分岐した場合について説明する。ピンチパターンに分岐した場合、まず、敵キャラクタの画像を表示部50aに表示する(図39(C)や図41(A))。これにより、ピンチパターンに分岐したことが示される。

【0278】

続いて、ピンチ煽り演出を実行する(図38)。ピンチ煽り演出は、敵キャラクタの攻撃が「強攻撃」であるか、「弱攻撃」であるかを煽る演出である。なお、バトルリーチにおいて導入部(つまり開始部分)からピンチパターンに分岐して、敵キャラクタによる「弱攻撃」の演出(「敵弱攻撃」の演出)が行われるパターンをピンチパターンAと称し、バトルリーチにおいて導入部からピンチパターンに分岐して、敵キャラクタによる「強攻撃」の演出(「敵強攻撃」の演出)が行われるパターンをピンチパターンBと称する。

【0279】

本形態では、ピンチ煽り演出は、チャンス煽り演出と同様、遊技者に半球型ボタン40を操作させる操作演出である。具体的には、ピンチ煽り演出では、表示部50aに敵キャラクタが攻撃をしかけようとするシーンを表示するとともに、半球型ボタン40の操作を促す操作促進画像G201を表示する(図41(B))。

【0280】

そして、所定の操作有効期間(例えば4秒)内に半球型ボタン40が操作されることに応じて、又は、半球型ボタン40が操作されることなく所定の操作有効期間が経過することに応じて、「敵強攻撃」の演出、「敵弱攻撃」の演出、又は、ピンチパターンからチャンスパターン(より詳細にはチャンスパターンB)への変更の何れかを実行する(図38)。よって、ピンチ煽り演出は、その後に「敵弱攻撃」の演出が行われることを期待させる演出や、チャンスパターンへの変更が行われることに期待させる演出として機能する。

【0281】

本形態では、「敵強攻撃」の演出として、敵キャラクタの攻撃の種類が「レーザービーム」であることを示す画像を表示部50aに表示する(図41(C))。また、「敵弱攻撃」の演出として、敵キャラクタの攻撃の種類が「前足蹴り」であることを示す画像を表

示部 5 0 a に表示する（図 4 1（D））。

【0282】

後述するが、敵キャラクタの攻撃として「強攻撃」が実行された場合よりも「弱攻撃」が実行された場合の方が、味方キャラクタが勝利する期待度（本形態では確変大当たりに当選している期待度）が高い。よって、「敵弱攻撃」の演出は、「敵強攻撃」の演出よりも、確変大当たりに当選している期待度（言い換えれば高確率状態が大当たり遊技後も続く期待度）が高いことを示唆する演出として機能する。一方、「敵強攻撃」の演出であっても、味方キャラクタが勝利する可能性は残っているため、「敵強攻撃」の演出は、確変大当たりに当選している可能性があることを示唆する演出として機能する。

【0283】

また本形態では、上述のように、ピンチ煽り演出に続いて、「味方強攻撃」の演出が実行されることがある。つまり本形態では、ピンチパターンからチャンスパターン（詳細にはチャンスパターン B）に変更されることがある。このパターンの変更により「味方強攻撃」の演出が実行された場合（図 3 9（F）参照）も、その後に、チャンスパターン用の勝敗分岐の演出が実行され、勝利演出又は敗北演出が実行されることになる（図 4 0）。この点は、バトルリーチにおいて初めからチャンスパターンが実行された場合と同様である。なお、ピンチパターンからチャンスパターンに変更されるバトルリーチの演出パターンを、パターン変更と称する。

【0284】

後述するが、本形態では、ピンチパターンからチャンスパターン B への変更が行われた場合は、バトルリーチにおいて初めからチャンスパターンが実行された場合よりも、味方キャラクタが勝利する期待度（本形態では確変大当たりに当選している期待度）が高い。よって、チャンスパターンへの変更が行われることは、全 5 パターン（チャンスパターン A、チャンスパターン B、ピンチパターン A、ピンチパターン B、パターン変更）の中で、「確変大当たり」に当選している期待度（高確率状態が大当たり遊技後も続く期待度）が最も高いことを示唆する。

【0285】

ピンチ煽り演出に続いて、「敵弱攻撃」の演出又は「敵強攻撃」の演出を実行した場合、その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、ピンチパターン用の勝敗分岐の演出を行う（図 3 8）。そして、確変大当たり（大当たり図柄 3）に当選していれば、逆転勝利演出（勝利演出の一種）を行い、通常大当たり（大当たり図柄 4）に当選していれば、敗北演出を行う。

【0286】

具体的には、本形態では、ピンチパターン用の勝敗分岐の演出として、敵キャラクタが味方キャラクタに向かっていくシーンを表示部 5 0 a に表示する（図 4 2（A））。そして、特図 2 変動パターンが「バトル勝利大当たり変動」である場合には、ピンチパターン用の勝敗分岐の演出に続いて、表示部 5 0 a に、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したシーン（逆転勝利のシーン）を表示し（図 4 2（B））、それから演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 を「7・7・7」のような奇数図柄のゾロ目で停止表示する（図 4 2（C））。一方、特図 2 変動パターンが「バトル敗北大当たり変動」である場合には、ピンチパターン用の勝敗分岐の演出に続いて、表示部 5 0 a に、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したシーン（敗北演出）を表示し（図 4 2（D））、それから演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 を「2・2・2」のような偶数図柄のゾロ目で停止表示する（図 4 2（E））。

【0287】

また本形態では、ピンチパターンにおいて敗北演出を実行した場合、復活演出を行うことがある（図 3 8）。つまり本形態では、特図 2 変動パターンが「バトル敗北大当たり変動」である場合には、上述したように敗北演出を実行した後、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 を偶数図柄のゾロ目で停止表示するが（図 4 3（A）（B）（C））、特図 2 変動パターンが「バトル復活大当たり変動」である場合には、敗北演出を実行した後、復活演

10

20

30

40

50

出を行う（図４３（Ａ）（Ｄ））。復活演出では、味方キャラクタにまだ戦意があることを示す画像を表示部５０ａに表示する（図４３（Ｄ））。それから、パチンコ遊技機ＰＹ１は、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３を「７・６・７」のようなバラケ目で停止表示する（図４３（Ｅ））。これにより、今回の特図変動がハズレであること（言い換えれば大当たりに当選しておらず今の遊技状態がまだ続くこと）が報知される。なお、勝利演出、敗北演出、及び復活演出の何れの演出が行われた場合も、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が確定的に停止表示されることに伴って、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３も停止表示される（図４２（Ｃ）（Ｅ）、図４３（Ｅ））。

【０２８８】

ここで、バトルリーチの種類と勝利期待度（バトルリーチにおいて味方キャラクタが勝利することに対する期待度）との関係について図４４に基づいて説明する。上述したように、バトルリーチの種類には、チャンスパターンＡ、チャンスパターンＢ、ピンチパターンＡ、ピンチパターンＢ、パターン変更の５種類がある。チャンスパターンＡは「味方弱攻撃」の演出が実行されるパターンである。チャンスパターンＢは、バトルリーチにおける初めの分岐でチャンスパターンに分岐して「味方強攻撃」の演出が実行されるパターンである。ピンチパターンＡは「敵弱攻撃」の演出が実行されるパターンである。ピンチパターンＢは「敵強攻撃」の演出が実行されるパターンである。パターン変更はピンチパターンの途中でチャンスパターンＢ（より詳細には味方キャラクタによる攻撃の種類を表示するシーン）に変更されるパターンである。これらの各パターンにおける勝利期待度は、図４４に示すように、パターン変更＞チャンスパターンＢ＞チャンスパターンＡ＞ピンチパターンＡ＞ピンチパターンＢの順に高い。

【０２８９】

より詳細には、演出制御用マイコン１２１は、図４５に示すバトルリーチ選択テーブルに基づいて、バトルリーチの種類を選択する。つまり演出制御用マイコン１２１は、遊技制御用マイコン１０１から特図２変動開始コマンドを受信すると、受信コマンド解析処理（図３３、ステップＳ４２０１）の中で変動開始コマンド受信時処理を行うが、この処理において、特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「バトル勝利大当たり変動」（ＴＨＰ０２１）である場合には、最終的に勝利演出（味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出）を行うバトルリーチのパターンとして、パターン変更（サブ変動パターンＳＨＰ００１）を２５％の割合で選択し、チャンスパターンＢ（サブ変動パターンＳＨ 30
Ｐ００２）を３５％の割合で選択し、チャンスパターンＡ（サブ変動パターンＳＨＰ００３）を２５％の割合で選択し、ピンチパターンＡ（サブ変動パターンＳＨＰ００４）を１０％の割合で選択し、ピンチパターンＢ（サブ変動パターンＳＨＰ００５）を５％の割合で選択する。

【０２９０】

また演出制御用マイコン１２１は、変動開始コマンド受信時処理において、特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「バトル敗北大当たり変動」（ＴＨＰ０２３）である場合には、最終的に敗北演出（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出）を行うバトルリーチのパターンとして、パターン変更（サブ変動パターンＳＨＰ０１１）を１ 40
％の割合で選択し、チャンスパターンＢ（サブ変動パターンＳＨＰ０１２）を１０％の割合で選択し、チャンスパターンＡ（サブ変動パターンＳＨＰ０１３）を１９％の割合で選択し、ピンチパターンＡ（サブ変動パターンＳＨＰ０１４）を３０％の割合で選択し、ピンチパターンＢ（サブ変動パターンＳＨＰ０１５）を４０％の割合で選択する。

【０２９１】

また演出制御用マイコン１２１は、変動開始コマンド受信時処理において、特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「バトル復活ハズレ変動」（ＴＨＰ０２５）である場合には、敗北演出を行った後で復活演出を行うバトルリーチのパターンとして、ピンチパターンＡ（サブ変動パターンＳＨＰ０１４）を５５％の割合で選択し、ピンチパターンＢ（サブ変動パターンＳＨＰ０１５）を４５％の割合で選択する。

【０２９２】

10

20

30

40

50

このような割合でバトルリーチのパターンを選択するため、本形態では、バトルリーチにおける勝利期待度は、パターン変更を除けば、チャンスパターンB > チャンスパターンA > ピンチパターンA > ピンチパターンBの順に高い。また、パターン変更は、バトル勝利大当たり変動における実行確率が25%と比較的高い一方、バトル敗北大当たり変動における実行確率が1%と極めて低くなっているため、パターン変更の勝利期待度は、チャンスパターンBよりも高い。また、バトル復活ハズレ変動（復活演出が行われる変動）では、ピンチパターンAがピンチパターンBよりも選択され易くなっている。つまり、ピンチパターンにおいて「敵弱攻撃」の演出が実行された場合の方が、「敵強攻撃」の演出が実行された場合よりも、復活演出の実行に期待を持つことができるようになっている。なお、バトルリーチにおける各パターンの振分率は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。例えば、パターン変更、チャンスパターンB、チャンスパターンAが実行された場合に、復活演出が実行される場合があるように構成してもよい。また、パターン変更が実行される場合には、バトルリーチにおける勝利が確定する（確変大当たりに当選したことが確定する）ように構成してもよい。また、チャンスパターンを1種類としてもよい。

10

20

30

40

50

【0293】

8. 実施形態の効果

以下、パチンコ遊技機PY1の効果について説明する。本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、味方キャラクタが敗北し易いピンチパターンの演出が実行されても、味方キャラクタが勝利し易いチャンスパターンに変更されることに期待できるため（図38）、遊技興趣を向上可能である。

【0294】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、パターン変更が行われたときの方が、パターン変更なく初めからチャンスパターンに分岐したときよりも、味方キャラクタが勝利し易いため（図44）、パターン変更に対する関心を高めることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【0295】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、バトル演出が高確率高ベース遊技状態において実行されるため、バトル演出において味方キャラクタが勝利することは、高確率高ベース遊技状態が大当たり遊技後も続くこと（演出的な観点からみれば確変演出モードが続くこと）を意味することになり、ピンチパターンの途中でパターン変更が生じる興趣を一層高めることが可能である。

【0296】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、バトル演出において味方キャラクタが敗北しても、復活演出が実行されることがある（つまり通常大当たりで当選しておらずハズレの場合がある）ため（図38）、遊技興趣をさらに向上可能である。

【0297】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、味方キャラクタが勝利し難いピンチパターンの演出として、「敵強攻撃」の演出と、これよりも味方キャラクタが勝利し易い「敵弱攻撃」の演出があるため（図38）、ピンチパターンが実行されても「敵弱攻撃」の演出が実行されることに期待でき、遊技興趣を向上可能である。

【0298】

特に本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、ピンチパターンにおいてピンチ煽り演出が実行されて、「敵強攻撃」の演出が実行されるのか、「敵弱攻撃」の演出が実行されるのかが煽られるため（図38）、「敵強攻撃」の演出が実行されることに期待する期間が生じ、遊技興趣を向上可能である。

【0299】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、ピンチ煽り演出に続いてパターン変更がなされる場合があるため（図38）、ピンチパターンのまま「敵強攻撃」の演出か「敵弱攻撃」の演出のどちらかが実行されると思っている遊技者に対しては、パターン変更とい

う思いがけない演出となり、さらに遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 0 0 】

9. 变更例

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

【 0 3 0 1 】

実施形態では、ピンチ煽り演出の後、「敵弱攻撃」の演出、「敵強攻撃」の演出、チャンスパターンBへの変更の3種類のうちの何れかが実行される構成とした(図38参照)。これに対して、ピンチ煽り演出の後、上記の3種類の他に、特殊パターン(他のパターンに相当)への変更が行われることがある構成としてもよい(図46)。

【 0 3 0 2 】

特殊パターンは、バトルに勝利すること（勝利演出が実行されること）が確定するパターン（確定パターン）である。つまり、確変大当たり（大当たり図柄３）に当選している場合にのみ実行されるパターンである。この変更例では例えば、演出制御用マイコン１２１は、図４７に示すバトルリーチ選択テーブルを用いてバトルリーチの種類を決定する。すなわち、演出制御用マイコン１２１は、受信した特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「バトル勝利大当たり変動」（ＴＨＰ０２１）である場合、５％の割合で、特殊パターン（ピンチパターンの途中で特殊パターンに変更するパターン、サブ変動パターンＳＨＰ００６）を選択し、「バトル敗北大当たり変動」（ＴＨＰ０２３）や「バトル復活ハズレ変動」（ＴＨＰ０２５）である場合、特殊パターンを選択しない。なおこの例では、受信した特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「バトル勝利大当たり変動」（ＴＨＰ０２１）である場合、パターン変更（サブ変動パターンＳＨＰ００１）を２０％の割合で選択するものとし、チャンスパターンＢ（サブ変動パターンＳＨＰ００２）、チャンスパターンＡ（サブ変動パターンＳＨＰ００３）、ピンチパターンＡ（サブ変動パターンＳＨＰ００４）、ピンチパターンＢ（サブ変動パターンＳＨＰ００５）を、上記形態と同じ割合（図４５参照）で選択するものとする。また、受信した特図２変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「バトル敗北大当たり変動」（ＴＨＰ０２３）や「バトル復活ハズレ変動」（ＴＨＰ０２５）である場合の各パターンの選択割合は、上記形態と同じ割合（図４５参照）とする。

【 0 3 0 3 】

特殊パターンでは、図４６に示すように、味方キャラクタの援軍を登場させ、味方キャラクタと援軍とが共闘し、敵キャラクタに勝利する（勝利演出が実行される）。これにより、確変大当たりに当選したことが報知される。具体的には、特殊パターンのバトルリーチでは、ピンチ煽り演出の後、表示部５０ａに、味方キャラクタの援軍になるキャラクタ（援軍キャラクタ）が登場するシーンを表示し（図４８（Ａ））、続いて、味方キャラクタと援軍キャラクタとが協力して攻撃をするシーン（共闘するシーン）を表示する（図４８（Ｂ））。共闘するシーンとしては、味方キャラクタと援軍キャラクタによる攻撃が「ダブルアタック」であることを示す画像を表示部５０ａに表示する。それから、勝利演出を行い（図４８（Ｃ））、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３および小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３を奇数図柄のゾロ目で確定的に停止表示させる（図４８（Ｄ））。

【 0 3 0 4 】

このように構成すれば、パターン変更の種類に、ピンチパターンからチャンスパターンBに変更される通常変更パターンと、ピンチパターンから特殊パターンに変更される特別変更パターンとがあることとなり、パターン変更時の興味を高めることが可能となる。

【 0 3 0 5 】

なお、特殊パターンへの変更に際して、表示部 50 a の全域を黒色に制御したり（いわゆるブラックアウト）、任意の可動装置を動作させたりしてもよい。また、特殊パターンは、味方キャラクタが勝利することが確定するパターンでなくてもよい（つまり味方キャラクタが勝利することが確定するパターンでなくてもよい）。

ラクタが敗北する場合があるパターンであってもよい)。

【0306】

また実施形態では、チャンス煽り演出(図39(D)参照)やピンチ煽り演出(図41(B)参照)の種類を各1種類ずつとした。これに対して、チャンス煽り演出として、複数種類の煽り演出を実行することが可能な構成としてもよい。具体的には例えば、チャンス煽り演出として、通常煽り演出(通常チャンス煽り演出)と特別煽り演出(特別チャンス煽り演出)とを実行可能に構成してもよい。この場合例えば、図49(A)に示すチャンス煽り演出選択テーブルに従って、チャンス煽り演出の種類を決定するとよい。この例では、演出制御用マイコン121がバトルリーチの種類としてチャンスパターンA(サブ変動パターンSHP003又はSHP013)を選択した場合、通常煽り演出を80%で選択し、特別煽り演出を20%で選択する。一方、バトルリーチの種類としてチャンスパターンB(サブ変動パターンSHP002又はSHP012)を選択した場合、通常煽り演出を30%で選択し、特別煽り演出を70%で選択する。このように構成すれば、チャンス煽り演出として、特別煽り演出が実行された場合には、通常煽り演出が実行された場合よりも、「味方強攻撃」の演出が実行され易いため、特別煽り演出を、確変大当たりに当選している可能性が高い(高確率状態が続く可能性が高い)ことを示唆する演出として機能させることができる。

10

【0307】

また、ピンチ煽り演出として、複数種類の煽り演出を実行することが可能な構成としてもよい。具体的には例えば、ピンチ煽り演出として、通常煽り演出(通常ピンチ煽り演出)と特別煽り演出(特別ピンチ煽り演出)とを実行可能に構成してもよい。この場合例えば、図49(B)に示すピンチ煽り演出選択テーブルに従って、ピンチ煽り演出の種類を決定するとよい。この例では、演出制御用マイコン121がバトルリーチの種類としてピンチパターンB(サブ変動パターンSHP005又はSHP015)を選択した場合、通常煽り演出を80%で選択し、特別煽り演出を20%で選択する。また、バトルリーチの種類としてピンチパターンA(サブ変動パターンSHP004又はSHP014)を選択した場合、通常煽り演出を30%で選択し、特別煽り演出を70%で選択する。また、バトルリーチの種類としてパターン変更(サブ変動パターンSHP001又はSHP011)を選択した場合、通常煽り演出を20%で選択し、特別煽り演出を80%で選択する。このように構成すれば、ピンチ煽り演出として、特別煽り演出が実行された場合には、通常煽り演出が実行された場合よりも、「敵弱攻撃」の演出やチャンスパターンBへの変更といった「敵強攻撃」の演出よりも味方キャラクタが勝利し易い演出に分歧し易いため、特別煽り演出を、確変大当たりに当選している可能性が高い(高確率状態が続く可能性が高い)ことを示唆する演出として機能させることができる。

20

30

【0308】

なお、バトルリーチの種類としてパターン変更(サブ変動パターンSHP001又はSHP011)を選択した場合には、通常煽り演出を80%で選択し、特別煽り演出を20%で選択するようにしてもよい。つまり、バトルリーチの種類がパターン変更である場合には、通常煽り演出の方が特別煽り演出よりも実行され易い構成としてもよい。このように構成すれば、通常煽り演出(つまり、「敵弱攻撃」の演出よりも「敵強攻撃」の演出が実行される可能性が高いことを示唆する煽り演出)が実行された場合でも、チャンスパターンBへの変更がなされることに期待が持てるため、通常煽り演出が実行される際の遊技興趣を向上可能である。

40

【0309】

以上のように、煽り演出として通常煽り演出と特別煽り演出を実行可能にすれば、煽り演出の種類によって、バトル演出における勝利期待度が示唆されるため、煽り演出に対する関心が高まり、遊技興趣を向上可能である。

【0310】

なお、通常煽り演出(通常チャンス煽り演出や通常ピンチ煽り演出)は、操作部(半球型ボタン40)をモチーフとした所定のサイズの操作促進画像G201を表示部50aに

50

表示する演出であった（図 5 0（A）参照）。これに対して、特別煽り演出（特別チャンス煽り演出や特別ピンチ煽り演出）は、通常煽り演出における操作促進画像 G 2 0 1 よりも大きいサイズの操作促進画像 G 2 0 2（通常煽り演出で表示する操作部よりも大きな操作部の画像）を表示部 5 0 a に表示する演出である（図 5 0（B）参照）。なお、通常煽り演出や特別煽り演出の演出態様は適宜変更可能である。また、通常煽り演出と特別煽り演出のいずれを行うかを、サブ変動パターンではなく、特図変動パターンに基づいて決めてもよい。また、煽り演出の選択率は適宜変更可能である。例えば、パターン変更の場合は、必ず特別煽り演出が実行されるように構成してもよい。また、通常煽り演出や特別煽り演出の他に、パターン変更の場合にしか選択されない特殊煽り演出（パターン変更が確定する煽り演出）を設けてもよい。

10

【0311】

また実施形態では、チャンス煽り演出やピンチ煽り演出として、遊技者に操作部（半球型ボタン 4 0）を操作させる操作演出を採用したが、チャンス煽り演出やピンチ煽り演出は操作演出でなくてもよく、その演出態様は適宜変更可能である。具体的には例えば、ルーレットによって複数の攻撃の中から 1 つの攻撃を選択するルーレット演出であってもよい。図 5 1 は、ピンチ煽り演出としてルーレット演出を採用した場合の具体例を示している。図 5 1 に示す例では、まず、表示部 5 0 a に、敵キャラクタの強攻撃である「レーザービーム」、敵キャラクタの弱攻撃である「前足蹴り」、分岐先を隠した「???」の 3 種類の選択項目を 2 つずつ配したルーレット盤を表示するとともに、選択項目を指す針を表示する（図 5 1（A））。そして、ルーレットの針を、所定時間（例えば 3 秒）回転表示させた後、煽り演出に続けて実行する演出に対応する選択項目を指すように止める（図 5 1（B））。このようなルーレット演出によっても、上記形態と同様、その後の演出展開に期待させる効果を奏することが可能である。なお、図 5 1 に示す例において、通常煽り演出と特別煽り演出とを設ける場合には、例えばルーレットの針やルーレット盤、背景等のデザインを互いに異なるものとすればよい。

20

【0312】

また上記形態では、バトルリーチにおいてピンチパターンに分岐した場合にのみ、復活演出が行われる構成としたが、チャンスパターンに分岐した場合であっても、復活演出が行われる場合がある（すなわち大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合がある）構成としてもよい。

30

【0313】

また上記形態では、「確変大当たり」に当選している場合にバトルリーチにおいて味方キャラクタが敗北することがない構成としたが、「確変大当たり」に当選している場合でも味方キャラクタが敗北することがある構成としてもよい。この場合、当選した大当たりの種類が「確変大当たり」であったことの報知を、大当たり遊技中に行うこととしてもよいし、大当たり遊技の終了後の高ベース状態中に行うこととしてもよい。

【0314】

また上記形態では、バトルリーチにおいて初めからチャンスパターン B に分岐した場合よりも、パターン変更がなされた場合の方が、バトル勝利期待度が高い構成としたが、逆の関係であってもよいし、両者のバトル勝利期待度が同じであってもよい。

40

【0315】

また上記形態では、2 種類のチャンスパターン（チャンスパターン A、チャンスパターン B）と、2 種類のピンチパターン（ピンチパターン A、ピンチパターン B）を設けたが、チャンスパターンやピンチパターンの種類は 1 つであってもよいし、3 つ以上であってもよい。

【0316】

また上記形態では、バトルリーチにおいてまず導入部からチャンスパターン又はピンチパターンの何れかに分岐する構成としたが、導入部からチャンスパターンに移行することがなく、ピンチパターンからのパターン変更によってのみチャンスパターンに移行することが可能な構成としてもよい。

50

【 0 3 1 7 】

また上記形態では、高確率高ベース遊技状態において右打ちをしていて当選可能な通常大当たり（つまり特図 2 の抽選にて当選可能な通常大当たり）として、実質的なラウンド数が 1 6 R の大当たり図柄 4 を設けたが（図 3 4 参照）、大当たり図柄 4 の実質的なラウンド数を「0」としてもよい。つまり、特図 2 の抽選にて当選可能な通常大当たりは、実質的に賞球を獲得できない構成としてもよい。

【 0 3 1 8 】

また上記形態では、バトルリーチ（バトル演出）は、「確変大当たり」に当選した場合には、味方キャラクタが勝利し、「通常大当たり」に当選した場合には、味方キャラクタが敗北することを基本とした。つまり、バトルリーチは、高確率状態が続くかを報知する演出として機能していた。これに対して、バトルリーチを、大当たりに当選したかを報知する演出として機能させてもよい。この場合、「確変大当たり」や「通常大当たり」に当選した場合（つまり特図変動パターンが大当たり変動である場合）には、バトルリーチにおいて味方キャラクタが勝利し、ハズレの場合（つまり特図変動パターンがハズレ変動である場合）には、バトルリーチにおいて味方キャラクタが敗北する構成とすればよい。この構成の遊技機によれば、バトル演出中にパターン変更が行われる場合があることで、ピンチパターンが実行されても大当たり当選に期待が持てるようになるため、遊技興趣を向上可能である。なお、このように構成した場合におけるバトルリーチ選択テーブルについては、上記形態における「バトル勝利大当たり変動」の場合のテーブルを「大当たり変動」の場合のテーブルとし、上記形態における「バトル敗北大当たり変動」の場合のテーブルを「ハズレ変動」の場合のテーブルとすることができる。また、「大当たり変動」である場合の一部で、「敗北演出」を行った後、「復活演出」を行うよう構成してもよい。つまり、復活演出を、大当たり遊技が実行されることを示唆する演出として機能させてもよい。

【 0 3 1 9 】

また上記形態では、バトルリーチ（バトル演出）を、高確率高ベース遊技状態である場合に実行される演出としたが、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）である場合に実行される演出としてもよい。この場合、特定演出は、特図 1 の可変表示に応じて実行されるとよい。また、高確率低ベース遊技状態である場合に実行される演出としてもよい。バトル演出を高確率低ベース遊技状態である場合に実行される演出として採用した遊技機において、特図 2 の抽選では小当たりに頻繁に当選し、その小当たり当選に基づく小当たり遊技（大入賞口の総開放時間が 1 . 8 秒以下の特別遊技）にて賞球を獲得可能に構成した場合には、バトル演出で勝利することが、高確率低ベース遊技状態の継続を示唆し、バトル演出で敗北することが、高確率低ベース遊技状態の終了を示唆するように構成するとよい。

【 0 3 2 0 】

また、バトル演出を、大当たり遊技中に行う、つまり大当たり遊技演出として行う構成としてもよい。確変大当たりに当選したことに基づく大当たり遊技では、味方キャラクタを勝利させ、通常大当たりに当選したことに基づく大当たり遊技では、味方キャラクタを敗北させれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態が高確率状態であることを示唆する演出として機能させることが可能である。また、当選時には、実質的な総ラウンド数が 1 6 R であるかそれよりも少ないラウンド数（例えば 8 R）であるのかわからない構成の遊技機において、1 6 R の大当たり遊技では、味方キャラクタを勝利させ、それよりも少ないラウンド数の大当たり遊技では、味方キャラクタを敗北させれば、実行されている大当たり遊技が 1 6 R までであることを示唆する演出として機能させることが可能である。また、所謂 1 種 2 種混合機（小当たり遊技中の大入賞口内の特定領域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遊技機）において、大当たり遊技後に高ベース状態になる場合には、味方キャラクタを勝利させ、大当たり遊技後に低ベース状態になる場合には、味方キャラクタを敗北させれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態が高ベース状態であることを示唆する演出として機能させることが可能である。

【0321】

また上記形態では、遊技者に有利な状態になることを示唆可能な特定演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を採用したが、特定演出の演出内容は適宜変更可能である。具体的には例えば、特定のキャラクタが所定のミッションに挑戦し、成功したか失敗したかに分岐するミッション演出であってもよい。すなわち、特定演出は、最終的に成功（第1結果）か失敗（第2結果）かに分岐することで、遊技者に有利な状態になるかを示唆することが可能な演出であればよい。

【0322】

また上記形態では、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機としたが、いわゆるV確機（大入賞口内の特定領域（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）として構成してもよい。また上記形態では、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）として構成したが、いわゆるST機（確変の回数切りの遊技機）として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

【0323】

また実施形態では、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。

【0324】

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

【0325】

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

【0326】

また実施形態では、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。

【0327】

10．本明細書に開示されている発明

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明が開示されている。以下の説明では、実施形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～A8の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～B6の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C10の総称である。

【0328】

発明A1：

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行った後、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば高確率状態）に制御する場合と、前記有利遊技状態に制御しない場合とがある遊技機において、

10

20

30

40

50

演出を行うことが可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）を備え、
前記演出実行手段は、

前記特別遊技後に前記有利遊技状態になることを示唆する第 1 結果（勝利）又は前記特別遊技後に前記有利遊技状態にならないことを示唆する第 2 結果（敗北）に分岐する特定演出（バトル演出）を実行可能であり、

前記特定演出において、第 1 パターン（チャンスパターン）の演出を実行するときと、前記第 1 パターンよりも前記第 1 結果に分岐し難い第 2 パターン（ピンチパターン）の演出を実行するときとがあり、

前記第 2 パターンの演出を実行した場合、所定のタイミングで、前記第 2 パターンよりも前記第 1 結果に分岐し易い他のパターン（特殊パターン）あるいは前記第 1 パターンに変更するパターン変更を行うことがある（図 3 8、図 4 6）ことを特徴とする遊技機。

10

【0329】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態にならないことを示唆する第 2 結果に分岐し易い第 2 パターンの演出が実行されても、有利遊技状態になることを示唆する第 1 結果に分岐し易いパターン（第 1 パターンあるいは他のパターン）に変更されることに期待できるため、遊技興趣を向上可能である。

【0330】

発明 A 2：

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記パターン変更を行った場合は、前記パターン変更を行わずに前記第 1 パターンの演出を実行した場合よりも、前記第 1 結果に分岐し易い（図 4 4）ことを特徴とする遊技機。

20

【0331】

この構成の遊技機によれば、第 2 パターンからのパターン変更が行われたときの方が、パターン変更なく初めから第 1 パターンの演出が実行されたときよりも、有利な結果（第 1 結果）に分岐し易いため、パターン変更に対する関心を高めることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【0332】

発明 A 3：

発明 A 1 又は発明 A 2 に記載の遊技機であって、

30

前記特定演出は、前記有利遊技状態において実行される演出であって（図 3 5）、前記第 1 結果である成功に分岐することで前記有利遊技状態が継続することを示唆し、前記第 2 結果である失敗に分岐することで前記有利遊技状態が終了することを示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

【0333】

この構成の遊技機によれば、特定演出が有利遊技状態において実行されるため、特定演出が第 1 結果（成功）となることは、有利遊技状態が特別遊技後も続くことを意味することになり、第 2 パターンの途中でパターン変更が生じる興趣を一層高めることが可能である。

【0334】

40

発明 A 4：

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記有利遊技状態は、通常確率状態よりも前記特別遊技を行うと判定され易い高確率状態であることを特徴とする遊技機。

【0335】

この構成の遊技機によれば、特定演出が第 1 結果となることは、特別遊技が行われ易い高確率状態が続くことを意味することになり、第 2 パターンの途中でパターン変更が生じる興趣を一層高めることが可能である。

【0336】

発明 A 5：

50

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、演出を行うことが可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）を備え、前記演出実行手段は、

前記特別遊技が行われることを示唆する第１結果（勝利）又は前記特別遊技が行われないことを示唆する第２結果（敗北）に分岐する特定演出（バトル演出）を実行可能であり、

前記特定演出において、第１パターン（チャンスパターン）の演出を実行するときと、前記第１パターンよりも前記第１結果に分岐し難い第２パターン（ピンチパターン）の演出を実行するときとがあり、

前記第２パターンの演出を実行した場合、所定のタイミングで、前記第２パターンよりも前記第１結果に分岐し易い他のパターン（特殊パターン）あるいは前記第１パターンに変更するパターン変更を行うことがあることを特徴とする遊技機。

10

【０３３７】

この構成の遊技機によれば、特別遊技が行われないこと（所謂ハズレ）を示唆する第２結果に分岐し易い第２パターンの演出が実行されても、特別遊技が行われること（所謂当たり）を示唆する第１結果に分岐し易いパターン（第１パターンあるいは他のパターン）に変更されることに期待できるため、遊技興趣を向上可能である。

【０３３８】

発明Ａ６：

発明Ａ５に記載の遊技機であって、

20

前記パターン変更を行った場合は、前記パターン変更を行わずに前記第１パターンの演出を実行した場合よりも、前記第１結果に分岐し易いことを特徴とする遊技機。

【０３３９】

この構成の遊技機によれば、第２パターンからのパターン変更が行われたときの方が、パターン変更なく初めから第１パターンの演出が実行されたときよりも、有利な結果（第１結果）に分岐し易いため、パターン変更に対する関心を高めることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【０３４０】

発明Ａ７：

発明Ａ１から発明Ａ４までのいずれかに記載の遊技機であって、

30

前記特定演出は、前記第１結果に分岐することにより、前記特別遊技後に前記有利遊技状態になる予定の第１大当たり（確変大当たり）に当選したことを示唆し、前記第２結果に分岐することにより、前記特別遊技後に前記有利遊技状態にならない予定の第２大当たり（通常大当たり）に当選したことを示唆する演出であり、

前記特定演出において前記第２結果に分岐した場合に、何れの大当たりにも当選していない可能性がある（図４５）ことを特徴とする遊技機。

【０３４１】

この構成の遊技機によれば、特定演出が第２結果に分岐しても、比較的不利な第２大当たりに当選していないことに期待できるため、遊技興趣をさらに向上可能である。

【０３４２】

40

発明Ａ８：

発明Ａ１から発明Ａ７までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記パターン変更には、前記第２パターンから前記第１パターンに変更する通常変更パターン（ピンチパターンからチャンスパターンへのパターン変更）と、前記第２パターンから前記他のパターンに変更する特別変更パターン（ピンチパターンから特殊パターンへのパターン変更）とがあり、

前記他のパターンは、前記第１パターンよりも前記第１結果に分岐し易いパターンである（図４６、図４７）ことを特徴とする遊技機。

【０３４３】

この構成の遊技機によれば、パターン変更の種類に通常変更パターンと特別変更パター

50

ンとがあるため、パターン変更時の興趣を高めることが可能となる。

【 0 3 4 4 】

ところで、従来よりパチンコ遊技機では、様々な演出が行われている。例えば特開 2 0 1 7 - 1 8 5 3 8 2 号公報には、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、味方キャラクタが勝利するか敗北するかによって、大当たりの当落を示す遊技機が記載されている。しかしながら、上記のように結果が分岐する演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明 A は、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 3 8 2 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、特定演出において、第 1 パターンの演出を実行するときと、第 1 パターンよりも第 1 結果に分岐し難い第 2 パターンの演出を実行するときとがあり、第 2 パターンの演出を実行した場合、所定のタイミングで、第 2 パターンよりも第 1 結果に分岐し易い他のパターンあるいは第 1 パターンに変更するパターン変更を行うことがある」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【 0 3 4 5 】

発明 B 1 :

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行った後、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば高確率状態）に制御する場合と、前記有利遊技状態に制御しない場合とがある遊技機において、

演出を行うことが可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、

20

前記演出実行手段は、

前記特別遊技後に前記有利遊技状態になることを示唆する第 1 結果（勝利）又は前記特別遊技後に前記有利遊技状態にならないことを示唆する第 2 結果（敗北）に分岐する特定演出（バトル演出）を実行可能であり、

前記特定演出において、第 1 パターン（チャンスパターン）の演出を実行するときと、前記第 1 パターンよりも前記第 1 結果に分岐し難い第 2 パターン（ピンチパターン）の演出を実行してから前記第 1 パターンの演出（実施形態では「味方強攻撃」の演出）を実行するときとがある（図 3 8 ）、言い換えれば、前記特定演出において、第 1 のタイミング（実施形態ではバトル演出における初めの分岐タイミング）で第 1 パターン（チャンスパターン）の演出を実行するときと、前記第 1 のタイミングでは前記第 1 パターンよりも前記第 1 結果に分岐し難い第 2 パターン（ピンチパターン）の演出を実行し、前記第 2 パターンの途中の第 2 のタイミング（実施形態ではピンチ煽り演出に続くタイミング）で前記第 1 パターンの演出（実施形態では「味方強攻撃」の演出）を実行するときとがある（図 3 8 ）ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 4 6 】

この構成の遊技機によれば、特定演出において、有利遊技状態になることを示唆する第 1 結果に分岐し易い第 1 パターンの演出が実行されていなくても、有利遊技状態にならないことを示唆する第 2 結果に分岐し易い第 2 パターンの途中で第 1 パターンに移ることに期待できるため、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 4 7 】

40

発明 B 2 :

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 パターンの演出を実行しないで前記第 1 パターンの演出を実行するときと、前記第 2 パターンの演出を実行してから前記第 1 パターンの演出を実行するときとで、前記第 1 結果に分岐する確率が異なる（図 4 4 ）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、第 1 パターンの演出がどのような経緯で実行されるのかによって、特定演出において第 1 結果に分岐する確率が異なるため、第 1 パターンの演出に至る経緯に対する関心を高め、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 4 9 】

50

発明 B 3 :

発明 B 1 又は発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記有利遊技状態において実行される演出であって（図 3 5）、前記第 1 結果である成功に岐することによって前記有利遊技状態が継続することを示唆し、前記第 2 結果である失敗に岐することによって前記有利遊技状態が終了することを示唆する演出である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、特定演出が有利遊技状態において実行されるため、特定演出が第 1 結果（成功）となることは、有利遊技状態が特別遊技後も続くことを意味することになり、第 2 パターンの途中でパターン変更が生じる興趣を一層高めることが可能である。

10

【 0 3 5 1 】

発明 B 4 :

発明 B 3 に記載の遊技機であって、

前記有利遊技状態は、通常確率状態よりも前記特別遊技を行うと判定され易い高確率状態であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 2 】

この構成の遊技機によれば、特定演出が第 1 結果となることは、特別遊技が行われ易い高確率状態が続くことを意味することになり、第 2 パターンの途中でパターン変更が生じる興趣を一層高めることが可能である。

20

【 0 3 5 3 】

発明 B 5 :

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、

演出を行うことが可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）を備え、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技が行われることを示唆する第 1 結果（勝利）又は前記特別遊技が行われないことを示唆する第 2 結果（敗北）に岐する特定演出（バトル演出）を実行可能であり、

前記特定演出において、第 1 パターン（チャンスパターン）の演出を実行するときと、前記第 1 パターンよりも前記第 1 結果に岐し難い第 2 パターン（ピンチパターン）の演出を実行してから前記第 1 パターンの演出（実施形態では「味方強攻撃」の演出）を実行するときとがある、言い換えれば、前記特定演出において、第 1 のタイミング（例えばバトル演出における初めの岐タイミング）で第 1 パターン（チャンスパターン）の演出を実行するときと、前記第 1 のタイミングでは前記第 1 パターンよりも前記第 1 結果に岐し難い第 2 パターン（ピンチパターン）の演出を実行し、前記第 2 パターンの途中の第 2 のタイミング（例えばピンチ煽り演出に続くタイミング）で前記第 1 パターンの演出（例えば「味方強攻撃」の演出）を実行するときとがあることを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 5 4 】

この構成の遊技機によれば、特定演出において、特別遊技が行われないこと（所謂ハズレ）を示唆する第 2 結果に岐し易い第 2 パターンの演出が実行されていても、特別遊技が行われること（所謂当たり）を示唆する第 1 結果に岐し易い第 1 パターンに移ることに期待できるため、遊技興趣を向上可能である。

40

【 0 3 5 5 】

発明 B 6 :

発明 B 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 パターンの演出を実行しないで前記第 1 パターンの演出を実行するときと、前記第 2 パターンの演出を実行してから前記第 1 パターンの演出を実行するときとで、前記第 1 結果に岐する確率が異なることを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 6 】

この構成の遊技機によれば、第 1 パターンの演出がどのような経緯で実行されるのかに

50

よって、特定演出において第 1 結果に分岐する確率が異なるため、第 1 パターンの演出に至る経緯に対する関心を高め、遊技興趣を向上可能である。

【0357】

ところで、従来よりパチンコ遊技機では、様々な演出が行われている。例えば特開 2017-185382 号公報には、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、味方キャラクタが勝利するか敗北するかによって、大当たりの当落を示す遊技機が記載されている。しかしながら、上記のように結果が分岐する演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明 B は、特開 2017-185382 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、特定演出において、第 1 パターンの演出を実行するときと、第 1 パターンよりも第 1 結果に分岐し難い第 2 パターンの演出を実行してから第 1 パターンの演出を実行するときとがある」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【0358】

発明 C 1 :

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行った後、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば高確率状態）に制御する場合と、前記有利遊技状態に制御しない場合とがある遊技機において、

演出を行うことが可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121）を備え、

前記演出実行手段は、

20

前記特別遊技後に前記有利遊技状態になることを示唆する第 1 結果（勝利）又は前記特別遊技後に前記有利遊技状態にならないことを示唆する第 2 結果（敗北）に分岐する特定演出（バトル演出）を実行可能であり、

前記特定演出において、第 1 演出（「敵強攻撃」の演出）を実行するときと、前記第 1 演出よりも前記第 1 結果に分岐し易い第 2 演出（「敵弱攻撃」の演出）を実行するときとがある（図 38）ことを特徴とする遊技機。

【0359】

この構成の遊技機によれば、特定演出において第 1 演出を実行するときと、第 1 演出よりも第 1 結果に分岐し易い第 2 演出を実行するときとがあるため、第 2 演出が実行されることに期待でき、遊技興趣を向上可能である。

30

【0360】

発明 C 2 :

発明 C 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

所定の第 1 パターン（チャンスパターン）よりも前記第 1 結果に分岐し難い第 2 パターン（ピンチパターン）の演出として、前記第 1 演出（「敵強攻撃」の演出）と、前記第 2 演出（「敵弱攻撃」の演出）を実行するものであり、

前記特定演出において前記第 2 パターンから前記第 2 パターンよりも前記第 1 結果に分岐し易い他のパターン（特殊パターン）あるいは前記第 1 パターンに変更するパターン変更を行うことがある（図 38、図 46）ことを特徴とする遊技機。

40

【0361】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態にならないことを示唆する第 2 結果に分岐し易い第 2 パターンの演出が実行されても、有利遊技状態になることを示唆する第 1 結果に分岐し易いパターン（第 1 パターンあるいは他のパターン）に変更されることに期待できるため、さらに遊技興趣を向上可能である。

【0362】

発明 C 3 :

発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 2 パターンにおいて前記第 1 演出と前記第 2 演出の何れが実行されるかを煽る煽り演出（操作演出、図 41（B））を実行可能であることを特徴と

50

する遊技機。

【0363】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態にならないことを示唆する第2結果に分岐し易い第2パターンにおいて煽り演出が実行されて、第1演出が実行されるのか、それよりも有利な結果（第1結果）になり易い第2演出が実行されるのか煽られるため、第2演出が実行されることに期待する期間が生じ、遊技興趣を向上可能である。

【0364】

発明C4：

発明C3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記煽り演出を実行した後、前記第1演出、前記第2演出、又は前記パターン変更のいずれかを行う（図38）ことを特徴とする遊技機。

10

【0365】

この構成の遊技機によれば、煽り演出に続いてパターン変更がなされることは、第2パターンのまま第1演出か第2演出のどちらかが実行されると思っている遊技者に対して、第1パターンあるいは他のパターンへの変更という思いがけない演出となるため、さらに遊技興趣を向上可能である。

【0366】

発明C5：

発明C4に記載の遊技機であって、

前記煽り演出には、前記第1演出が実行される可能性が高いことを示唆する通常煽り演出（図50（A）参照）と、前記第2演出が実行される可能性が高いことを示唆する特別煽り演出（図50（B）参照）とがあることを特徴とする遊技機。

20

【0367】

この構成の遊技機によれば、煽り演出の種類によって、有利遊技状態にならないことを示唆する第2結果に分岐する可能性の高低が示唆されるため、煽り演出に対する関心が高まり、遊技興趣を向上可能である。

【0368】

発明C6：

発明C5に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記通常煽り演出を実行した後、前記パターン変更を行うことがある（図49（B））ことを特徴とする遊技機。

30

【0369】

この構成の遊技機によれば、特別煽り演出よりも遊技者にとっては好ましくない通常煽り演出が実行されても、パターン変更がなされることに期待を持たせることが可能であるため、遊技興趣を向上可能である。

【0370】

発明C7：

発明C6に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別煽り演出を実行した後、前記パターン変更を行うことがあり、

40

前記通常煽り演出が実行された場合と、前記特別煽り演出が実行された場合とで、前記パターン変更が行われる確率が異なる（図49（B））ことを特徴とする遊技機。

【0371】

この構成の遊技機によれば、通常煽り演出と特別煽り演出のどちらが行われるかによって、パターン変更の実行に対する期待度が変わるため、煽り演出の種類に対する関心を高めることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。

【0372】

発明C8：

発明C1から発明C7までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記有利遊技状態において実行される演出であって（図35）、前記

50

第 1 結果である成功に分岐することで前記有利遊技状態が継続することを示唆し、前記第 2 結果である失敗に分岐することで前記有利遊技状態が終了することを示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

【0373】

この構成の遊技機によれば、特定演出が有利遊技状態において実行されるため、特定演出が第 1 結果（成功）となることは、有利遊技状態が特別遊技後も続くことを意味することになり、特定演出において第 1 演出よりも第 1 結果に分岐し易い第 2 演出が実行される興趣を一層高めることが可能である。

【0374】

発明 C 9 :

発明 C 8 に記載の遊技機であって、

前記有利遊技状態は、通常確率状態よりも前記特別遊技を行うと判定され易い高確率状態であることを特徴とする遊技機。

【0375】

この構成の遊技機によれば、特定演出が第 1 結果となることは、特別遊技が行われ易い高確率状態が続くことを意味することになり、特定演出において第 1 演出よりも第 1 結果に分岐し易い第 2 演出が実行される興趣を一層高めることが可能である。

【0376】

発明 C 10 :

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、演出を行うことが可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121）を備え、前記演出実行手段は、

前記特別遊技が行われることを示唆する第 1 結果（勝利）又は前記特別遊技が行われないことを示唆する第 2 結果（敗北）に分岐する特定演出（バトル演出）を実行可能であり、

前記特定演出において、第 1 演出（「敵強攻撃」の演出）を実行するときと、前記第 1 演出よりも前記第 1 結果に分岐し易い第 2 演出（「敵弱攻撃」の演出）を実行するときとがあることを特徴とする遊技機。

【0377】

この構成の遊技機によれば、特定演出において第 1 演出を実行するときと、これよりも、特別遊技が実行されること（所謂当たり）を示唆する第 1 結果に分岐し易い第 2 演出を実行するときとがあるため、第 2 演出が実行されることに期待でき、遊技興趣を向上可能である。

【0378】

なお、発明 C 2 から発明 C 7 が備える構成を適宜、発明 C 10 に適用してもよい。このように構成した遊技機では、発明 C 2 から発明 C 7 に準じた効果を発揮することが可能である。

【0379】

ところで、従来よりパチンコ遊技機では、様々な演出が行われている。例えば特開 2017-185382 号公報には、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、味方キャラクタが勝利するか敗北するかによって、大当たりの当落を示す遊技機が記載されている。しかしながら、上記のように結果が分岐する演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明 C は、特開 2017-185382 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、特別遊技後に有利遊技状態になることを示唆する第 1 結果又は特別遊技後に有利遊技状態にならないことを示唆する第 2 結果に分岐する特定演出を実行可能であり、特定演出において、第 1 演出を実行するときと、第 1 演出よりも第 1 結果に分岐し易い第 2 演出を実行するときとがある」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【符号の説明】

10

20

30

40

50

【 0 3 8 0 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

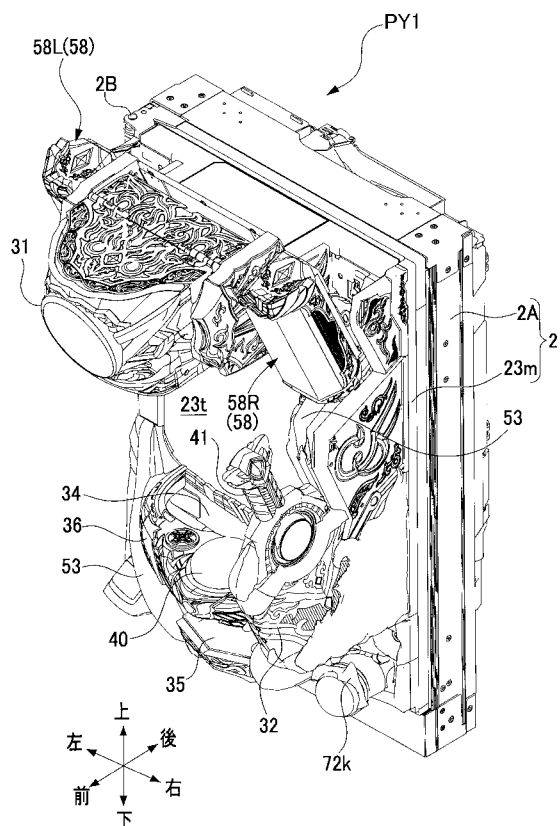
4 0 ... 半球型ボタン

5 0 ... 画像表示装置

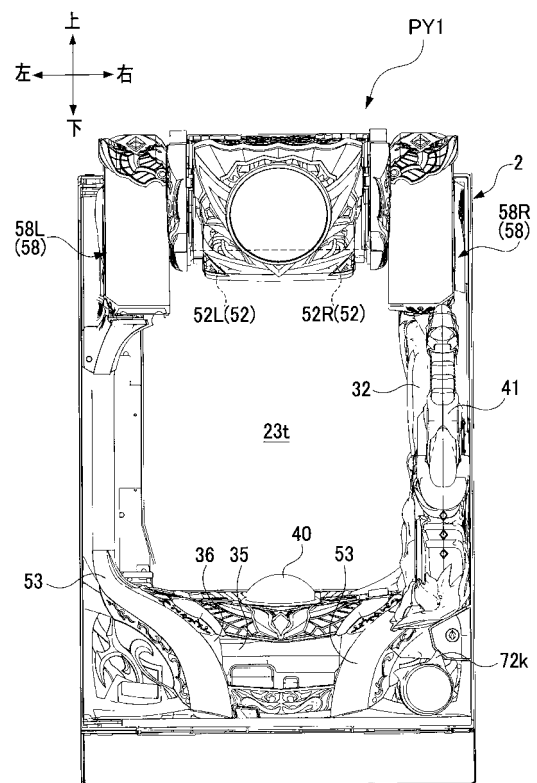
1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

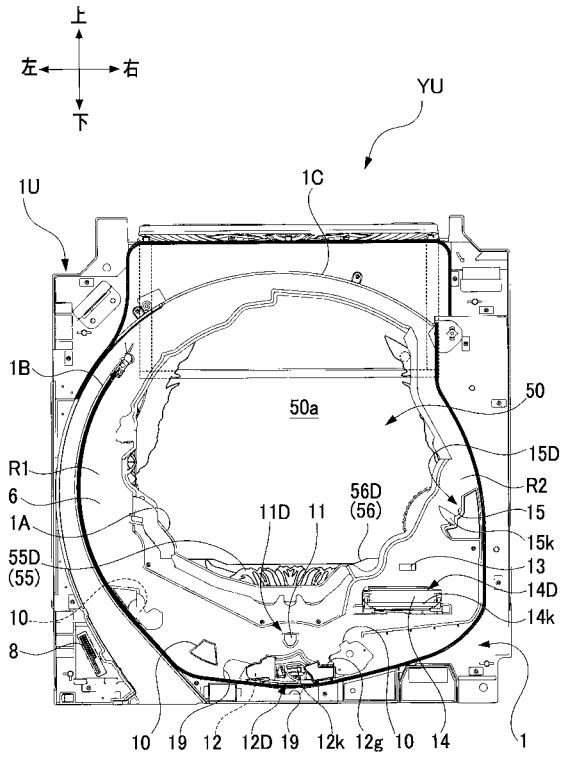
【 図 1 】



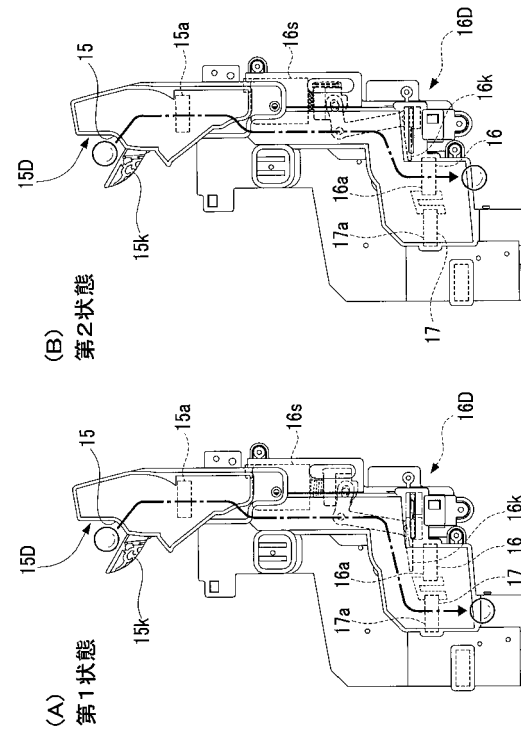
【 図 2 】



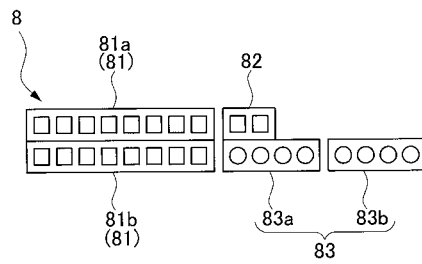
【図 3】



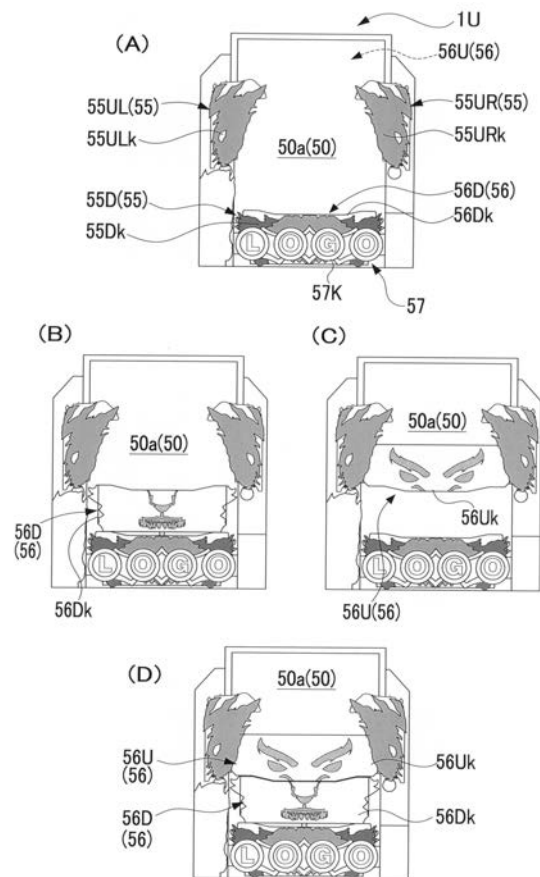
【図 4】



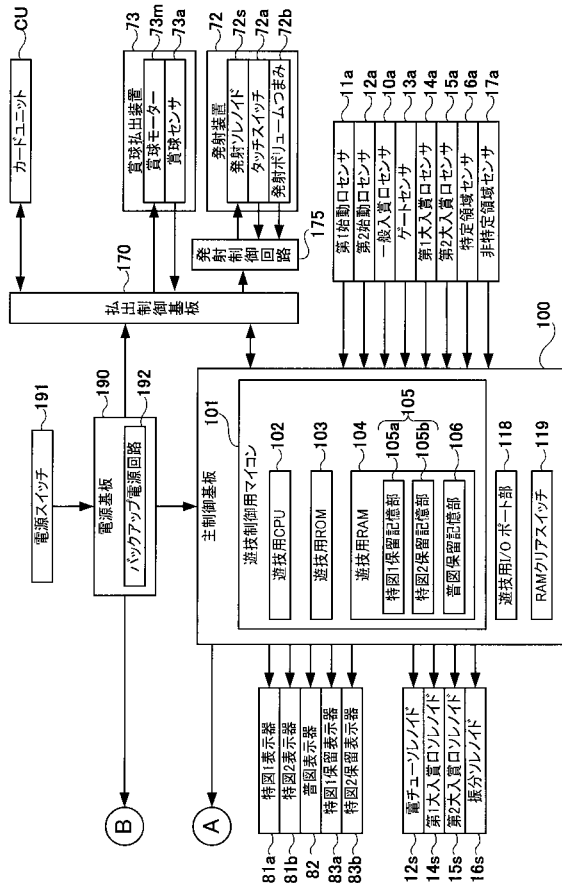
【図 5】



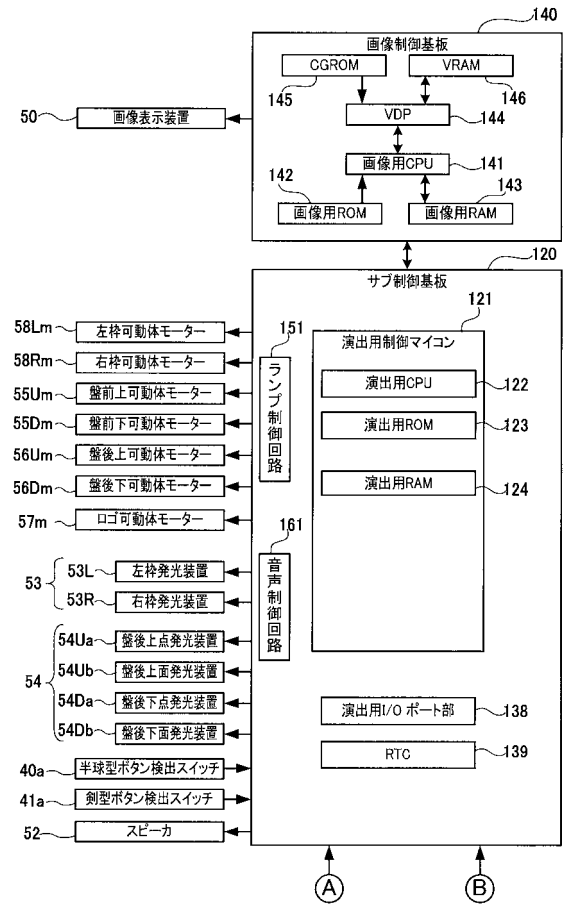
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

(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

【図 10】

(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	ハズレ普通図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普通図	5秒
	当たり図柄	5秒

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 1 1】

(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

【図 1 2】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1判定結果	特図1取得数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SP大当たり変動
			P02	6000	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ	リ大当たり変動
			P03	3000	通常変動→リーチ→Nリリーチ	N大当たり変動
			P04	9500	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SPハズレ変動
			P05	5500	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ	リハズレ変動
			P06	2500	通常変動→リーチ→Nリリーチ	Nハズレ変動
時短状態	大当たり	0～2	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P08	8000	通常変動	通常ハズレ変動
			P09	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P10	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P11	8000	通常変動→リーチ→SPリリーチ	SP大当たり変動
			P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
時短状態	大当たり	—	P13	7500	通常変動→リーチ→SPリリーチ	SPハズレ変動
			P14	10000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P17	8000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P18	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 3】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (U2)	特図1 変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P52	6000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→リ→チ	リ大当たり変動
				P53	3000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	リ大当たり変動
	リーチ有り	—	—	P54	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SPハズレ変動
				P55	5500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→リ→チ	リハズレ変動
				P56	2500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→Nリ→チ	Nハズレ変動
ハズレ	—	—	—	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				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	10000	通常変動	通常ハズレ変動
大当たり	—	—	—	P63	7500	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P64	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P67	8000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P68	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
ハズレ	—	—	—	P69	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P70	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P71	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P72	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P73	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P74	10000	通常変動	通常ハズレ変動

【図 1 4】

先読み判定テーブル

遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	変動パターン	変動コマンド	特図変動演出の演出フロー
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→リーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SP大当たり変動
		リ大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ	リ大当たり変動
		N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリリーチ	N大当たり変動
		SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SPハズレ変動
		リハズレ変動	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ	リハズレ変動
		Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリリーチ	Nハズレ変動
時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド07	通常変動	通常ハズレ変動
		リ大当たり変動	コマンド08	通常変動→リーチ→SPリリーチ	SP大当たり変動
		リハズレ変動	コマンド09	通常変動→リーチ→SPリリーチ	リ大当たり変動
		リハズレ変動	コマンド10	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
		リハズレ変動	コマンド11	通常変動	短縮ハズレ変動
		リハズレ変動	コマンド12	通常変動→リーチ→SPリリーチ	SP大当たり変動
時短状態	大当たり	—	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリリーチ	SPハズレ変動
			コマンド14	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			コマンド15	通常変動	短縮ハズレ変動
			コマンド16	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SP大当たり変動
			コマンド17	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ	リ大当たり変動
			コマンド18	通常変動→リーチ→Nリリーチ	N大当たり変動
時短状態	大当たり	—	コマンド19	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SP大当たり変動
			コマンド20	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ	リ大当たり変動
			コマンド21	通常変動→リーチ→Nリリーチ	N大当たり変動
			コマンド22	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ	SPハズレ変動
			コマンド23	通常変動→リーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ	リハズレ変動
			コマンド24	通常変動→リーチ→Nリリーチ	Nハズレ変動
時短状態	大当たり	—	コマンド25	通常変動	通常ハズレ変動
			コマンド26	通常変動→リーチ→SPリリーチ	SP大当たり変動
			コマンド27	通常変動→リーチ→SPリリーチ	リ大当たり変動
			コマンド28	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			コマンド29	通常変動	短縮ハズレ変動
			コマンド30	通常変動→リーチ→SPリリーチ	SP大当たり変動

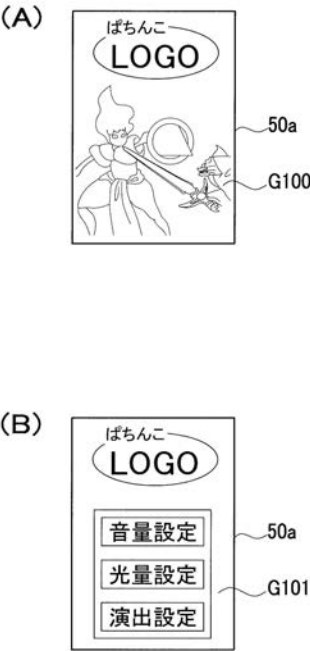
【図 1 5】

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

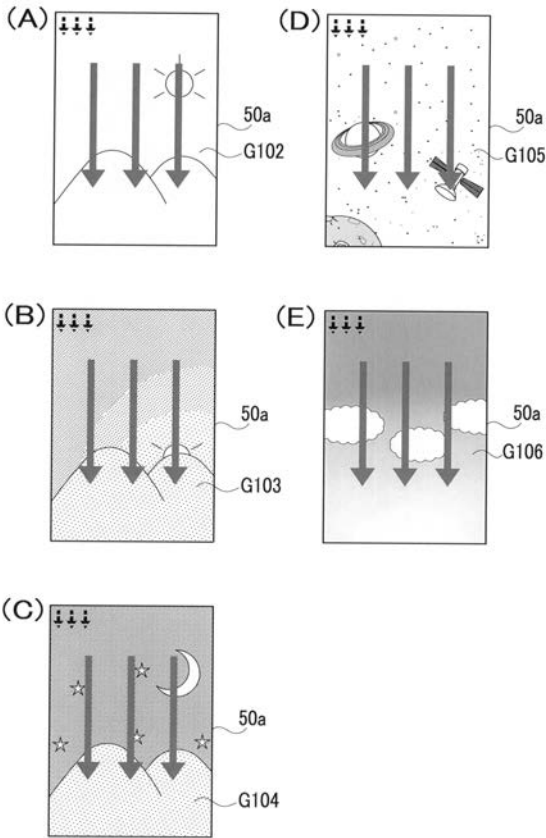
【図 1 6】

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

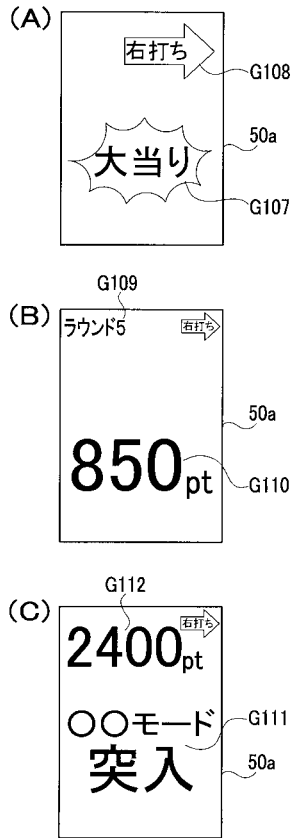
【図 1 7】



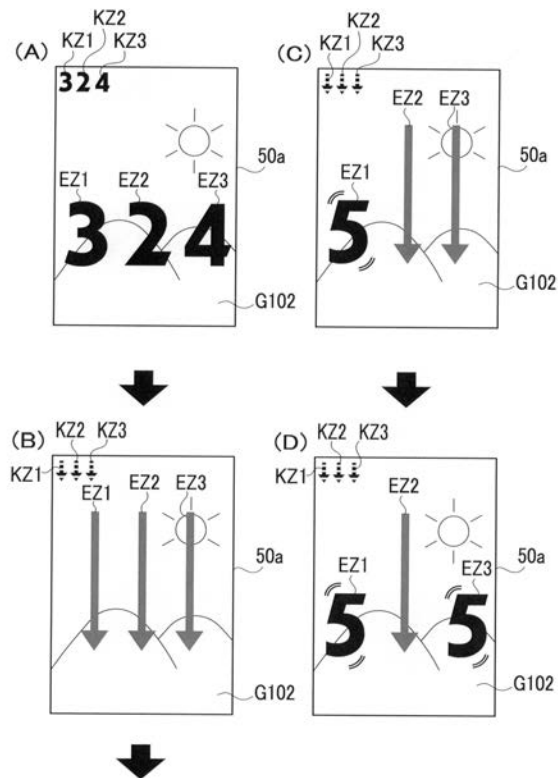
【図 1 8】



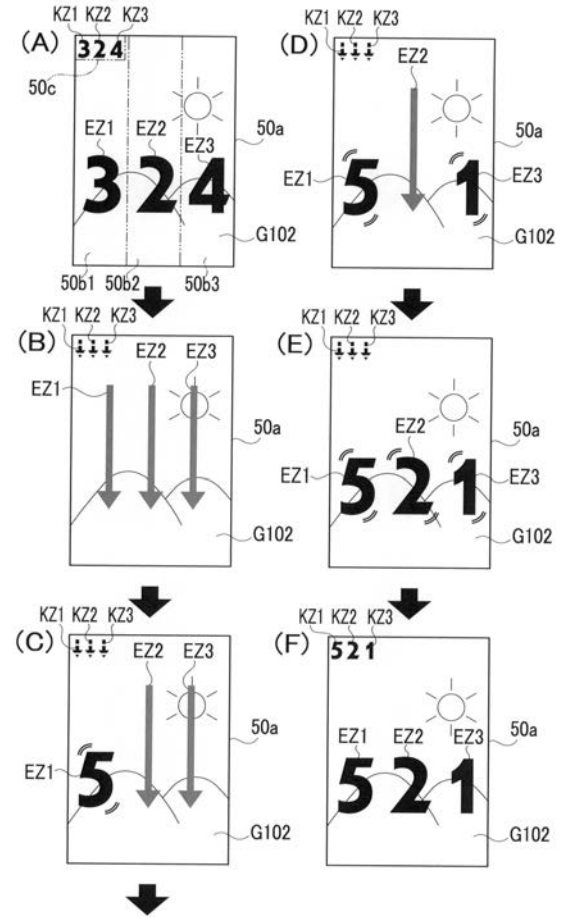
【図 19】



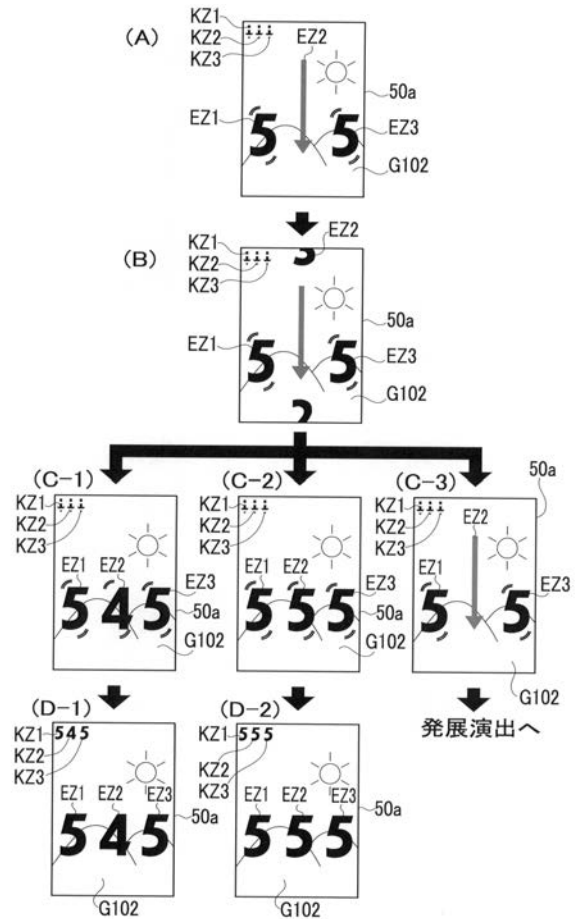
【図 21】



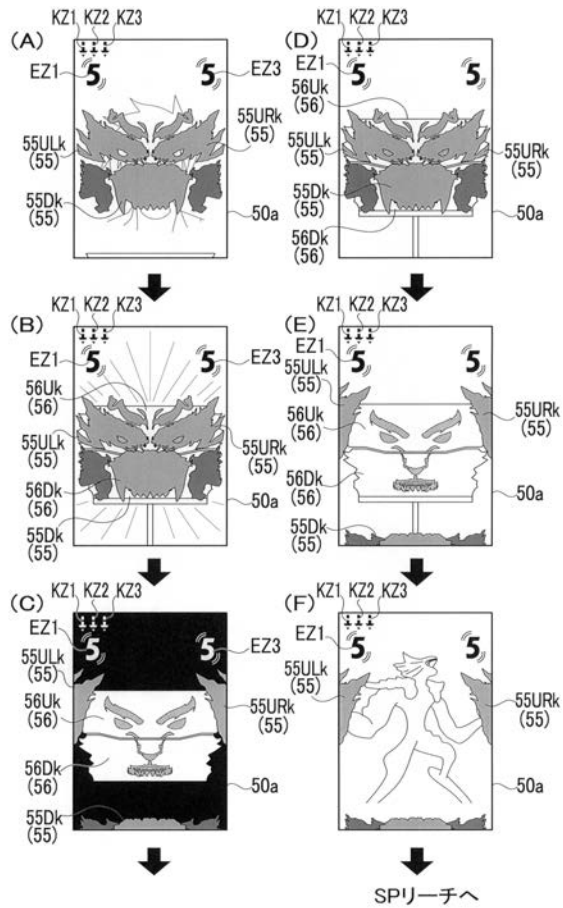
【図 20】



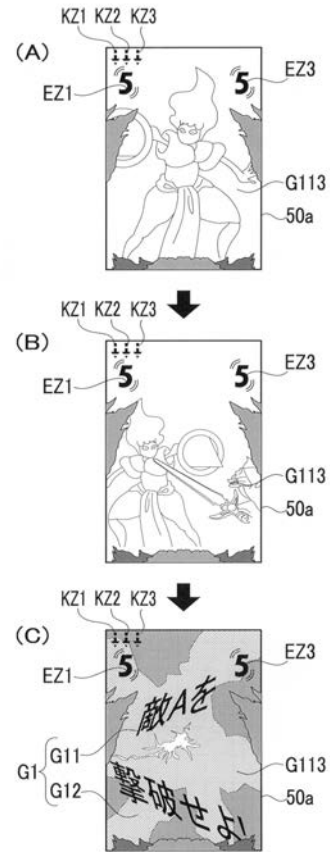
【図 22】



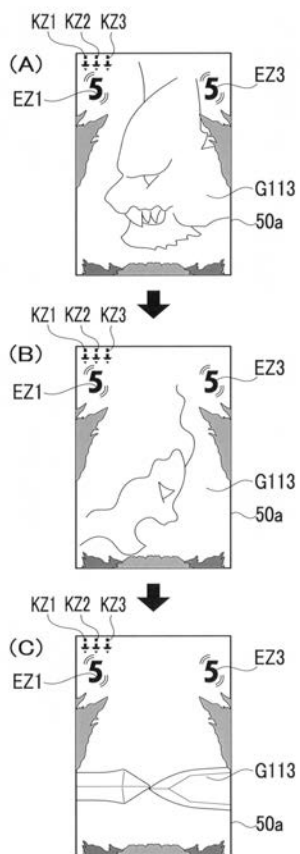
【図 23】



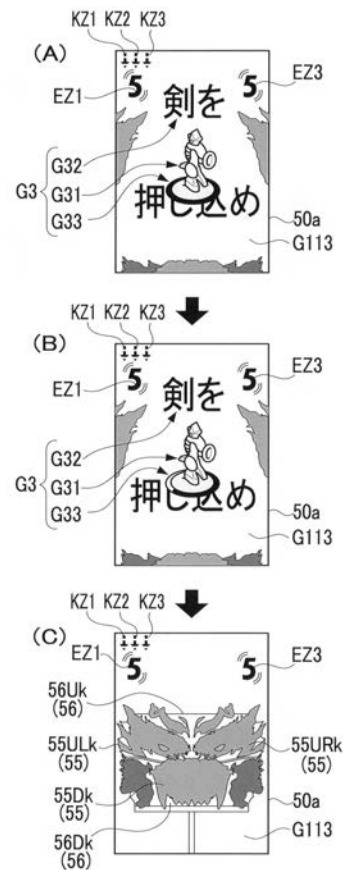
【図 24】



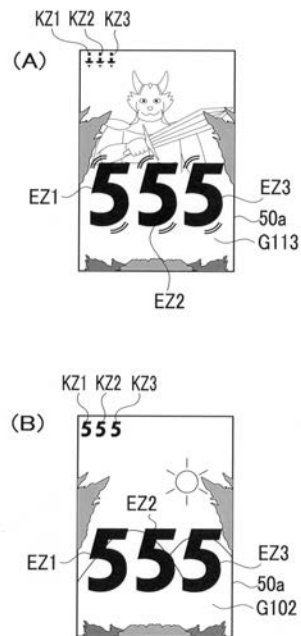
【図 25】



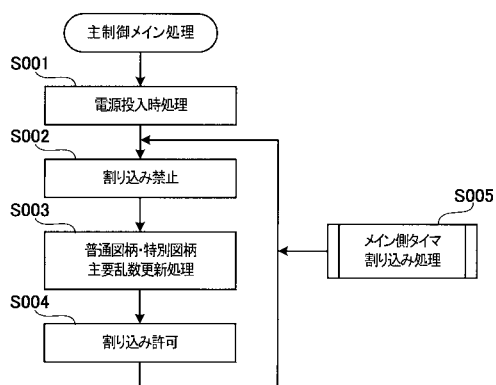
【図 26】



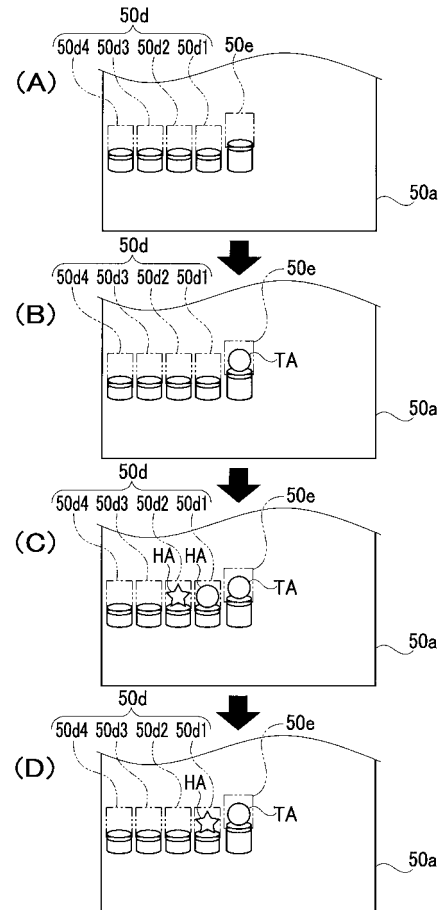
【図 27】



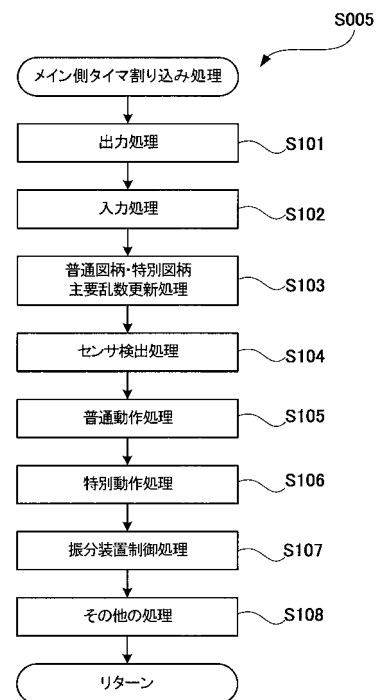
【図 29】



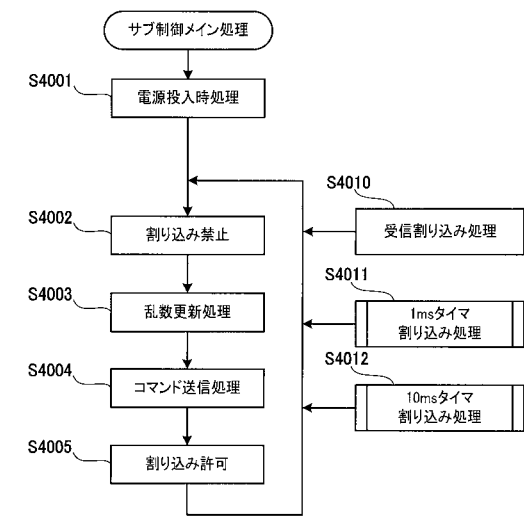
【図 28】



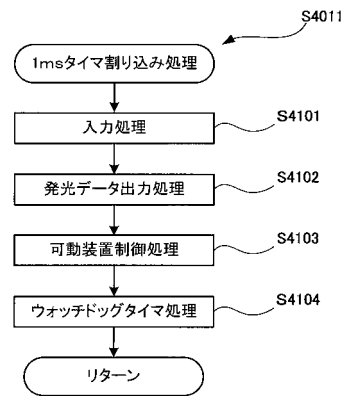
【図 30】



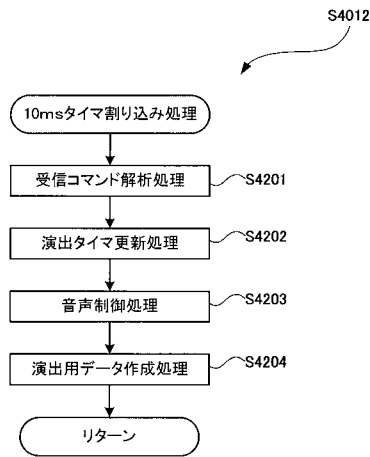
【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



【 図 3 3 】



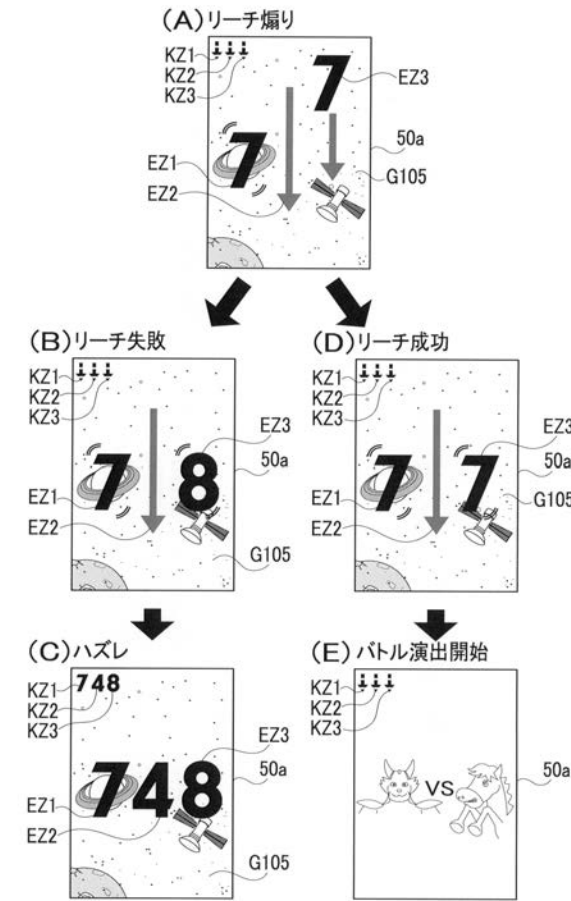
【 図 3 4 】

大当たり遊技制御テーブル									
始動口	大当たり図柄	振分率 (%)	大当たり遊技 の回数	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開閉パターン			OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)
					1回のラウンド 遊技当たりの 開閉の回数(回)	開放する 大入賞口	開放時間 (秒)		
第1	大当たり図柄1	60	大当たり遊技1 (実質8R)	16R	1	第1大入賞口	29.5	2.0	10.0
	大当たり図柄2	40	大当たり遊技2 (実質8R)	16R	1	第1大入賞口	0.1	2.0	10.0
	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3 (実質16R)	16R	1	第1大入賞口	29.5	2.0	10.0
第2	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3 (実質16R)	16R	1	第1大入賞口	29.5	2.0	10.0
	大当たり図柄4	40	大当たり遊技4 (実質16R)	16R	1	第1大入賞口	29.5	2.0	10.0

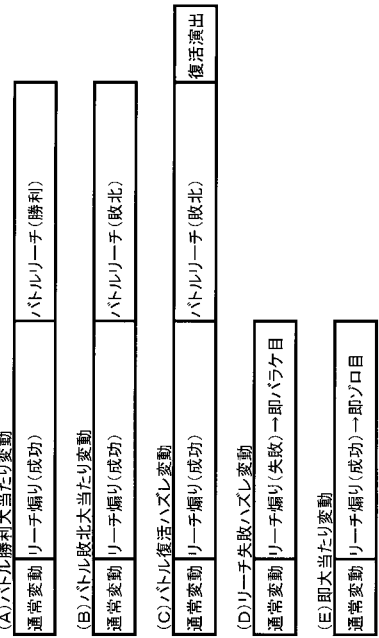
【図 3 5】

遊技 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	振分率 (%)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動パターン の名称
高確率状態 且つ 時短状態	大当たり図柄3	-	-	97	THP021	80000	バトル勝利大当たり変動
	大当たり図柄4	-	-	3	THP022	10000	即大当たり変動
				97	THP023	80000	バトル敗北大当たり変動
				3	THP024	10000	即大当たり変動
時短状態	ハズレ	リーチ有り	-	20	THP025	85000	バトル復活ハズレ変動
				80	THP026	10000	リーチ失敗ハズレ変動
				90	THP027	8000	短縮ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	0~2	10	THP028	3000	短縮Bハズレ変動
				10	THP027	8000	短縮Aハズレ変動
				90	THP028	3000	短縮Bハズレ変動

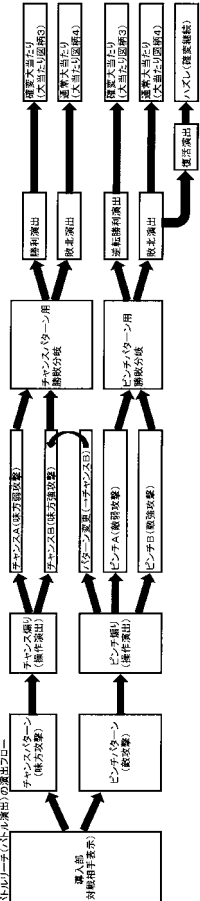
【図 3 7】



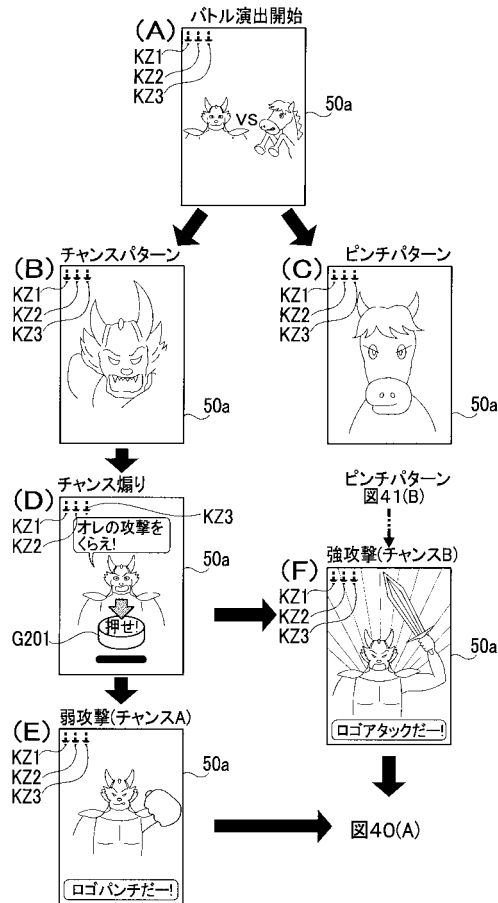
【図 3 6】



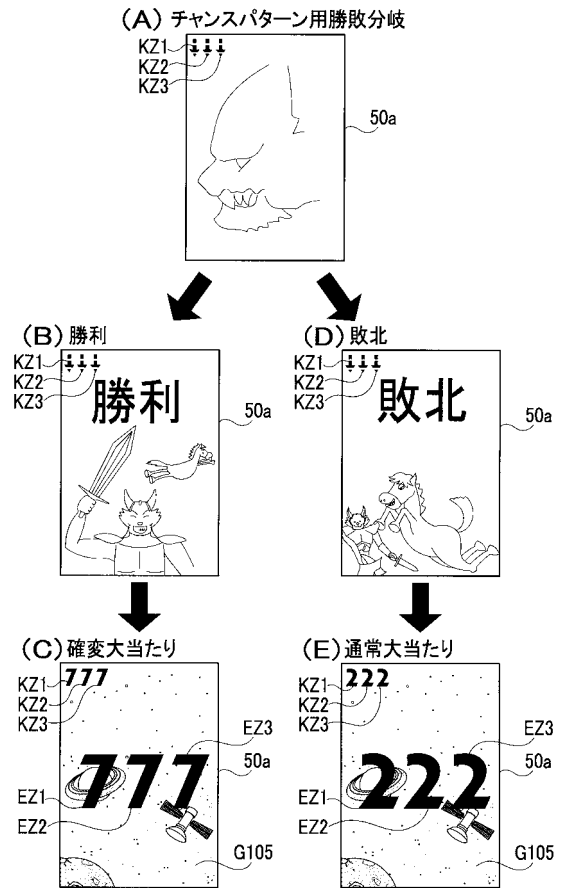
【図 3 8】



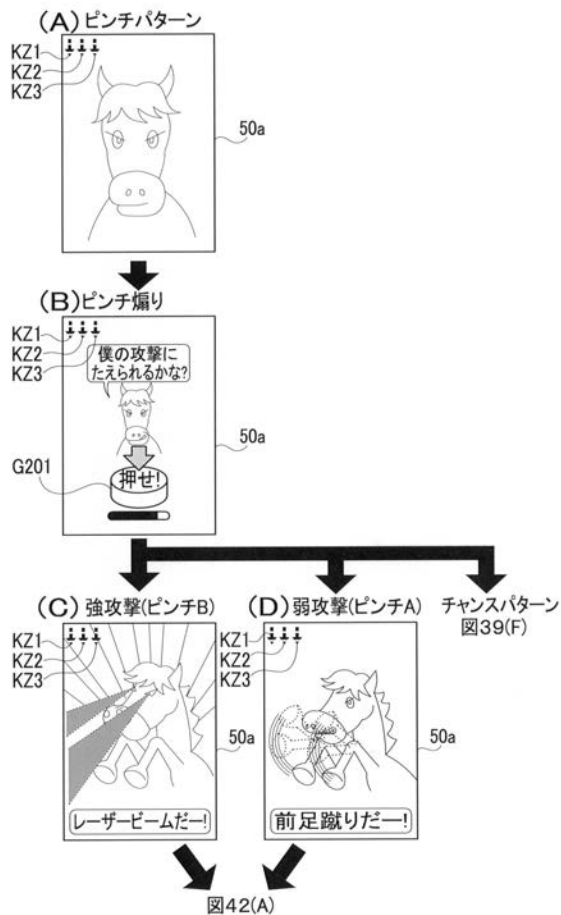
【図 39】



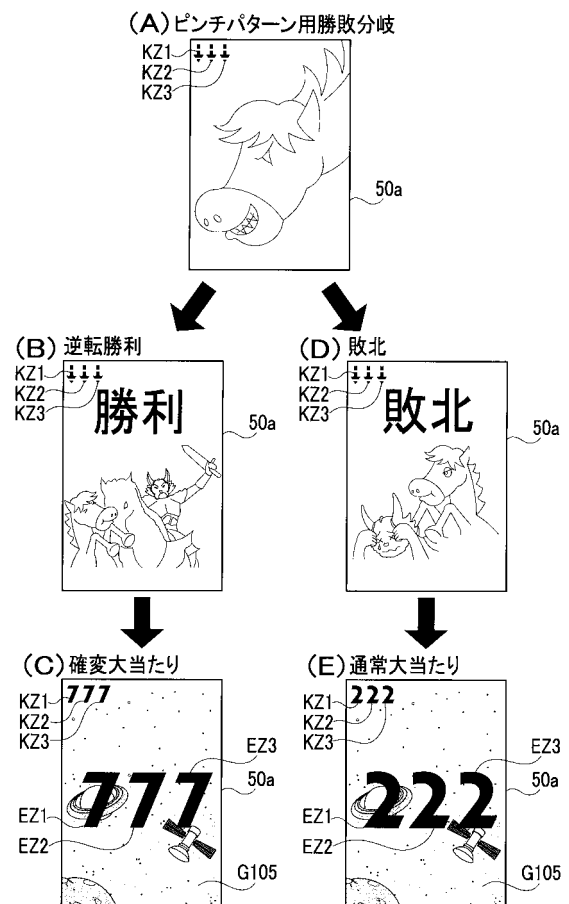
【図 40】



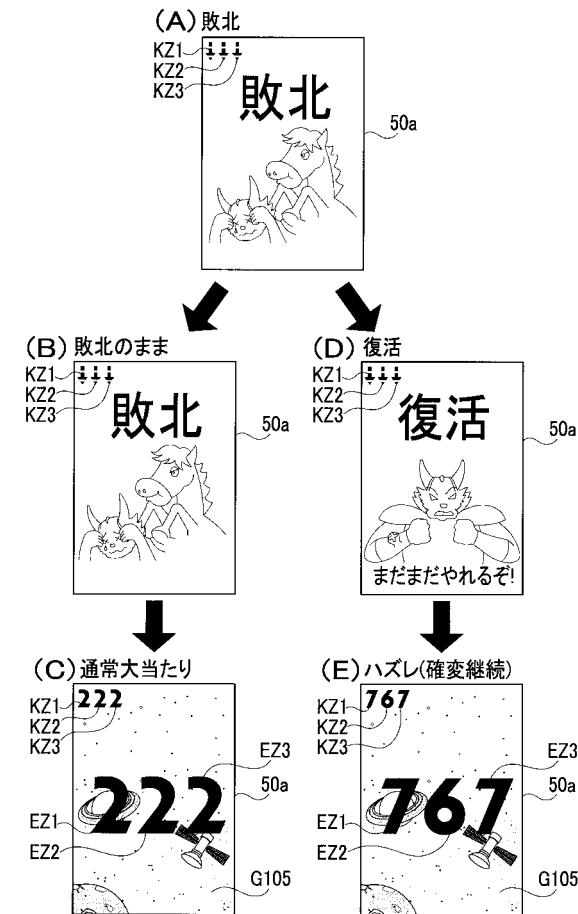
【図 41】



【図 42】



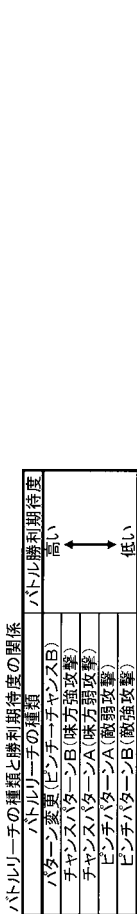
【 図 4 3 】



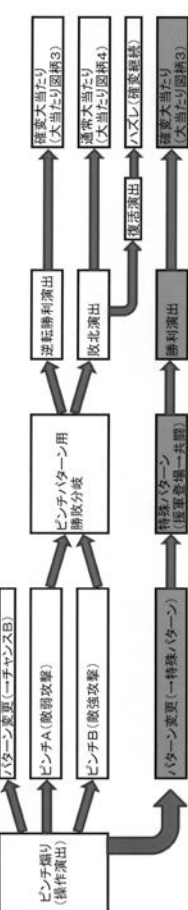
【 図 4 5 】

バトルリーチ選択テーブル	実行確率 (%)									
	ハターン変更 ピンチハターンB (SHP001) (SHP011) (SHP002)	チャンスハターンB 味方強攻撃 (SHP003) (SHP012)	ピンチハターンA 敵弱攻撃 (SHP004) (SHP013)	ピンチハターンB 敵強攻撃 (SHP005) (SHP014)	ハターン変更 ピンチハターンB (SHP001) (SHP011) (SHP002)	チャンスハターンB 味方強攻撃 (SHP003) (SHP012)	ピンチハターンA 敵弱攻撃 (SHP004) (SHP013)	ピンチハターンB 敵強攻撃 (SHP005) (SHP014)	ハターン変更 ピンチハターンB (SHP001) (SHP011) (SHP002)	チャンスハターンB 味方強攻撃 (SHP003) (SHP012)
バトル勝利大当たり変動 (THP021)	25	-	35	-	25	-	10	-	25	-
バトル敗北大当たり変動 (THP023)	-	1	-	10	-	19	-	30	-	40
バトルリーチ大当たり変動 (THP025)	-	-	-	-	-	-	-	55	-	45

【 図 4 4 】



【 図 4 6 】



【 図 4 7 】

[illegible]

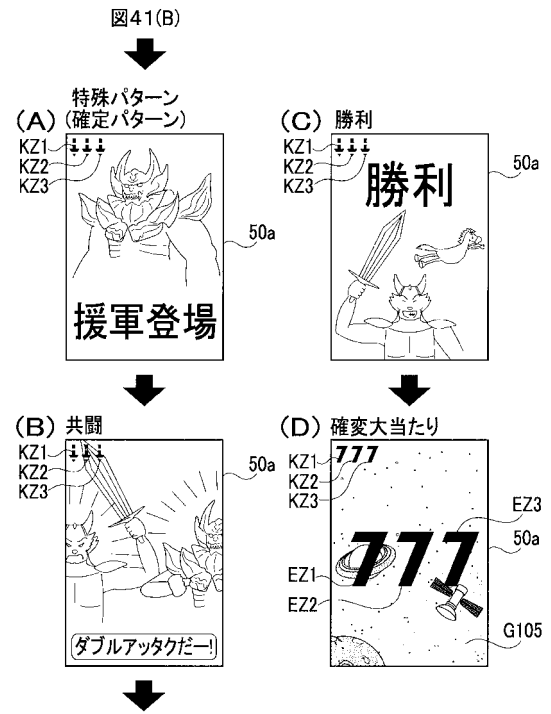
【 図 4 9 】

(A) チャンス焼り演出選択テーブル		
バトルリーチの種類	サブ変動パターン	重なり率(%)
チャンスパターンA(味方弱攻撃)	SHPO03 SHPO13	80 20
チャンスパターンB(味方強攻撃)	SHPO02 SHPO12	30 70

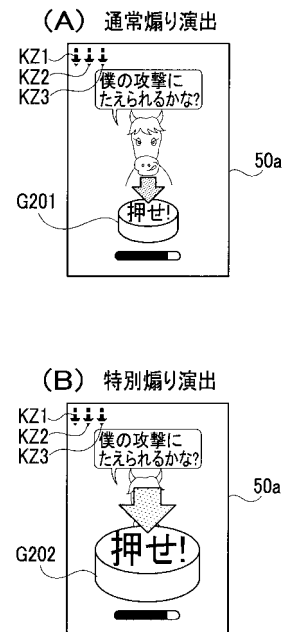
(B)ピンチ煽り演出選択テーブル

サブ変動パターン	実行確率(%)
通常爆り演出	80
特別爆り演出	20

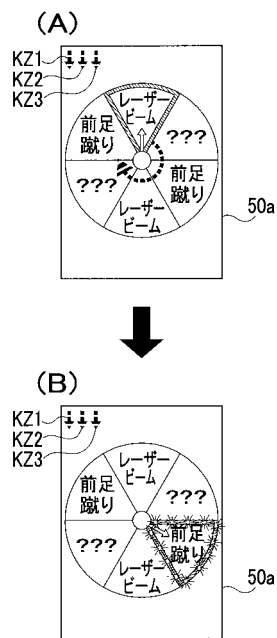
【 図 4 8 】



【 ㄨ 5 0 】



【図 5 1】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 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
- (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
- F ターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA53 CA74 CA77 EA10 FA05 FA09 FA17