

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-3473

(P2021-3473A)

(43) 公開日 令和3年1月14日 (2021.1.14)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 67 頁)

(21) 出願番号	特願2019-119748 (P2019-119748)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年6月27日 (2019.6.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	窪田 倫也
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		最終頁に続く	

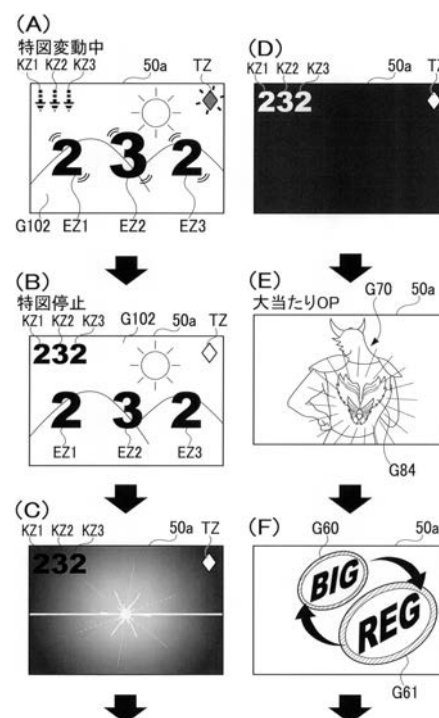
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上可能な遊技機の提供。

【解決手段】パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技者に有利な大当たり遊技（特別遊技）を行うか否かの判定において大当たり遊技を行うと判定した場合に、当該判定に基づく変動演出において大当たり遊技を行わないことを示唆するリーチハズレ目（非特定停止態様）で演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 を停止表示してから、大当たり遊技を行うことを示唆する復活演出（特定演出）を行うことがある。復活演出は、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 とは異なる特定表示（ビッグアイコン G 6 0、レギュラーアイコン G 6 1 など）を用いた演出である。

【選択図】 図 3 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、
演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記判定の結果に基づいて、演出図柄を変動表示させた後、当該判定の結果を示す停止態様で停止表示させる変動演出を実行可能であり、

前記判定において前記特別遊技を行うと判定された場合に、当該判定に基づく前記変動演出において前記特別遊技を行わないことを示唆する非特定停止態様で前記演出図柄を停止表示してから、前記特別遊技を行うことを示唆する特定演出を行うことがあり、

前記特定演出は、前記演出図柄とは異なる特定表示を用いた演出であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記特別遊技には、第 1 の特別遊技と、前記第 1 の特別遊技よりも遊技者に有利な第 2 の特別遊技とがあり、

前記特定表示には、前記第 1 の特別遊技が行われることを示唆する第 1 の特定表示と、前記第 2 の特別遊技が行われることを示唆する第 2 の特定表示とがあり、

前記演出制御手段は、前記特定演出において、実行される前記特別遊技の種類を示唆することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記演出図柄を非表示としてから前記特定演出を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記判定手段による判定の結果に基づいて、前記演出図柄とは異なる所定の図柄を変動表示させた後、当該判定の結果を示す停止態様で停止表示させる図柄表示手段を備え、

前記演出制御手段は、前記図柄表示手段が前記所定の図柄を停止表示させるタイミング以降のタイミングで、前記特定演出を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記図柄表示手段が前記所定の図柄を停止表示させる際に、前記演出図柄を確定的に停止表示させるものであり、

前記演出図柄を前記非特定停止態様で確定的に停止表示させた後、前記特定演出を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記判定において前記特別遊技を行わないと判定された場合に、当該判定に基づく前記変動演出において前記非特定停止態様で前記演出図柄を停止表示するものであり、

前記特定演出を実行する場合に前記非特定停止態様で前記演出図柄を確定的に停止表示させている時間は、前記特定演出を実行しない場合に前記非特定停止態様で前記演出図柄を確定的に停止表示させている時間よりも長いことを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

請求項 5 又は請求項 6 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記判定において前記特別遊技を行うと判定された場合に、当該判定に基づく前記変動演出において前記特別遊技を行うことを示唆する特定停止態様で前記演出図柄を停止表

10

20

30

40

50

示することがあり、

前記演出図柄を前記特定停止態様で確定的に停止表示した場合には、前記特別遊技の終了後に前記演出図柄の表示を前記特定停止態様で再開し、

前記演出図柄を前記非特定停止態様で確定的に停止表示してから前記特定演出を実行した場合には、前記特別遊技の終了後に前記演出図柄の表示を前記非特定停止態様で再開することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、例えば下記特許文献1に記載されているように、始動口への入球に基づいて大当たりであるかの判定が行われ、その判定の結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される。この文献に記載の遊技機では、大当たりであると判定された場合に、大当たりでないと判定されたことを示唆する態様で演出図柄を仮停止してから、大当たりであると判定されたことを示唆する態様で演出図柄を最終停止する演出が実行されることがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【特許文献1】特開2017-184839号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら上記特許文献1に記載の遊技機のように、演出図柄の停止態様を、大当たりでないと判定されたことを示唆する態様から大当たりであると判定されたことを示唆する態様に変化させる演出は、ありきたりなものであり、この点に改良の余地があった。

【課題を解決するための手段】

【0005】

30

本発明の遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う判定手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定の結果に基づいて、演出図柄を変動表示させた後、当該判定の結果を示す停止態様で停止表示させる変動演出を実行可能であり、

前記判定において前記特別遊技を行うと判定された場合に、当該判定に基づく前記変動演出において前記特別遊技を行わないことを示唆する非特定停止態様で前記演出図柄を停止表示してから、前記特別遊技を行うことを示唆する特定演出を行うことがあり、

前記特定演出は、前記演出図柄とは異なる特定表示を用いた演出であることを特徴とする遊技機である。

40

【発明の効果】

【0006】

本発明の遊技機によれば、演出を通じて遊技の興趣を向上可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

50

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

【図 6】 主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】 サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

10

【図 11】 特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。

【図 12】 特図 2 変動パターン判定テーブルの一例である。

【図 13】 先読み判定テーブルの一例である。

【図 14】 大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図 15】 遊技状態の説明図である。

【図 16】 演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】 特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】 特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】 特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】 保留演出の具体例を示す説明図である。

20

【図 21】 可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】 操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】 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 25】 サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】 1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】 10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】 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 29】 パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る特図 1 変動パターン判定テーブルであって、非時短状態における特図 1 変動パターン判定テーブルである。

30

【図 30】 パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係るサブ変動パターン選択テーブルであって、非時短状態における特図 1 且つリーチ成立時のサブ変動パターン選択テーブルである。

【図 31】 パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る予告演出選択テーブルであって、非時短状態における特図 1 且つリーチ成立時の予告演出選択テーブルである。

【図 32】 復活演出が実行される場合の演出フローを説明するためのタイミングチャートである。

【図 33】 バトルリーチの具体例を示す図である。

【図 34】 復活演出が実行される場合の演出展開を示す図である。

【図 35】 復活演出が実行された場合の演出展開を示す図であって、図 34 (F) に続く演出展開を示す図である。

40

【図 36】 復活演出が実行された場合の演出展開を示す図であって、図 35 (D) に続く演出展開を示す図である。

【図 37】 復活演出が実行されないで大当たり遊技が実行される場合の演出の具体例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

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

50

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。

【0009】

1. 遊技機の構造

第1形態のパチンコ遊技機PY1について説明する。最初に、パチンコ遊技機PY1の構造について図1～図5を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機PY1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機PY1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PY1から当該パチンコ遊技機PY1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PY1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機PY1に近づく方向とする。

10

【0010】

図1に示すように、パチンコ遊技機PY1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YUが取り付けられる遊技盤取付枠2Aと、遊技盤取付枠2Aにヒンジ2Bを介して回転自在に支持される前枠23mと、を備える。前枠23mは遊技盤取付枠に対して開閉が可能である。前枠23mには、透明板23tが取り付けられている。前枠23mが閉じられているとき、遊技盤取付枠2Aに取り付けられた遊技盤1と透明板23tとは対面する。よって、パチンコ遊技機PY1が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機PY1の前方にいる遊技者は、透明板23t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23t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PY1の前方から遊技領域6を視認可能であればよい。

20

【0011】

前枠23m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72kが設けられている。ハンドル72k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72が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル72kの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠23m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36が設けられている。下部装飾体36の上面には、ハンドル72kに供給される遊技球を貯留するための上皿34が形成されている。また、下部装飾体36の正面の下部中央には、上皿34に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿35が設けられている。

30

【0012】

下部装飾体36の上面の上皿34より前方側には、下方に押下操作可能な第1入力装置（以下「通常ボタン」）40が設けられている。また、前枠23m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32において、下方に押下操作可能な第2入力装置（以下「特殊ボタン」）41が設けられている。

【0013】

また、前枠23m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31の底面に、音を出力可能なスピーカ52が設けられている。スピーカ52は、左側に配置された左スピーカ52Lと、右側に配置された右スピーカ52Rと、からなる。また、前枠23mの右縁部と、下部装飾体36における正面の下皿35の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ53が設けられている。さらに、前枠23m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58が取り付けられている。枠可動装置58は、左側に配置された左枠可動装置58Lと、右側に配置された右枠可動装置58Rと、で構成される。

40

【0014】

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。

【0015】

50

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

【0016】

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。

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0021】

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

【0022】

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（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域 6 には、遊技球を第

2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。

【0023】

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

【0024】

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

10

【0025】

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

20

【0026】

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

30

【0027】

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

【0028】

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

40

【0029】

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

50

まで流下する遊技球のルートを第1のルートという。

【0030】

一方、振分ソレノイド16sが通電されているとき、振分部材16kは遊技球の特定領域16の通過（進入）を許容する第2状態（通過許容状態：図3（B）の正面視で振分部材16kの左端が特定領域16の右端よりやや左側に位置し、振分部材16kが特定領域16をその直上で覆わず、特定領域16の直上が開放している状態）にある。振分部材16kが第2状態にあるときは、第2大入賞口15に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ15aを通過したあと特定領域16を通過容易である。この第2大入賞口15から特定領域16まで流下する遊技球のルートを第2のルートという。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

なお、第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15Dは、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第1大入賞装置14Dのような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を2つ設ける構成とすることが可能である。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

10

20

30

40

50

ある。

【0038】

ここで、第1大入賞口14と一般入賞口10の位置関係について説明する。本形態では、一般入賞口10が3つ設けられているが、ここでは、右遊技領域6B（つまり第2流路R2）に配されている一般入賞口10（以下「特定一般入賞口10T」と言う）と、第1大入賞口14との位置関係について説明する。

【0039】

図2に示すように、第1大入賞口14は、右遊技領域6Bにおいて、センター枠61の下部の右方に配されている。一方、特定一般入賞口10Tは、右遊技領域6Bにおいて、センター枠61の上下方向における中央部の右方に配されている。そして、特定一般入賞口10Tは、第1大入賞口14よりも上方（特定の方向）に位置している。つまり、特定一般入賞口10Tは、第1大入賞口14から見て上方（上下方向における上側（所定方向における一方側））にあり、より詳細には、第1大入賞口14の右端部の上方に位置している。

【0040】

このため、大当たり遊技状態において遊技者が右打ちしている場合、右遊技領域6Bに打ち出された遊技球の多くは第1大入賞口14に入賞することになるが、特定一般入賞口10Tへの入賞も発生する。但し、大当たり遊技中に右遊技領域6Bに発射された遊技球のうち特定一般入賞口10Tに入賞する遊技球の数は、第1大入賞口14に入賞する遊技球の数に比べれば少なく、実質16Rの大当たり遊技において10球～30球程度である。特定一般入賞口10Tへの入球率は適宜変更可能である。なお、特定一般入賞口10Tは、開閉式の入賞口ではなく常時開いているため、大当たり遊技状態でない場合でも右打ちすれば、特定一般入賞口10Tに遊技球が入賞する可能性がある。

【0041】

次に、表示器類8について説明する。表示器類8は、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）に配置されている。図4に示すように、表示器類8には、特図1を可変表示する特図1表示器81a、特図2を可変表示する特図2表示器81b、及び、普図を可変表示する普図表示器82が含まれている。また、表示器類8には、後述する特図1保留数（U1：特図1表示器81a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83a、および後述する特図2保留数（U2：特図2表示器81b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83bが含まれている。

【0042】

特図1の可変表示は、第1始動口11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12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（識別図柄の一例）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81aおよび特図2表示器81bを総称して特図表示器81という。さらに、特図1保留表示器83aおよび特図2保留表示器83bを総称して特図保留表示器83という。

【0043】

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14及び第2大入賞口15）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。

【0044】

特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を

表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「□□■□□■」(□：点灯、■：消灯)というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 は、「■■■■■■□」というように一番右にある L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させてもよい。

【0045】

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

【0046】

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 に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（例えば 4 個）を設定することが可能である。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。

【0047】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や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 1 0 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表

10

20

30

40

50

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

【0051】

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

10

【0052】

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

20

【0053】

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

【0054】

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

30

【0055】

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

【0056】

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

40

【0057】

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

【0058】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 ～図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 ～図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図抽選、特図の可変表示、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

50

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、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）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（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板120を、後述する画像制御基板140、ランプ制御回路151、および音声制御回路161とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板120を備え、演出手段（画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、および、可動装置55、56、58等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

10

【0059】

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。

20

【0060】

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

30

【0061】

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。

40

【0062】

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。

【0063】

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

50

する。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

また主制御基板100は、払出制御基板170に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板170から信号を受信する。払出制御基板170には、カードユニットCU（パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置73が接続されているとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。なお、発射装置72には、ハンドル72k（図1参照）が含まれる。

【0071】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、賞球払出装置73の賞球モータ73mを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサ73aにより検知されて、賞球センサ73aによる検知信号が払出制御基板170に出力される。

【0072】

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

10

20

30

40

50

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

【0073】

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。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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。RTC139は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。RTC139は、パチンコ遊技機PY1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、RTC139は、パチンコ遊技機PY1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、RTC139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。

【0077】

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CPU141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。

【0078】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶

10

20

30

40

50

されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP（Video Display Processor）144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【0079】

VDP144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用CPU141によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM145から画像データを読み出してVRAM146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VRAM146内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をRGB信号として画像表示装置50に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部50aに表示される。

【0080】

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。

【0081】

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、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声、楽曲、効果音等を出力する。

【0082】

スピーカ52から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御回路161を、基板にしてCPUを実装してもよい。この場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にROMを実装し、そのROMに音声データを格納してもよい。また、スピーカ52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用CPU141に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板140の画像用ROM142に音声データを格納してもよい。

【0083】

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

【0084】

サブ制御基板120に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ40aおよび特殊ボタン検出スイッチ41aが含まれている。通常ボタン検出スイッチ40aは、通常ボタン40が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ41aは、特殊ボタン41が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ40a、41aは、検出内容に応じた信号をサブ制御基板120に出力する。なお、サブ制御基板120に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0085】

サブ制御基板120に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置55を駆動する盤上駆動モータ55m、盤下可動装置56を駆動する盤下駆動モータ56m、枠可動

10

20

30

40

50

装置 5 8 を駆動する枠駆動モータ 5 8 m 等が含まれている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 1 5 1 を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0086】

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

10

【0087】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、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。

【0088】

20

3. 遊技機による主な遊技

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

【0089】

30

3-1. 普図に関わる遊技

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

40

【0090】

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

【0091】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述

50

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

10

【0092】

3-1-2. 普図変動

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

【0093】

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。

20

【0094】

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 30 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 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 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

30

【0095】

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。

40

【0096】

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

50

【0097】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせている。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0.08 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが容易な時間（例えば 3.0 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間が同じであってもよい。

10

【0098】

3-2. 特図に関わる遊技

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

20

【0099】

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

30

【0100】

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。

【0101】

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

40

【0102】

3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、図 10（A）に示すような大当たり判定テーブルに従って、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テ

50

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。

【0103】

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PY1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図10（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

10

【0104】

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

【0105】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別（特図1／特図2）、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定の起因となる入賞（当該大当たり図柄種別判定を発生させた入賞）が行われた始動口の種別（第1始動口11／第2始動口12）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。

20

【0106】

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PY1は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第1大当たり図柄種別判定テーブルおよび第2大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。なお、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

30

【0107】

例えば、図10（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50%、大当たり図柄Bが50%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100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12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。

40

【0108】

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10（C）に示すようなリーチ判定テーブルに従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【0109】

50

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

【0110】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機P Y 1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有るかリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図10（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。

【0111】

3-2-4. 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、図11～図12に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報が含まれている。特図変動パターンに含まれる識別情報は、適宜に変更することが可能である。また、特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

【0112】

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

【0113】

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ともよい。

【0114】

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。

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

また、図 11～図 12 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。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。また、SP大当たりと SPハズレ変動とを総称する場合、SP変動と言う。

【0119】

3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機 PY1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 13 に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に（具体的には例えば始動口への入賞時に）行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第 1 始動口 11 / 第 2 始動口

10

20

30

40

50

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。

【0120】

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。

10

【0121】

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。

【0122】

3-3. 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口(第1大入賞口14あるいは第2大入賞口15)の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング(OPとも表記する)と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング(EDとも表記する)とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OPやEDを設けな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。

20

【0123】

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

30

【0124】

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

40

【0125】

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

50

【0126】

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

【0127】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様といえることができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。また、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいい、特定領域16が閉状態にあることを「V閉鎖」ともいう。

【0128】

振分部材16kは一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域16は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第2大入賞口15の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態（図3（B））に制御される。よって、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことが容易である。一方、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材16kの一定の作動態様（特定領域16の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第2大入賞口15の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域16に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。

【0129】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域16の通過（以下、「V通過」ともいう）が容易な第1開放パターン（Vロング開放パターン）で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。

【0130】

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15に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー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。

【0131】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である

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

10

【0132】

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 1 2 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 1 2 D の開放時間（例えば 0. 0 8 秒）よりも長い開放時間（例えば 3. 0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図 1 1 ～図 1 2 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。

20

【0133】

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（3 0 秒）よりも短い普図変動時間（5 秒）が決定される（図 9（B））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

【0134】

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

30

【0135】

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遊技状態であると言える。

40

【0136】

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

【0137】

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

50

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。

【0138】

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

10

【0139】

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16～図22を用いて説明する。

【0140】

4-1. 演出モード

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

20

【0141】

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16（A-1）に示すように、表示部50a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通常ボタン40が操作されると、図16（A-2）に示すように、パチンコ遊技機P Y 1の演出に関する設定を行うための設定画面G 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50aの輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

30

【0142】

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16（B-1）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G 102）が表示される第1通常演出モード（昼モード）と、図16（B-2）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G 103）が表示される第2通常演出モード（夕方モード）と、図16（B-3）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G 104）が表示される第3通常演出モード（夜モード）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G 102、夕方通常用背景画像G 103および夜間通常用背景画像G 104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。

40

50

【0143】

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16(B-4)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。宇宙を表す確変用背景画像G105が表示される演出モードを宇宙モードと言う。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。

10

【0144】

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16(B-5)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。空を表す時短用背景画像G106が表示される演出モードを空モードと言う。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。

20

【0145】

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16(C-1)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16(C-2)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16(C-3)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。

30

【0146】

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。

【0147】

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PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果(大当たり判定結果、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50a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。

40

【0148】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55、56、58、通常ボタン40、特殊ボタン41などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

50

【0149】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

【0150】

また、図17(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端(左上隅)の一區画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1, KZ2, KZ3を変動表示する領域である。

10

【0151】

なお、図17(A)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

【0152】

4-2-2. 通常変動

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

20

【0153】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図17(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図17(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図17(C-1)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが異なる停止態様で仮停止してから、図17(D)に示すように、ハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、バラケ目をハズレ目とも言う。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図17(C-2)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

30

40

【0154】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機PY1は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0155】

Nリーチでは、図18(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間(例えば、10秒)維持され、図18(B)に示すように、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図18(C-1)に示すように、ハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目

50

）で演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N 大当たり変動」の場合には、図 18 (C-2) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、N リーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0156】

また、ハズレを示唆する演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・3・1」や「5・8・6」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・1・2」や「5・4・5」等）は、演出制御用マイコン 121 によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・2・2」や「7・7・7」等）は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン 121 によって選択される。

【0157】

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

【0158】

SP リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 19 (A) に示すように、表示部 50 a 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、表示部 50 a 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。その後、図 19 (B) に示すように、SP リーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、SP リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP 大当たり変動」の場合には、図 19 (C-1) に示すように、表示部 50 a に、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクター（味方キャラクター）がバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP ハズレ変動」の場合には、図 19 (C-2) に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、SP リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0159】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 10 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 100 % とし、SP リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 100 % とすれば、SP リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、SP リーチとして SP リーチ A と SP リーチ B とを実行可能にし、SP リーチ A の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には

2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%として、SPリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、SPリーチBの大当たり期待度を、SP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、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【0160】

4-2-5. Lリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にLリーチを行うことが可能である。Lリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、SPリーチよりは低いNリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Lリーチのリーチ演出の実行時間は、SPリーチのリーチ演出の演出時間よりも短い(図11および図12)。よって、Lリーチのリーチ演出では、例えば、SPリーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部50aに表示される。なお、Lリーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、Lリーチのリーチ演出の後にSPリーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

10

【0161】

4-3. 保留アイコン表示領域

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

20

【0162】

また、保留アイコン表示領域50dの近傍に、図20(A)に示すように、1つの表示領域からなる当該アイコン表示領域50eを設けることが可能である。当該アイコン表示領域50eは、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコンHAと同じまたは異なる当該アイコンTAを表示することが可能である。

30

【0163】

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

【0164】

4-3-1. 保留演出

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

40

【0165】

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

50

dの第1表示領域50d1に表示されていた保留アイコンHAが、当該アイコン表示領域50eに移動して当該アイコンTAとして表示され、保留アイコン表示領域50dの第2表示領域50d2に表示されていた保留アイコンHAが、第1表示領域50d1に移動して表示され、特図1保留数が『1』であることが遊技者に報知される。

【0166】

4-4. 予告演出

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

10

【0167】

4-4-1. 可動体演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、可動装置55、56、58を用いた可動体演出（可動体駆動演出）を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置55、56、58を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0168】

可動体演出では、例えば、NリーチからSPリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、表示部50a上に重なるように移動して、SPリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56kと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図21(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態（初期位置）に戻ってSPリーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。なお、可動体演出については、SP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。

20

【0169】

4-4-2. 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者に通常ボタン40や特殊ボタン41を操作させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

30

【0170】

操作演出では、例えば、SPリーチにおいて、入力装置（特殊ボタン41）の押下操作が有効な期間（操作有効期間）が発生し、この操作有効期間の発生に伴って、図22(A)に示すように、特殊ボタン41の操作を促す演出（操作促進演出）が行われる。操作促進演出において、表示部50aに、操作促進画像G3が表示される。操作促進画像G3は、特殊ボタン41を模した画像（特殊ボタン画像G31）と、特殊ボタン41の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像G32）と、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。その後、操作有効期間において特殊ボタン41が押下操作されることに応じて、または、操作有効期間において特殊ボタン41が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図22(B)に示すように、盤上可動装置55が作動し、盤上可動体55kが表示部50a上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置55の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

40

【0171】

50

4-4-3. 先読み演出

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

【0172】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 20 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50 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。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。

10

【0173】

5. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

次に図 23 ~ 図 24 に基づいて遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用 R A M 104 に設けられている。

【0174】

[1. 主制御メイン処理]

20

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 103 から図 23 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 001) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 104 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 102 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。

【0175】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) では、図 8 (A) および図 8 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ 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

【0176】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) が終了すると、割り込みを許可する (S 004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 102 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) 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 005) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S 005) 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 003) 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 102 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 004) がされてから開始される。

40

【0177】

[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 005) について説明する。図 24 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) では、まず出力処理 (S 101) を実行す

50

る。出力処理（S101）では、以下に説明する各処理において主制御基板100の遊技用RAM104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120や払出制御基板170等に出力する。

【0178】

出力処理（S101）に次いで行われる入力処理（S102）では、遊技制御用マイコン101は、例えば、下皿35の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用RAM104の出力バッファに記憶する。

【0179】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）は、図23の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）と同じである。即ち、図8（A）および図8（B）に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理（S005）の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理（S005）の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理（S005）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【0180】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）に次いで、遊技制御用マイコン101は、センサ検出処理（S104）を行い、続いて普通動作処理（S105）を行い、さらに特別動作処理（S106）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。

【0181】

特別動作処理（S106）に次いで、振分装置16Dを制御するための振分装置制御処理を行う（S107）。なお、振分装置16Dを作動させるのは、第2大入賞装置15Dを用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置16Dを、電源投入から常に一定動作で作動させてもよい。

【0182】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理（S108）を実行して、メイン側タイマ割り込み処理（S005）を終了する。その他の処理（S108）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用RAM104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（S108）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170に送信する。つまり、払出制御基板170は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

【0183】

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理を繰り返し実行し（図23参照）、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（S005）を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S005）の出力処理（S101）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S005）にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【0184】

[2-1. センサ検出処理]

センサ検出処理（S104）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RAM104の出力バッファにセットする。

【0185】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ10aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

10

20

30

40

50

【0186】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ13aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウン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RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106に普通図柄乱数が所定数（例えば4個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、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。

【0187】

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図2関係乱数を取得し、取得した特図2関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105bは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図2関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図2関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図2関係乱数は記憶されない。また、取得した特図2関係乱数と第2先読み判定テーブル（図13参照）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105bに記憶されている特図2関係乱数の数（特図2保留数）を表す特図2保留数コマンドおよび第2先読み判定の結果を表す第2始動入賞コマンドを含む第2始動口センサ用コマンドを生成する。

【0188】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図1関係乱数を取得し、取得した特図1関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105aは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図1関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図1関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図1関係乱数は記憶されない。また、取得した特図1関係乱数と第1先読み判定テーブル（図13参照）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105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第1先読み判定の結果を表す第1始動入賞コマンドを含む第1始動口センサ用コマンドを生成する。

【0189】

第1大入賞口センサ処理では、第1大入賞口センサ14aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第1大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0190】

第2大入賞口センサ処理では、第2大入賞口センサ15aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第2大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0191】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ16aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【0192】

〔2-2. 普通動作処理〕

普通動作処理（S105）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RAM104の出力バッファにセットする。

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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。

【0196】

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

20

【0197】

[2-3. 特別動作処理]

特別動作処理（S106）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0198】

[2-3-1. 特別図柄待機処理]

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

30

【0199】

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

40

【0200】

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

50

判定テーブルとを用いて、特図 2 変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 2 変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 2 変動パターンが判定される。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図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。

10

【0201】

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。

【0202】

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。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

20

【0203】

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

30

40

【0204】

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。

【0205】

50

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。

【0206】

[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。

10

【0207】

[2-3-3. 特別図柄確定処理]

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

20

【0208】

[2-3-4. 大当たり遊技制御処理]

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

30

【0209】

[2-3-5. 遊技状態設定処理]

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

40

【0210】

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

【0211】

6. 演出制御用マイコン 121 による演出の制御

次に、図 25～図 27 に基づいて演出制御用マイコン 121 による演出の制御について

50

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

【0212】

[1. サブ制御メイン処理]

サブ制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図25に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

10

【0213】

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

【0214】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50aに画像を表示する(画像による種々の演出を実行する)。なお、サブ制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力させたり(音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光させたり(発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置55、56、58を作動させたり(動作による種々の可動体演出を実行したり)する。このようにして、各種の演出(特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など)が実現される。

20

【0215】

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

30

【0216】

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

40

【0217】

[2. 1msタイマ割り込み処理]

1msタイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板120に1ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1msタイマ割り込み処理(S4011)では、図26に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動装置制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次行う。

【0218】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ40aや特殊ボタン検出スイッチ41aなどの

50

遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出し、検出結果に応じてコマンドをセットしたり演出用データを作成したりする。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ53、および盤ランプ54などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路151に出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、発光データに従って枠ランプ53、および盤ランプ54などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置55、56、58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121は、駆動データに従って、可動装置55、56、58などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

10

【0219】

[3. 10ms タイマ割り込み処理]

10ms タイマ割り込み処理(S4012)は、サブ制御基板120に10ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理(S4012)では、図27に示すように、受信コマンド解析処理(S4201)、演出タイマ更新処理(S4202)、音声制御処理(S4203)、演出用データ作成処理(S4204)を順次行う。

20

【0220】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理(S4010)によって演出用RAM124の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理(例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等)を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン40や特殊ボタン41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52からの音声の出力を制御するデータ)の作成と音声制御回路161への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

30

【0221】

ここで、演出制御用マイコン121が遊技制御用マイコン101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121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121は、受信コマンド解析処理(S4201)において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン(サブ変動パターン)を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンがSP変動(SP大当たり変動やSPハズレ変動)である場合、SPリーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理(コマンド送信処理(S4004)、発光データ出力処理(S4102)、可動装置制御処理(S4103)、音声制御処理(S4203)など)が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

40

【0222】

7. パチンコ遊技機PY1の特徴部

以下、パチンコ遊技機PY1の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機PY1の特徴の1つは、変動演出において演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がハズレ目(バラケ

50

目)で停止表示された後に行われる復活演出にある。

【0223】

最初に、遊技制御用マイコン101が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン101は、図28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1~6)を実行可能である。

【0224】

図28に示すように、遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理(第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄1」、「大当たり図柄2」、「大当たり図柄3」、又は「大当たり図柄4」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、「大当たり図柄1」を30%の割合で決定し、「大当たり図柄2」を50%の割合で決定し、「大当たり図柄3」を10%の割合で決定し、「大当たり図柄4」を10%の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン101は、特図2判定処理(第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理)における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄5」又は「大当たり図柄6」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、「大当たり図柄5」を60%の割合で決定し、「大当たり図柄6」を40%の割合で決定する。

【0225】

そして、遊技制御用マイコン101は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄1」が決定された場合に実行される「大当たり遊技1」、および、「大当たり図柄3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技3」では、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1Rから8Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放し、9Rから16Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14を開放する。この大当たり遊技の9Rから16Rまでは、第1大入賞口14の開放時間が極めて短く、現実的には第1大入賞口14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16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。

【0226】

また、「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」、「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」、「大当たり図柄5」が決定された場合に実行される「大当たり遊技5」、および、「大当たり図柄6」が決定された場合に実行される「大当たり遊技6」では、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1Rから16Rまでの全てにおいて、1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放する。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16回である。

【0227】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が16回である「大当たり遊技2」、「大当たり遊技4」、「大当たり遊技5」、又は「大当たり遊技6」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」又は「大当たり遊技3」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2」、「大当たり遊技4」、「大当たり遊技5」、又は「大当たり遊技6」が実行される大当たり遊技状態は、「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よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【0228】

次に、遊技制御用マイコン101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101は、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」、「大当たり遊技3」、「大当たり遊技4」、「大当たり遊技5」、および「大当たり遊技6」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2」、「大当たり遊技4」、又は「大当たり遊技5」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1」、「大当たり遊技3」、又は「大当たり遊技6」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2」、「大当たり遊技4」、又は「大当たり遊技5」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1」、「大当たり遊技3」、又は「大当たり遊技6」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。

【0229】

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100回となるまで継続可能とする。

【0230】

従って、その後に高確率状態が設定される「大当たり遊技2」、「大当たり遊技4」、又は「大当たり遊技5」は、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技1」、「大当たり遊技3」、又は「大当たり遊技6」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2」、「大当たり遊技4」、又は「大当たり遊技5」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技3」、又は「大当たり遊技6」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。

【0231】

なお、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の種類を問わず、通常遊技状態よりも有利な遊技状態と言える。また、高確率状態の1つである「高確率高ベース遊技状態」は、通常確率状態の1つである「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。本明細書では、遊技者に有利な遊技状態を有利遊技状態と言うことがある。

【0232】

ここで、図28に示したように、特図1の抽選（第1始動口11への入賞に基づく大当たりの抽選）にて当選可能な大当たり図柄のうち、大当たり図柄1と大当たり図柄3とは、実質的なラウンド遊技の実行回数も大当たり遊技後の遊技状態も同じであり、大当たり図柄2と大当たり図柄4とは、実質的なラウンド遊技の実行回数も大当たり遊技後の遊技状態も同じである。にもかかわらず、大当たり図柄の種別を分けているのは、次の理由による。

【0233】

すなわち本形態では、大当たり図柄1に当選した場合、及び、大当たり図柄2に当選した場合には、変動演出において最終的に演出図柄EZ1、EZ2、EZ3をゼロ目（特定停止態様に相当）で停止表示させるのに対して、大当たり図柄3に当選した場合、及び、大当たり図柄4に当選した場合には、変動演出において演出図柄EZ1、EZ2、EZ3をゼロ目で停止表示させずにハズレ目（非特定停止態様に相当）で停止表示させ、その後、大当たり遊技が実行されること（すなわち大当たり当選）を示唆する復活演出（特定演出に相当）を行うようにしている。この復活演出の実行時間を確保するため、大当たり図柄3や大当たり図柄4に基づく大当たり遊技のオープニング時間（OP時間）は、大当たり図柄1や大当たり図柄2に基づく大当たり遊技のオープニング時間（10秒）よりも長い時間（20秒）に設定されている。このように本形態では、復活演出によって大当たり当選が報知されるときの大当たり図柄（大当たり図柄3および大当たり図柄4）と、復活演出は行われずに変動演出にて大当たり当選が報知されるときの大当たり図柄（大当たり図柄1および大当たり図柄2）とが区別されている。なお、復活演出については、後に詳述する。

【0234】

ちなみに、復活演出によって大当たり当選が報知されるのは、特図1の抽選によって大当たりに当選した場合の20%であり、あくまでも原則的には、変動演出によって大当たり当選が報知されるようになっていく。図28に示した大当たり図柄の種類や振分率等はあくまでも一例であり、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。

【0235】

次に、非時短状態における特図1の変動パターン判定について説明する。遊技制御用マ

アイコン101は、非時短状態では、図29に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いて特図1変動パターンを判定する。

【0236】

遊技制御用マイコン101は、非時短状態に設定しているときの特図1変動パターン判定処理において、特図1判定処理で行った大当たり判定の結果、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1変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、図29に示すように、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」又は「大当たり図柄2」である場合、特図1変動パターンとして、「THP001」又は「THP002」の何れかを決定することが可能である。何れの特図1変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図29に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、適宜に変更することが可能である。このことは、「THP001」及び「THP002」以外の特図変動パターンについても同様である。

10

【0237】

遊技制御用マイコン101は、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」又は「大当たり図柄4」である場合、特図1変動パターンとして、「THP011」を決定する。

【0238】

また、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定の結果が「大当たり」でない場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合、特図1変動パターンとして、「THP021」又は「THP022」の何れかを決定することが可能である。

20

【0239】

また、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定の結果が「大当たり」でない場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合、特図1変動パターンとして、「THP031」、「THP032」、「THP033」の3種類の何れかを決定することが可能である。この3種類の特図1変動パターンのうち何れに決定するかは、特図1保留数によって割り振られている。特図1保留数が0～2個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図1保留数が3～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

【0240】

30

ここで、特図1変動パターン「THP001」は、バトルリーチ（SPリーチの一種）において勝利演出が行われるバトル勝利大当たり変動である。バトルリーチは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、最終的には、味方キャラクタが勝利する勝利演出（成功演出の一例）、又は、味方キャラクタが敗北する敗北演出（失敗演出の一例）に分岐する演出である。成功演出は、大当たり当選を示唆する演出として機能し、失敗演出は、ハズレを示唆する演出として機能する。なお、バトルリーチについては後に詳述する。

【0241】

また、特図1変動パターン「THP011」は、バトルリーチにおいて敗北演出（失敗演出）が行われるバトル敗北大当たり変動である。また、特図1変動パターン「THP021」は、バトルリーチにおいて敗北演出が行われるバトル敗北ハズレ変動である。バトル敗北大当たり変動が選択された場合には、バトルリーチの終了後に（より詳細には特別図柄の停止表示後に）、大当たり当選を示唆する復活演出が行われる。これに対して、バトル敗北ハズレ変動が選択された場合には、バトルリーチが終了しても、復活演出は行われない。なお、特図1変動パターンのうちバトル敗北大当たり変動に係る特図停止時間だけは、他の特図変動パターンに係る特図停止時間（500ms）よりも長い時間（5000ms）となっている。この理由については後に詳述する。

40

【0242】

また、特図1変動パターン「THP002」は、Nリーチが行われるがSPリーチ（バトルリーチ）は行われないN大当たり変動である。また、特図1変動パターン「THP0

50

22」は、Nリーチが行われるがSPリーチ（バトルリーチ）は行われないNハズレ変動である。

【0243】

また、特図1変動パターン「THP031」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が10秒で終了する「通常Aハズレ変動」であり、「THP032」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が7秒で終了する「通常Bハズレ変動」であり、「THP033」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が4秒で終了する「通常Cハズレ変動」である。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で、遊技者に有利な遊技状態になること（例えば大当たり遊技状態になること）を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7↓7」の状態）のことである。

10

【0244】

本形態では、バトルリーチ（SPリーチ）は、Nリーチを経て実行され、Nリーチは、通常変動が実行されて演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチの状態（リーチ状態）になると実行される（図29の特図変動演出の演出フローの欄参照）。

【0245】

次に、上述した特図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（通常変動、Nリーチ、バトルリーチ、）のうち、バトルリーチについて詳細に説明する。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、可動装置55, 56, 58を用いた可動体演出、入力装置（通常ボタン40、特殊ボタン41）を用いた操作演出等を実行可能である。

20

【0246】

バトルリーチは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うリーチ演出である。バトルリーチには、当落分岐があり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する成功演出（勝利演出）、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する失敗演出（敗北演出）に分岐する。成功演出は、遊技者に大当たりに当選していることを示唆する演出として機能する。失敗演出は、遊技者に大当たりに当選していないことを示唆する演出として機能する。なお、失敗演出は、大当たりに当選している場合でも実行されることがある（図29中の「バトル敗北大当たり変動」参照）。大当たりに当選した場合には、Nリーチよりもバトルリーチが実行され易く、ハズレの場合には、Nリーチの方がバトルリーチよりも実行され易い。このため、バトルリーチは、Nリーチよりも高い大当たり期待度を示唆する演出として機能する。

30

【0247】

次に、図29に示した特図変動パターンのうちリーチが成立するものが選択された場合のサブ変動パターン（変動演出パターン）の選択について説明する。図30に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP001（バトル勝利大当たり変動）」である場合は、サブ変動パターンとして「SHP001」を70%の割合で選択し、「SHP002」を30%の割合で選択する。「SHP001」と「SHP002」はどちらもバトルリーチで勝利演出を行うサブ変動パターンであるが、バトルリーチにおける敵キャラクタの種類が異なる。「SHP001」が選択された場合には、敵キャラクタA（「敵A」と略すことがある）とバトルを行い味方キャラクタが勝利するバトルリーチが実行される。これに対して、「SHP002」が選択された場合には、敵キャラクタB（「敵B」と略すことがある）とバトルを行い味方キャラクタが勝利するバトルリーチが実行される。サブ変動パターン「SHP001」を「敵Aバトル勝利」と称し、サブ変動パターン「SHP002」を「敵Bバトル勝利」と称する。また、特図変動パターンがバトル勝利大当たり変動（THP001）である場合に参照されるサブ変動パターン選択テーブルを、「

40

50

サブ変パタT B L 1」と称する。

【0248】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP011（バトル敗北大当たり変動）」又は「THP021（バトル敗北ハズレ変動）」である場合は、サブ変動パターンとして「SHP003」を30%の割合で選択し、「SHP004」を70%の割合で選択する。「SHP003」と「SHP004」はどちらもバトルリーチで敗北演出を行うサブ変動パターンであるが、バトルリーチにおける敵キャラクタの種類が異なる。「SHP003」が選択された場合には、「敵A」とバトルを行い味方キャラクタが敗北するバトルリーチが実行される。これに対して、「SHP004」が選択された場合には、「敵B」とバトルを行い味方キャラクタが敗北するバトルリーチが実行される。サブ変動パターン「SHP003」を「敵Aバトル敗北」と称し、サブ変動パターン「SHP004」を「敵Bバトル敗北」と称する。また、特図変動パターンがバトル敗北大当たり変動（THP011）である場合、及び、バトル敗北ハズレ変動（THP021）である場合に参照されるサブ変動パターン選択テーブルを、「サブ変パタT B L 3」と称する。

10

【0249】

このように本形態では、バトルリーチにおける敵キャラクタが「敵A」である場合の方が、「敵B」である場合よりも、勝利演出が実行され易くなっている。このため、敵キャラクタが「敵A」であるバトルリーチは、敵キャラクタが「敵B」であるバトルリーチよりも、大当たり期待度（大当たり遊技が実行される期待度）が高い演出として機能する。また本形態では、バトル敗北大当たり変動である場合も、バトル敗北ハズレ変動である場合も、共通のサブ変動パターン選択テーブル（サブ変パタT B L 3）に基づいてサブ変動パターンが選択される。このため、特図変動パターンがバトル敗北大当たり変動である場合であっても、サブ変動パターン（変動演出パターン）からは、大当たりに当選していることを覚られ難くなっている。

20

【0250】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP002（N大当たり変動）」である場合は、サブ変動パターンとして「SHP005」を70%の割合で選択し、「SHP006」を30%の割合で選択する。「SHP005」と「SHP006」はどちらもNリーチで成功する（すなわちNリーチで最終的にゾロ目が表示される）サブ変動パターンであるが、Nリーチにおけるエフェクト画像（本形態では、Nリーチにおいて中演出図柄EZ2の周囲にエフェクト画像が表示されるものとする）の種類が異なる。「SHP005」が選択された場合には、所定の大きさの赤色の稲妻を表現したエフェクト画像Aが表示されて、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がゾロ目で停止表示される。これに対して、「SHP006」が選択された場合には、エフェクト画像Aよりも小さい青色の稲妻を表現したエフェクト画像Bが表示されて、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がゾロ目で停止表示される。サブ変動パターン「SHP005」を「N成功パターンA」と称し、サブ変動パターン「SHP006」を「N成功パターンB」と称する。また、特図変動パターンがN大当たり変動（THP002）である場合に参照されるサブ変動パターン選択テーブルを、「サブ変パタT B L 2」と称する。

30

40

【0251】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP022（Nハズレ変動）」である場合は、サブ変動パターンとして「SHP007」を30%の割合で選択し、「SHP008」を70%の割合で選択する。「SHP007」と「SHP008」はどちらもNリーチで失敗する（すなわちNリーチで最終的にハズレ目が表示される）サブ変動パターンであるが、Nリーチにおけるエフェクト画像の種類が異なる。「SHP007」が選択された場合には、エフェクト画像Aが表示されて、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がハズレ目で停止表示される。これに対して、「SHP008」が選択された場合には、エフェクト

50

画像 B が表示されて、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がハズレ目で停止表示される。サブ変動パターン「SHP007」を「N 失敗パターン A」と称し、サブ変動パターン「SHP008」を「N 失敗パターン B」と称する。また、特図変動パターンが N ハズレ変動 (THP022) である場合に参照されるサブ変動パターン選択テーブルを、「サブ変動パターン TBL4」と称する。なお、図 30 に示した選択率等は、あくまで一例であり、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。

【0252】

このように本形態では、N リーチにおけるエフェクト画像が「エフェクト画像 A」である場合の方が、「エフェクト画像 B」である場合よりも、N リーチが成功し易くなっている。このため、エフェクト画像 A が表示される N リーチは、エフェクト画像 B が表示される N リーチよりも、大当たり期待度が高い演出として機能する。なお本形態では、N リーチが失敗した場合には、特図停止後に復活演出が実行されることはない。

【0253】

次に、図 29 に示した特図変動パターンのうちリーチが成立するものが選択された場合の各種の予告演出の選択について説明する。本形態のパチンコ遊技機 PY1 は、変動演出に伴う予告演出として、可動体駆動予告、図柄エフェクト予告、及び、ミニキャラ予告を実行可能であるとする。可動体駆動予告とは、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の変動表示を開始する際に、盤下可動体 56k を所定時間 (2 秒程度) にわたって上下に揺動させる予告演出である。また、図柄エフェクト予告とは、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の変動表示を開始する際に、各演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の周囲に所定のエフェクト画像 (例えば炎を表すエフェクト画像) を表示する予告演出である。また、ミニキャラ予告とは、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の変動表示を開始させてから、所定のミニキャラ (例えば、2 頭身にデフォルメされた味方キャラクタ) の画像を表示するとともに、ミニキャラのセリフとして「チャンス!」の文字画像を表示する予告演出である。なお、パチンコ遊技機 PY1 は、これらの予告演出を重複して実行することが可能である。

【0254】

図 31 に示すように、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP001 (バトル勝利大当たり変動)」である場合は、可動体駆動予告を 80% の割合で実行し (20% の割合で実行せず)、図柄エフェクト予告を 65% の割合で実行し (35% の割合で実行せず)、ミニキャラ予告を 50% の割合で実行する (50% の割合で実行しない)。特図変動パターンがバトル勝利大当たり変動 (THP001) である場合に参照される予告演出選択テーブルを、「予告演出 TBL1」と称する。

【0255】

また、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP002 (N 大当たり変動)」である場合は、可動体駆動予告を 60% の割合で実行し (40% の割合で実行せず)、図柄エフェクト予告を 50% の割合で実行し (50% の割合で実行せず)、ミニキャラ予告を 40% の割合で実行する (60% の割合で実行しない)。特図変動パターンが N 大当たり変動 (THP002) である場合に参照される予告演出選択テーブルを、「予告演出 TBL2」と称する。

【0256】

また、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP011 (バトル敗北大当たり変動)」である場合、又は、「THP021 (バトル敗北ハズレ変動)」である場合には、可動体駆動予告を 5% の割合で実行し (95% の割合で実行せず)、図柄エフェクト予告を 20% の割合で実行し (80% の割合で実行せず)、ミニキャラ予告を 65% の割合で実行する (35% の割合で実行しない)。特図変動パターンがバトル敗北大当たり変動 (THP011) である場合やバトル敗北ハズレ変動 (THP021) である場合に参照される予告演出選択テーブルを、「予告演出 TBL3」と称する。

【0257】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「THP022（Nハズレ変動）」である場合は、可動体駆動予告を1%の割合で実行し（99%の割合で実行せず）、図柄エフェクト予告を10%の割合で実行し（90%の割合で実行せず）、ミニキャラ予告を25%の割合で実行する（75%の割合で実行しない）。特図変動パターンがNハズレ変動（THP022）である場合に参照される予告演出選択テーブルを、「予告演出TBL4」と称する。なお、図31に示した実行確率等は、あくまで一例であり、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。

【0258】

このように本形態では、いずれの予告演出も、バトルリーチやNリーチが成功するときの方が、バトルリーチやNリーチが失敗するときよりも実行され易くなっている。このため、各予告演出は、バトルリーチやNリーチが成功することに期待させる演出として機能する。また、バトルリーチやNリーチが成功するときと失敗するときの各予告演出の実行確率の差は、可動体駆動予告演出が最も大きく、次に図柄エフェクト予告が大きく、ミニキャラ予告が最も小さくなっている。よって、各予告演出によって示唆されるリーチ演出の成功期待度の高さは、可動体予告演出＞図柄エフェクト予告＞ミニキャラ予告の関係となっている。なお本形態では、通常ハズレ変動（通常Aハズレ変動、通常Bハズレ変動、通常Cハズレ変動）が選択された場合の各予告演出の実行確率は、Nハズレ変動が選択された場合の各予告演出の実行確率よりも低いものとする。つまり、各予告演出は、リーチの成立に期待させる演出としても機能する。

【0259】

また本形態では、バトル敗北大当たり変動（THP011）である場合も、バトル敗北ハズレ変動（THP021）である場合も、共通の予告演出選択テーブル（予告演出TBL3）に基づいて予告演出が選択される。このため、特図変動パターンがバトル敗北大当たり変動である場合であっても、予告演出の実行状況からは、大当たりに当選していることを覚られ難くなっている。

【0260】

なお予告演出は次のような処理に基づいて実行される。すなわち、演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理（S4201）において、特図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を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行い、続いて、予告演出選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン（サブ変動パターン）を選択する。そして予告演出選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出に伴って行う予告演出を選択する。なお、予告演出選択処理において選択された予告演出の情報は、演出用RAM124の所定の記憶領域に格納されるとともに、予告演出開始コマンドに含められて画像制御基板140に送信される。予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板140は、指定された予告演出の画像を表示部50aに表示する。また、演出制御用マイコン121は、演出用RAM124に格納した予告演出の情報に基づいて、その予告演出に係る演出手段（スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置、入力装置など）を適宜制御する。

【0261】

次に、特図変動パターンとしてバトル敗北大当たり変動（THP011、図29参照）が選択された場合のメイン制御に係る動作（メイン制御部による特図変動や大当たり遊技の実行）、及び、サブ制御に係る動作（サブ制御部による各種の演出の実行）について、図32に基づいて説明する。図32に示すように、バトル敗北大当たり変動（THP011）が選択された場合（言い換えれば大当たり図柄3又は大当たり図柄4に当選した場合）、特別図柄が60秒にわたって変動表示された後、5秒にわたって停止表示される。そして、5秒の特図停止時間が経過した後、20秒にわたる大当たり遊技のオープニング（

大入賞口の開放前の閉鎖期間)を経て、初回のラウンド遊技が開始される。なお本明細書では、特別図柄の変動表示を特図変動と表記し、特別図柄の停止表示を特図停止と表記し、大当たり遊技のオープニングを大当たりOPと表記することがある。また、大当たり遊技のエンディング(最終のラウンド遊技後の大入賞口の閉鎖期間)を大当たりEDと表記することがある。

【0262】

上記のメイン制御に係る動作に伴って、演出制御用マイコン121は、次のように演出を実行する。すなわち、図32に示すように、特別図柄の変動表示の終了までの期間で、敗北演出に分岐するバトルリーチを実行する。そして演出制御用マイコン121は、敗北演出の実行に応じて、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3をリーチハズレ目で仮停止表示させる。そして特別図柄が大当たり図柄3又は大当たり図柄4で停止表示される際に(言い換えれば特図変動停止コマンドを受信したときに)、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3をリーチハズレ目で確定的に停止表示させる。演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の確定的な停止表示を確定停止表示や最終停止表示と称する。

10

【0263】

なお、仮停止表示とは、演出図柄の変動速度は「0」であるが、演出図柄が表示されている位置で揺れたり拡大や縮小を繰り返したりといった変化をしており、完全に停止していない状態を言う。これに対して、確定停止表示(確定的な停止表示)や最終停止表示(最終的な停止表示)と言った場合には、演出図柄が完全に停止している状態を言う。単に「停止表示」という場合は、仮停止表示を指すこともあるし、確定停止表示を指すこともある。

20

【0264】

演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の確定停止表示は、5秒ある特図停止時間のうちの最初の3秒を使って行われる。なお、バトル敗北大当たり変動でない場合の演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の確定停止表示の時間は、特図停止時間と同じ500msである(図29参照)。よって、バトル敗北大当たり変動時の3秒という確定停止表示の時間は、他の特図変動パターンである場合の確定停止表示の時間よりも長く、遊技者に対して演出が停止したかのように感じさせるのに十分な時間である。演出図柄EZ1, EZ2, EZ3を3秒間、確定停止表示させた後は、演出制御用マイコン121は、ブラックアウト演出を行う。ブラックアウト演出は、5秒ある特図停止時間のうちの残りの2秒を使って行われる。

30

【0265】

ブラックアウト演出とは、表示部50aの全体を黒色に制御する演出(表示部50aの全体に黒色のベタ画像を表示する演出)であり、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3や背景画像、その他の演出画像はほぼ全て非表示とされる。ブラックアウト演出中に、表示部50aに表示されるのは、小図柄KZ1, KZ2, KZ3と、特殊図柄TZだけである。特殊図柄TZとは、各小図柄KZ1, KZ2, KZ3よりも小さいサイズのひし形の図柄であり、本形態では、表示部50aの右上部に表示される(図33(A)参照)。特殊図柄TZには、ハズレを示唆する灰色のひし形の図柄(ハズレ特殊図柄)と、当たりを示唆する白色のひし形の図柄(当たり特殊図柄)とがあり、特別図柄の変動表示中は、ハズレ特殊図柄と当たり特殊図柄とが高速で交互に表示されており(特殊図柄TZの変動表示)、特別図柄の停止表示中は、特別図柄がハズレ図柄であれば特殊図柄TZはハズレ特殊図柄で停止表示され、特別図柄が大当たり図柄であれば特殊図柄TZは当たり特殊図柄で停止表示される。

40

【0266】

本形態では、バトル敗北大当たり変動である場合、通常よりも長い時間にわたって演出図柄EZ1, EZ2, EZ3をリーチハズレ目で確定的に停止表示させた後、ブラックアウト演出を行う。これにより、遊技の進行や演出が停止したかのような感じが一層強められる。言い換えれば、本パチンコ遊技機PY1では、このような一連の演出によって、所謂フリーズが表現されている。

50

【0267】

特別図柄の停止時間が経過して大当たり遊技のオープニングが開始されると（言い換えればオープニングコマンドを受信すると）、演出制御用マイコン121は、ブラックアウト演出を終了して、復活演出を実行する。復活演出は、20秒のオープニング時間を使って実行される。復活演出は、遊技者に対して大当たり当選を示唆する演出（言い換えれば、大当たり遊技が実行されることを示唆する演出）である。本形態では、復活演出において、当選した大当たりの種類が「BIG BONUS」又は「REGULAR BONUS」の何れであるかが報知される。「BIG BONUS」とは、実質的なラウンド数が16Rであり、終了後には高確高ベース状態に制御される大当たり遊技（図28に示す大当たり図柄2や大当たり図柄4に基づく大当たり遊技）である。一方、「REGULAR BONUS」とは、実質的なラウンド数が8Rであり、終了後には低確高ベース状態に制御される大当たり遊技（図28に示す大当たり図柄1や大当たり図柄3に基づく大当たり遊技）である。具体的な復活演出の表示内容については後に詳述する。

10

【0268】

なお、大当たり遊技のオープニング時間が経過して初回のラウンド遊技が開始されると、演出制御用マイコン121は、復活演出を終了して、初回のラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行する。

【0269】

次に、本パチンコ遊技機PY1における特徴的な演出（バトルリーチ、ブラックアウト演出、復活演出等）の実行例を説明する。図33に示すように、バトルリーチでは、まず、味方キャラクタと敵キャラクタ（図では敵キャラクタA）とがこれから対戦することを示す画像等が表示部50aに表示される（図33（A））。そして、味方キャラクタと敵キャラクタとが攻防を行っている様子を示す画像が表示部50aに表示される（不図示）。当落分岐の前には、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃をしかけることを示す画像が表示部50aに表示される（図33（B））。

20

【0270】

実行中のバトルリーチが、バトル勝利大当たり変動（THP001、図29参照）に基づいて実行されたバトルリーチであれば、大当たりに当選していることを示唆する成功演出（当選演出）として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことを示す勝利画像（味方キャラクタが喜んでいる画像と成功用背景画像G80を含む）が表示部50aに表示されるとともに、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が大当たり当選を示す「ゾロ目」で仮停止表示される（図33（C））。なお、小図柄KZ1、KZ2、KZ3および特殊図柄TZは、まだ変動表示中である。そして、表示部50aの背景画像が昼間通常用背景画像G102に戻って、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3が「ゾロ目」で確定的に停止表示される（図33（D））。このとき、特殊図柄TZも「当たり特殊図柄」（白色のひし形の図柄）で確定的に停止表示される。

30

【0271】

一方、実行中のバトルリーチが、バトル敗北大当たり変動（THP011、図29参照）又はバトル敗北ハズレ変動（THP021、図29参照）に基づいて実行されたバトルリーチであれば、図33（B）の演出に続いて、失敗演出（ハズレ演出）として、味方キャラクタが敵キャラクタのカウンタを喰らって敗北したことを示す敗北画像（味方キャラクタが悲しんでいる画像と失敗用背景画像G81を含む）が表示部50aに表示されるとともに、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がハズレを示唆する「リーチハズレ目」で仮停止表示される（図33（E））。なお、小図柄KZ1、KZ2、KZ3及び特殊図柄TZは、まだ変動表示中である。

40

【0272】

そして、表示部50aの背景画像が昼間通常用背景画像G102に戻って、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3が「リーチハズレ目」で確定的に停止表示される（図33（F））。ここで、図33（E）に示す敗北演出（失敗演出）が、バトル敗北ハズレ変動に基づいて実行されていた場合には、特殊図柄TZは、図33

50

(F)に示すように「ハズレ特殊図柄」(灰色のひし形の図柄)で確定的に停止表示される。

【0273】

これに対して、図33(E)に示す敗北演出(失敗演出)が、バトル敗北大当たり変動に基づいて実行されていた場合には、表示部50aの背景画像が昼間通常用背景画像G102に戻った後(図34(A))、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3が「リーチハズレ目」で確定的に停止表示される際に(図34(B))、特殊図柄TZが「当たり特殊図柄」(白色のひし形の図柄)で確定的に停止表示される。なお、遊技者は通常、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3に注目して遊技をしており特殊図柄TZには注目していないため、表示部50aの右上部の隅で特殊図柄TZが当たり特殊図柄で停止表示されても、大当たりに当選していると気付くことはあまりないと想定される。

10

【0274】

バトル敗北大当たり変動では、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3のリーチハズレ目での確定停止表示は、3秒間行われる。この確定停止表示の時間の長さによって遊技者に違和感を与えることが可能である。3秒間の演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の確定停止表示に続いて、ブラックアウト演出が実行される(図34(C)(D))。ブラックアウト演出では、表示部50aが黒一色に制御される際に、表示部50aの上下方向中央に左右方向に伸びる閃光のエフェクト画像が短時間、表示される(図34(C))。但し、ブラックアウト演出中であっても、小図柄KZ1、KZ2、KZ3および特殊図柄TZはブラックアウト演出の前と変わらない態様で表示され続ける。小図柄KZ1、KZ2、KZ3および特殊図柄TZの表示は、大当たり遊技のオープニングが開始されるまで(言い換えれば特図停止時間が経過するまで)継続される。なお、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3を非表示とするのに伴って、小図柄KZ1、KZ2、KZ3および特殊図柄TZのうちの何れか一方又は両方を非表示とすることもよい。このようなブラックアウト演出によって、次の演出展開に期待させることが可能である。より詳細には、大当たり当選が報知されるのではないかと期待させることが可能である。

20

【0275】

特図停止時間が経過して大当たり遊技のオープニングが開始されると、ブラックアウト演出が終了して復活演出が実行される(図34(D)(E))。復活演出では、まず、表示部50aに特定画像G70(シンボルマークを背中側に付された味方キャラクタの画像)が表示される(図34(E))。特定画像G70の表示は、遊技者に対して実は大当たりに当選していたことを示唆する役割をもっている。ちなみに、本パチンコ遊技機PY1では、味方キャラクタが背中側のシンボルマーク(所定画像G84)を見せるのはこのときだけである。よって、この演出には、遊技中になかなか表示されないシンボルマーク(所定画像G84)が表示されることによる特別感や驚きを遊技者に与える効果がある。

30

【0276】

復活演出では特定画像G70の表示に続いて、「BIG BONUS」又は「REGULAR BONUS」の何れに当選しているかを報知する演出が行われる。具体的には、図34(F)に示すように、「BIG BONUS」への当選を示唆する「BIG」の文字を含む当たり種別アイコンG60(ビッグアイコンG60)と、「REGULAR BONUS」への当選を示唆する「REG」の文字を含む当たり種別アイコンG61(レギュラーアイコンG61)とが、円軌道上を回っているような表示演出が行われる。この表示演出を、当たり種別報知演出と言う。

40

【0277】

当たり種別報知演出では、所定時間、ビッグアイコンG60とレギュラーアイコンG61を移動表示させた後(図34(F)、図35(A))、大当たり図柄4(図28参照)に基づく大当たり遊技のオープニング中であれば、図35(B)に示すように、レギュラーアイコンG61を非表示としてビッグアイコンG60を表示部50aの上下左右のほぼ中央に停止表示するとともに、ビッグアイコンG60の下方に「BONUS」の文字画像

50

を表示する。これにより、「BIG BONUS」に当選していること（実質16ラウンドの大当たり遊技が実行されること、及び、大当たり遊技後に高確高ベース状態に制御されること）が報知される。

【0278】

これに対して、大当たり図柄3（図28参照）に基づく大当たり遊技のオープニング中であれば、図35（C）に示すように、ビッグアイコンG60を非表示としてレギュラーアイコンG61を表示部50aの上下左右のほぼ中央に停止表示するとともに、レギュラーアイコンG61の下方に「BONUS」の文字画像を表示する。これにより、「REGULAR BONUS」に当選していること（実質8ラウンドの大当たり遊技が実行されること、及び、大当たり遊技後に低確高ベース状態に制御されること）が報知される。

10

【0279】

以上のような、特定画像G70の表示（図34（E））と当たり種別報知演出（図34（F）、図35（A）（B）（C））を含む復活演出は、大当たり遊技のオープニング中に実行される。そして復活演出は、大当たり遊技のオープニングの終了とともに終了する。大当たり遊技のオープニングが終了して初回のラウンド遊技が開始されると、図35（D）に示すように、初回（1ラウンド目）のラウンド遊技に対応したラウンド演出が実行される。

【0280】

最終ラウンドのラウンド遊技が終了して、大当たり遊技のエンディングになると（図36（A）（B））、エンディング演出が実行される。ここでは、大当たり遊技の終了後に高確高ベース状態に制御されるものとする。この場合、エンディング演出では、図36（B）に示すように、高確高ベース状態に対応した宇宙モード（宇宙を表す確変用背景画像G105（宇宙背景画像）が表示される演出モード）に移行する旨が示唆される。

20

【0281】

大当たり遊技のエンディング時間の経過に応じて、エンディング演出が終了され、表示部50aには、宇宙を表す確変用背景画像G105が表示されるとともに、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3、小図柄KZ1、KZ2、KZ3、特殊図柄TZが再び表示される（図36（C））。なお、特殊図柄TZは、大当たり遊技中も表示され続ける構成としてもよい。

【0282】

表示が再開されるとき演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3の停止態様は、大当たり遊技の開始前の確定停止表示に係る停止態様と同じである。よって、復活演出が実行されていた場合には、大当たり遊技後の演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3の表示は、リーチハズレ目から再開される（図36（C））。そして、大当たり遊技後の1回目の特別図柄の変動表示に伴って、リーチハズレ目で停止表示されていた演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3の変動表示が開始され、当たり特殊図柄で停止表示されていた特殊図柄TZの変動表示が開始される（図36（D））。このように本形態では、復活演出が実行されていた場合には、大当たり遊技後の演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3の表示がリーチハズレ目から再開されるため、このような表示内容によって、復活演出が実行されたことを思い返させることが可能となり、遊技興趣の向上が見込める。

30

40

【0283】

なお、図37に示すように、変動演出において最終的に演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3がゾロ目で確定停止表示された場合には（図37（A）（B））、復活演出は実行されず、当選した当たりの種類（ここでは「REGULAR BONUS」とする）を報知するオープニング演出が実行されて（図37（C））、初回（1ラウンド目）のラウンド遊技に対応したラウンド演出が実行される（図37（D））。そしてこのような場合には、大当たり遊技後の演出図柄EZ1、EZ2、EZ3及び小図柄KZ1、KZ2、KZ3の表示は、ゾロ目から再開され（図37（E））、大当

50

たり遊技後の1回目の特別図柄の変動表示に伴って、ゾロ目で停止表示されていた演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3及び小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3の変動表示が開始され、当たり特殊図柄で停止表示されていた特殊図柄T Zの変動表示が開始される(図37(F))。

【0284】

8. 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機P Y 1によれば、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3がリーチハズレ目(非特定停止態様の一例)で停止表示された場合に、特定画像G 7 0の表示(図34(E))や、ビッグアイコンG 6 0、レギュラーアイコンG 6 1を用いた当たり種別報知演出(図34(F))を含む復活演出が行われることがある。よって、このような演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3を用いない復活演出により、遊技興趣を向上可能である。なお、特定画像G 7 0や、ビッグアイコンG 6 0、レギュラーアイコンG 6 1は、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3とは異なる特定表示の一例である。

【0285】

特に本形態の復活演出では、レギュラーアイコンG 6 1(第1の特定表示の一例)やビッグアイコンG 6 0(第2の特定表示の一例)によって、当選した大当たりの種類(実行される大当たり遊技の種類)が示唆される。よって、遊技興趣を一層向上可能である。

【0286】

また本形態のパチンコ遊技機P Y 1によれば、復活演出の前にブラックアウト演出が実行されることにより演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が非表示となる(図34参照)。よって、リーチハズレ目で停止表示していた演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が別の態様に変化したかのように誤解させることなく、復活演出によって大当たり遊技が行われることを示唆することが可能である。なお仮に、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が偶数図柄(高確率状態に移行しないなど、相対的に不利な大当たり遊技を示唆する図柄とする)でのリーチが外れたリーチハズレ目から、復活演出で奇数図柄(高確率状態に移行するなど、相対的に有利な大当たり遊技を示唆する図柄とする)のゾロ目に変更表示されたり、奇数図柄でのリーチが外れたリーチハズレ目から、復活演出で偶数図柄のゾロ目に変更表示されたりすると、確定していた図柄が再変動したと思わせる恐れがあるため、本形態では、復活演出の前にブラックアウト演出により演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3を非表示とし、復活演出で演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3とは異なるビッグアイコンG 6 0やレギュラーアイコンG 6 1を用いて大当たりの種類を報知するようにしており、このような構成は、遊技の結果を誤解させることなく意外性のある大当たり報知を行う上で、重要な構成となっている。

【0287】

また本形態のパチンコ遊技機P Y 1によれば、特別図柄が停止表示されたタイミング以降の特定のタイミング(具体的には、大当たり遊技のオープニングの開始タイミング)で、復活演出が実行される。よって、復活演出は特別図柄が停止表示されるまでに行われるものであって、特別図柄が停止表示されてしまうと復活演出が実行されることはないと思って遊技している遊技者にとっては、想定外の実行タイミングとなり、復活演出の意外性が高められ、遊技興趣を向上可能である。

【0288】

特に本形態のパチンコ遊技機P Y 1によれば、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3のリーチハズレ目での確定停止表示を遊技者に見せた後で、復活演出が実行される(図34参照)。よって、復活演出は演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の確定停止表示までに行われるものであると思って遊技している遊技者にとっては、想定外の実行タイミングとなり、復活演出の意外性が高められ、遊技興趣を向上可能である。

【0289】

また本形態のパチンコ遊技機P Y 1によれば、復活演出が実行される場合には演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の確定停止表示の時間が3秒と長い(図32参照)。そのため、遊技の進行が停止したかのような違和感を遊技者に与えることが可能となっており、これ

によって復活演出の実行に気付かせる楽しさを提供することが可能となっている。

【0290】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、復活演出が実行された場合には大当たり遊技後の演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の表示が、リーチハズレ目から再開される（図 36 参照）。このため、復活演出が実行されたときの高揚感を思い返させることが可能となり、遊技興趣の向上が見込める。

【0291】

9. 変更例

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。

【0292】

上記形態では、復活演出とブラックアウト演出とを区別して記載したが、復活演出にブラックアウト演出が含まれる構成としてもよい。この場合には、ブラックアウト演出が開始されたときから復活演出が開始されていることとなる。

【0293】

また上記形態では、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 をハズレ目（非特定停止態様）で確定的に停止表示させてからブラックアウト演出や復活演出を実行することとしたが、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がハズレ目で仮停止表示されているタイミングで（すなわち、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の確定停止表示よりも前のタイミングで）、ブラックアウト演出や復活演出を実行することとしてもよい。この場合、特別図柄の変動表示中に、ブラックアウト演出や復活演出が実行されてもよい。

【0294】

また上記形態では、特別図柄の停止表示中に、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の確定停止表示と、ブラックアウト演出（演出図柄の非表示）とを行う構成としたが、特別図柄の停止表示中は、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 を確定停止表示し続け、大当たり遊技のオープニング中に、ブラックアウト演出と、復活演出とを行う構成としてもよい。また、特別図柄の停止表示中に、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の確定停止表示と、ブラックアウト演出と、復活演出とを行う構成としてもよい。この場合、演出時間を確保するため、特別図柄の停止時間を上記形態よりも長くするとよい。

【0295】

また上記形態では、復活演出は、特定画像 G 7 0 の表示（図 34（E））と当たり種別報知演出（図 34（F））とを含む構成としたが、両演出のうちのいずれか一方で構成されていてもよい。なお、特定画像 G 7 0 およびこれに含まれる所定画像 G 8 4 も、当たり種別報知演出で表示されるビッグアイコン G 6 0 やレギュラーアイコン G 6 1 も、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 とは異なる特定表示の例であるが、特定表示の表示内容は、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 とは異なっていて、所定の大当たり遊技が実行されることを示唆することができれば、適宜変更可能である。つまり、復活演出の演出内容は、適宜変更可能である。また上記形態では、復活演出は、ビッグアイコン G 6 0 とレギュラーアイコン G 6 1 の何れか一方に最終的に決定表示されることで、当選した大当たりの種類（実行される大当たり遊技の種類）が示される演出としたが、大当たり当選を示唆することができれば、大当たりの種類を示唆する演出でなくてもよい。

【0296】

また上記形態では、ブラックアウト演出により演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 を非表示とする構成としたが、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が消えることを自然に見せられるのであれば、所謂ブラックアウト以外の見せ方により、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 を非表示としてもよい。具体的には例えば、確定停止表示されている演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 に亀裂が入って割れるなどの画像表現によって演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 を非表示としてもよい。

【0297】

また上記形態では、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の確定停止表示の後でブラックアウト演出および復活演出が実行された場合には、必ず大当たり遊技が実行される（大当たりに当選している）構成としたが、復活演出に成功態様と失敗態様とを設け、大当たりに当選している場合には、成功対応の復活演出が実行されて大当たり遊技が実行されるが、ハズレの場合には、失敗態様の復活演出が実行されて大当たり遊技が実行されないように構成してもよい。すなわち、ハズレの場合（大当たり遊技が実行されない場合）でも、所定の確率で、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の確定停止表示後のブラックアウト演出が実行され、その後に成功態様か失敗態様かを煽る復活演出が実行されるように構成してもよい。

10

【0298】

また上記形態では、大当たりに当選していないことを示唆するリーチハズレ目で演出図柄EZ1、EZ2、EZ3を確定停止表示させた後に、大当たり当選を示唆する演出として特定演出（復活演出）を行う構成としたが、相対的に有利でない大当たりに当選したことを示唆する停止態様（例えば偶数図柄のゾロ目）で演出図柄EZ1、EZ2、EZ3を確定停止表示させた後に、相対的に有利な大当たりに当選していることを示唆する所謂昇格演出（昇格チャレンジ演出）として、上記形態の復活演出と同様の演出を行う構成としてもよい。

【0299】

また上記形態では、特別図柄の停止時間が経過するまでは、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3を非表示とした後でも、小図柄KZ1、KZ2、KZ3や特殊図柄TZを表示し続ける構成としたが、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3を非表示とするのに伴って小図柄KZ1、KZ2、KZ3および特殊図柄TZのうちのいずれか一方又は両方ともを非表示とする構成としてもよい。

20

【0300】

また上記形態において、大当たりに当選した場合には、大当たり当選を示す大当たり信号をパチンコ遊技機PY1の外部（データカウンタやホールコンピューター等）に出力するとよい。この場合、大当たり信号の出力タイミングは、特別図柄の変動時間の経過時（言い換えれば特別図柄の停止表示を開始したとき）ではなく、特別図柄の停止時間の経過時、又は、大当たり遊技のオープニングの開始時とするとよい。このように構成すれば、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の確定停止表示中に（すなわち特別図柄の停止表示中に）、大当たりに当選していることを覚られ難くすることが可能である。

30

【0301】

また上記形態において、ブラックアウト演出に伴って、スピーカ52からの音の出力、盤ランプ54や枠ランプ53などの電飾類の発光、通常ボタン40や特殊ボタン41などの操作部の有効な操作、盤可動体（盤上可動体55k、盤下可動体56k）や枠可動体（枠可動装置58の可動体）などの各可動体の駆動などの種々の演出の全てあるいは任意の一部を止めることとしてもよい。すなわち、スピーカ52からの音が消えたり、電飾類が消灯したり、操作部の操作が無効となったり、可動体が停止したりするように構成してもよい。このように構成すれば、遊技者にブラックアウト演出をより特別な演出だと感じさせることが可能となり、遊技興趣の向上が見込める。

40

【0302】

また上記形態では、バトルリーチで敗北演出が実行される大当たり変動（すなわち、特図の停止後に復活演出が行われる大当たり変動）の場合と、バトルリーチで敗北演出が行われるハズレ変動の場合とで、共通のサブ変動パターン選択テーブル（サブ変パタTBL3、図30参照）や予告演出選択テーブル（予告演出TBL3、図31参照）を用いる構成としたが、異なるテーブルを用いる構成としてもよい。

【0303】

また上記形態では、大当たり遊技を「遊技者に有利な特別遊技」の例としたが、「遊技者に有利な特別遊技」は、大入賞口の総開放時間が1.8秒以下である所謂小当たり遊技

50

や、所定の基準賞球数以上の賞球の獲得が可能な大当たり遊技、大当たり遊技の終了後の遊技状態が高確率状態等の所定の遊技状態に制御される予定の大当たり遊技などであってもよい。

【0304】

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。

10

【0305】

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

【0306】

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

20

【0307】

また上記形態では、特図2判定処理が優先的に行われるが、特図1判定処理が優先的に行われるように構成しても良い。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。

【0308】

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

30

【0309】

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

【0310】

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～A7の総称である。

40

【0311】

発明A1：

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定（大当たり判定）を行う判定手段（遊技制御用マイコン101による大当たり判定に関する処理）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定の結果に基づいて、演出図柄（EZ1、EZ2、EZ3）を変動表示させた

50

後、当該判定の結果を示す停止態様で停止表示させる変動演出を実行可能であり、

前記判定において前記特別遊技を行うと判定された場合に、当該判定に基づく前記変動演出において前記特別遊技を行わないことを示唆する非特定停止態様（ハズレ目）で前記演出図柄を停止表示してから、前記特別遊技を行うことを示唆する特定演出（復活演出）を行うことがあり、

前記特定演出は、前記演出図柄とは異なる特定表示（ビッグアイコンG60、レギュラーアイコンG61など）を用いた演出であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）。

【0312】

この構成の遊技機によれば、演出図柄が非特定停止態様で停止表示された場合に、演出図柄とは異なる特定表示を用いた特定演出が行われることがあるため、遊技興趣を向上可能である。

【0313】

発明A2：

発明A1に記載の遊技機であって、

前記特別遊技には、第1の特別遊技（例えば、図28に示す大当たり図柄3への当選に基づく大当たり遊技）と、前記第1の特別遊技よりも遊技者に有利な第2の特別遊技（例えば、図28に示す大当たり図柄4への当選に基づく大当たり遊技）とがあり、

前記特定表示には、前記第1の特別遊技が行われることを示唆する第1の特定表示（レギュラーアイコンG61）と、前記第2の特別遊技が行われることを示唆する第2の特定表示（ビッグアイコンG60）とがあり、

前記演出制御手段は、前記特定演出において、実行される前記特別遊技の種類を示唆する（図35参照）ことを特徴とする遊技機。

【0314】

この構成の遊技機によれば、演出図柄とは異なる第1の特定表示や第2の特定表示によって、実行される特別遊技の種類が示唆される斬新な特定演出が行われることがあるため、遊技興趣を向上可能である。

【0315】

発明A3：

発明A1又は発明A2に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記演出図柄を非表示としてから前記特定演出を行う（図34参照）ことを特徴とする遊技機。

【0316】

この構成の遊技機によれば、演出図柄とは異なる特定表示を用いた特定演出の前には演出図柄が非表示となるため、非特定停止態様で停止表示していた演出図柄が変化したかのように誤解されることなく、特定演出によって特別遊技が行われることを示唆することが可能である。

【0317】

発明A4：

発明A1から発明A3までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記判定手段による判定の結果に基づいて、前記演出図柄とは異なる所定の図柄（特別図柄）を変動表示させた後、当該判定の結果を示す停止態様で停止表示させる図柄表示手段（遊技制御用マイコン101による特別図柄の変動表示や停止表示に関する処理）を備え、

前記演出制御手段は、前記図柄表示手段が前記所定の図柄を停止表示させるタイミング以降のタイミングで、前記特定演出（復活演出）を行う（図32参照）ことを特徴とする遊技機。

【0318】

この構成の遊技機によれば、所定の図柄が停止表示されたタイミング以降に、特別遊技が行われることを示唆する特定演出が実行されるため、特定演出は所定の図柄が停止表示

10

20

30

40

50

されるまでに行われるものであると思って遊技している遊技者にとっては、想定外の実行タイミングとなり、特定演出の意外性が高められ、遊技興趣を向上可能である。

【0319】

発明 A 5：

発明 A 4 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記図柄表示手段が前記所定の図柄を停止表示させる際に、前記演出図柄を確定的に停止表示させるものであり、

前記演出図柄を前記非特定停止態様で確定的に停止表示させた後、前記特定演出（復活演出）を行う（図 3 2、図 3 4 参照）ことを特徴とする遊技機。

10

【0320】

この構成の遊技機によれば、演出図柄が非特定停止態様で確定的に停止表示された後で、特別遊技が行われることを示唆する特定演出が実行されるため、特定演出は演出図柄の確定停止表示までに行われるものであると思って遊技している遊技者にとっては、想定外の実行タイミングとなり、特定演出の意外性が高められ、遊技興趣を向上可能である。

【0321】

発明 A 6：

発明 A 5 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記判定において前記特別遊技を行わないと判定された場合に、当該判定に基づく前記変動演出において前記非特定停止態様で前記演出図柄を停止表示するものであり、

20

前記特定演出を実行する場合に前記非特定停止態様で前記演出図柄を確定的に停止表示させている時間（3 秒、図 3 2 参照）は、前記特定演出を実行しない場合に前記非特定停止態様で前記演出図柄を確定的に停止表示させている時間（500ms、図 2 9 に示す THP011 以外の特図変動パターンの特図停止時間参照）よりも長いことを特徴とする遊技機。

【0322】

この構成の遊技機によれば、特定演出が実行される場合には演出図柄が非特定停止態様で確定的に停止表示されている時間が長いため、遊技の進行が停止したかのような違和感を遊技者に与えることが可能となり、これによって特定演出の実行に気付かせる楽しさを提供することが可能となる。

30

【0323】

発明 A 7：

発明 A 5 又は発明 A 6 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記判定において前記特別遊技を行うと判定された場合に、当該判定に基づく前記変動演出において前記特別遊技を行うことを示唆する特定停止態様（ゾロ目）で前記演出図柄を停止表示することがあり、

前記演出図柄を前記特定停止態様で確定的に停止表示した場合には、前記特別遊技の終了後に前記演出図柄の表示を前記特定停止態様で再開し（図 3 7（D）～（F）参照）

40

、
前記演出図柄を前記非特定停止態様（ハズレ目）で確定的に停止表示してから前記特定演出（復活演出）を実行した場合には、前記特別遊技の終了後に前記演出図柄の表示を前記非特定停止態様で再開する（図 3 6（B）～（D）参照）ことを特徴とする遊技機。

【0324】

この構成の遊技機によれば、特定演出が実行された場合には、特別遊技の終了後に演出図柄の表示が非特定停止態様で再開されるため、特定演出が実行されたときの高揚感を思い返させることが可能となり、遊技興趣の向上が見込める。

【0325】

ところで、従来よりパチンコ遊技機では、例えば特開 2017-184839 号公報に

50

記載されているように、始動口への入球に基づいて大当たりであるかの判定が行われ、その判定の結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される。この文献に記載の遊技機では、大当たりであると判定された場合に、大当たりでないと判定されたことを示唆する態様で演出図柄を仮停止してから、大当たりであると判定されたことを示唆する態様で演出図柄を最終停止する演出が実行されることがある。しかしながら特開 2017-184839 号公報に記載の遊技機のように、演出図柄の停止態様を、大当たりでないと判定されたことを示唆する態様から大当たりであると判定されたことを示唆する態様に変化させる演出は、ありきたりなものであり、この点に改良の余地があった。上記した発明 A は、特開 2017-184839 号公報に記載の遊技機に対して、「演出制御手段は、変動演出において特別遊技を行わないことを示唆する非特定停止態様で演出図柄を停止表示してから、特別遊技を行うことを示唆する特定演出を行うことがあり、特定演出は、演出図柄とは異なる特定表示を用いた演出である」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

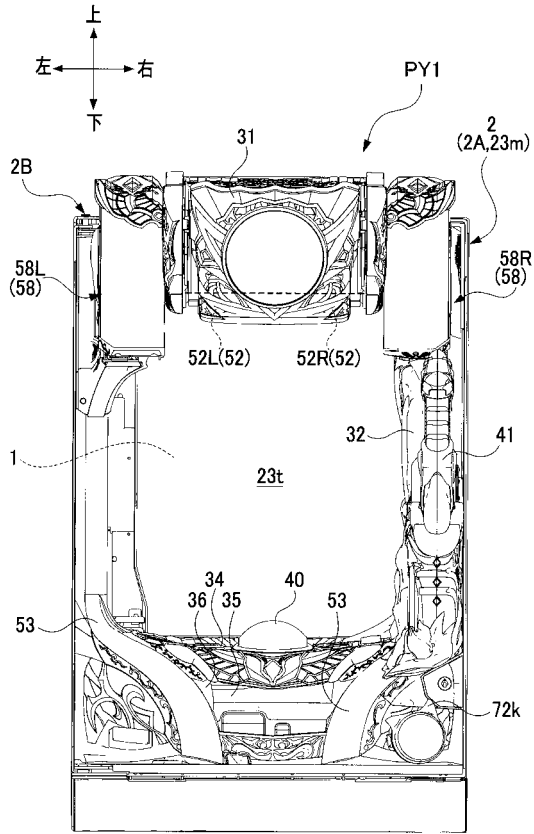
【符号の説明】

【0326】

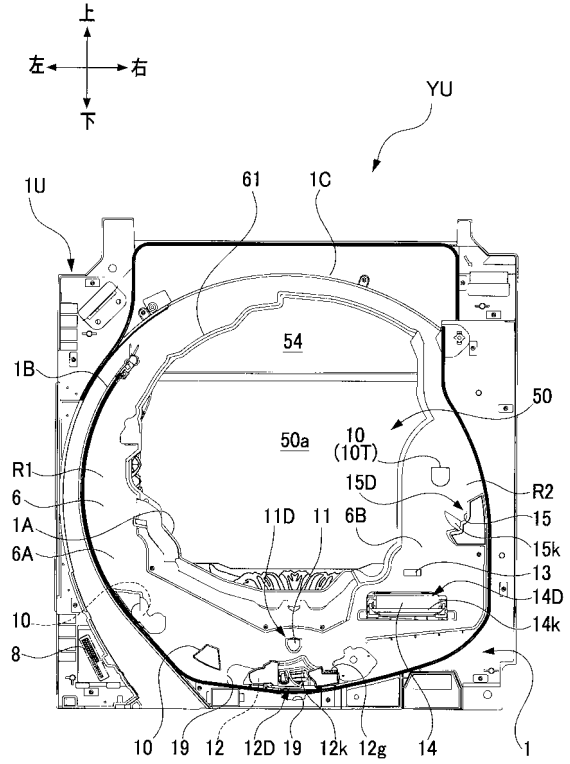
P Y 1 …パチンコ遊技機
5 0 …画像表示装置
5 0 a …表示部
1 0 1 …遊技制御用マイコン
1 2 1 …演出制御用マイコン
E Z 1 …左演出図柄
E Z 2 …中演出図柄
E Z 3 …右演出図柄
G 6 0 …ビッグアイコン
G 6 1 …レギュラーアイコン
G 7 0 …特定画像
G 8 4 …所定画像

20

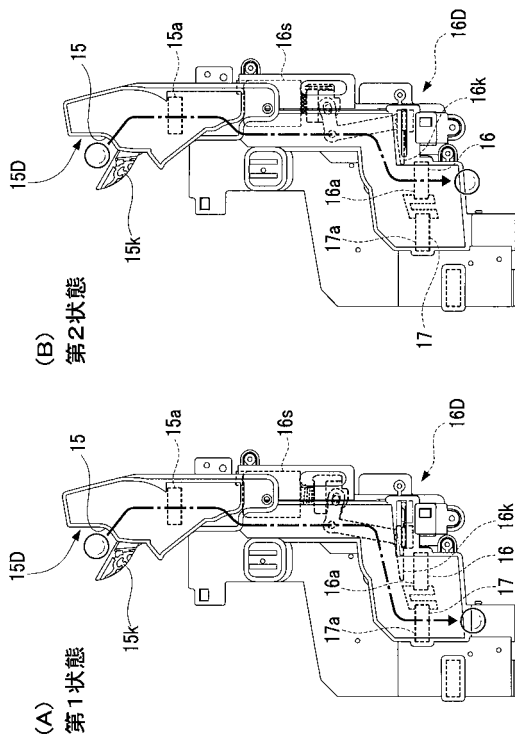
【図 1】



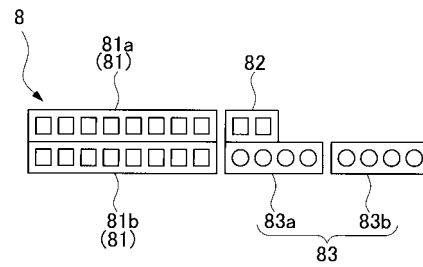
【図 2】



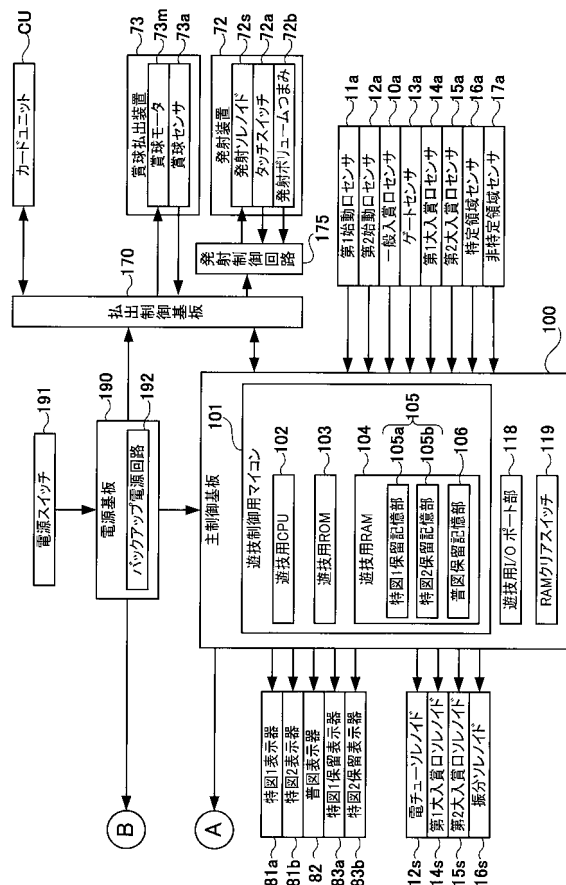
【図 3】



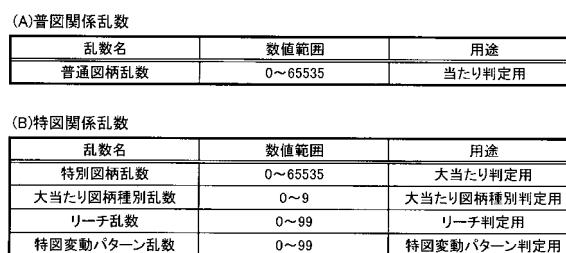
【図 4】



【图 6】



【图 8】



乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

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

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (U1)	*備考	
				特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P01	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P02	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P03	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
			P04	通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P05	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P06	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
			P07	通常変動	通常ハズレ変動
			P08	通常変動	通常Bハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P09	通常変動	通常Cハズレ変動
			P10	通常変動	通常ハズレ変動
			P11	通常変動	通常Bハズレ変動
			P12	通常変動	通常Cハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P13	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P14	通常変動→リーチ→Nリーチ	即大当たり変動
			P15	通常変動	SPハズレ変動
			P16	通常変動	短縮Aハズレ変動

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図2 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	*備考	
				特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P81	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P82	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P83	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
			P84	通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P85	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P86	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
			P87	通常変動	通常ハズレ変動
			P88	通常変動	通常Bハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P89	通常変動	通常Cハズレ変動
			P90	通常変動	通常ハズレ変動
			P91	通常変動	通常Bハズレ変動
			P92	通常変動	通常Cハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P93	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P94	通常変動→リーチ→Nリーチ	即大当たり変動
			P95	通常変動	SPハズレ変動
			P96	通常変動	短縮Aハズレ変動

【図 1 3】

開始口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン 判定結果	変動入賞 コマンド	特別変動演出の演出フロー
第1	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Nリリーチ
	ハズレ	ハズレ	SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Nリリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
第2	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリーチ
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
	ハズレ	ハズレ	即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンド52	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Nリリーチ
	非時短状態	ハズレ	SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンド55	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Nリリーチ
第2	時短状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リリーチ
	ハズレ	ハズレ	SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	短縮変動

【図 1 4】

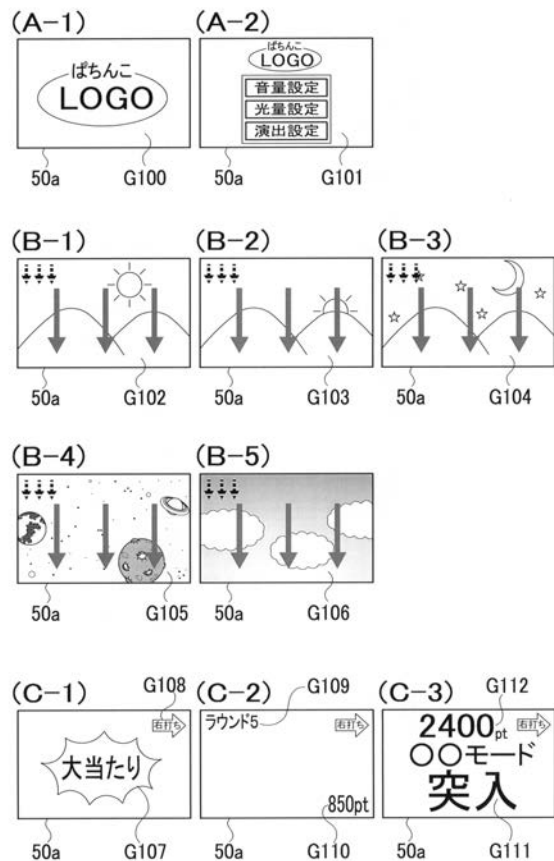
大当たり遊技制御テーブル	ラウンド遊技 の回数	ラウンド	大入賞口の開閉パターン			ED 時間
			1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間	
大当たり遊技 (ロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R 9~15R 16R	1回	第1大入賞口	29.5秒	15.0秒
			1回	第1大入賞口	0.1秒	
			1回	第2大入賞口	29.5秒	
大当たり遊技B (ジョー大当たり)	16R (実質8R)	1~8R 9~15R 16R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒
			1回	第1大入賞口	0.1秒	
			1回	第2大入賞口	29.5秒	
大当たり遊技C (ロング大当たり)	16R (実質16R)	1~15R 16R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒
			1回	第2大入賞口	29.5秒	

【図 1 5】

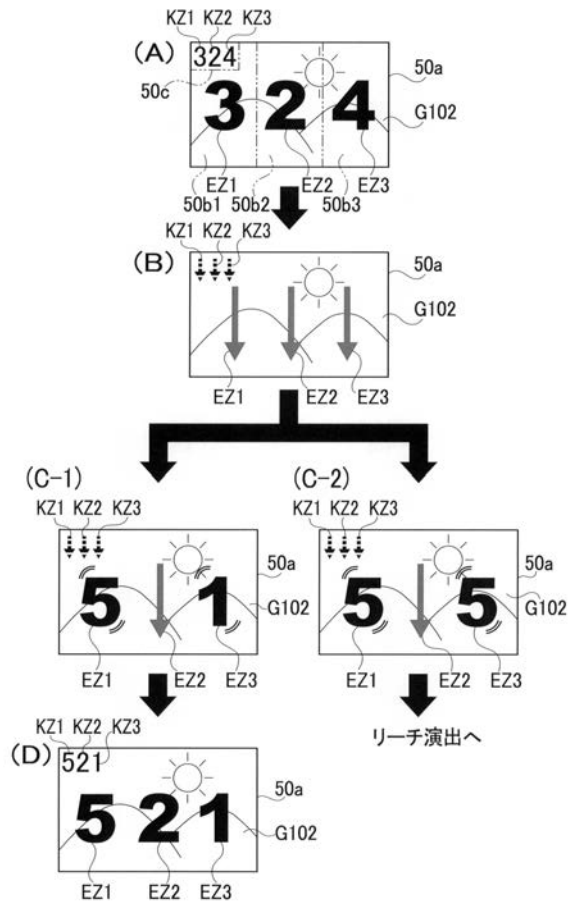
遊技状態

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

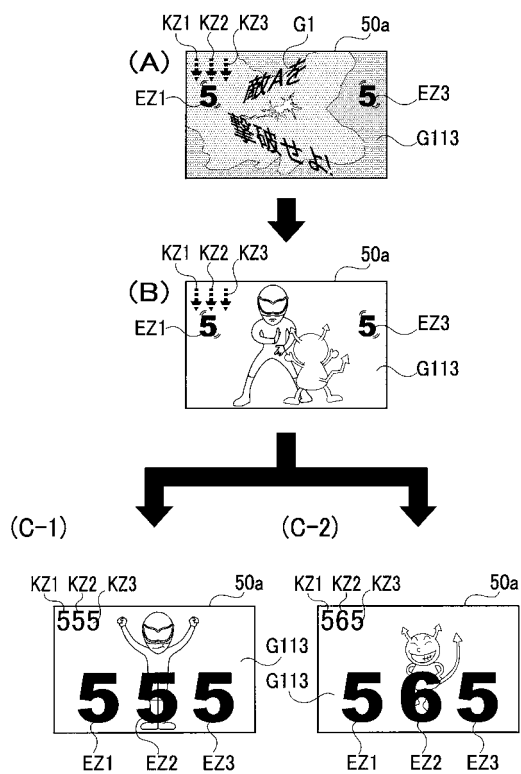
【図 1 6】



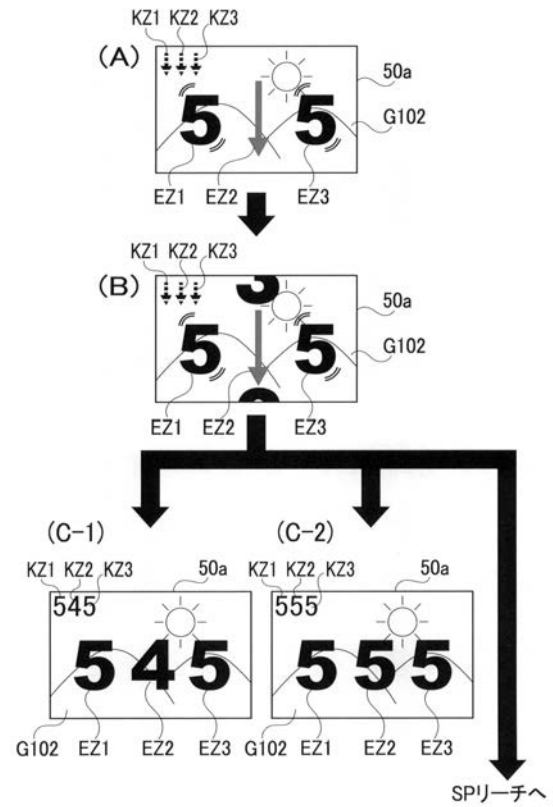
【図 17】



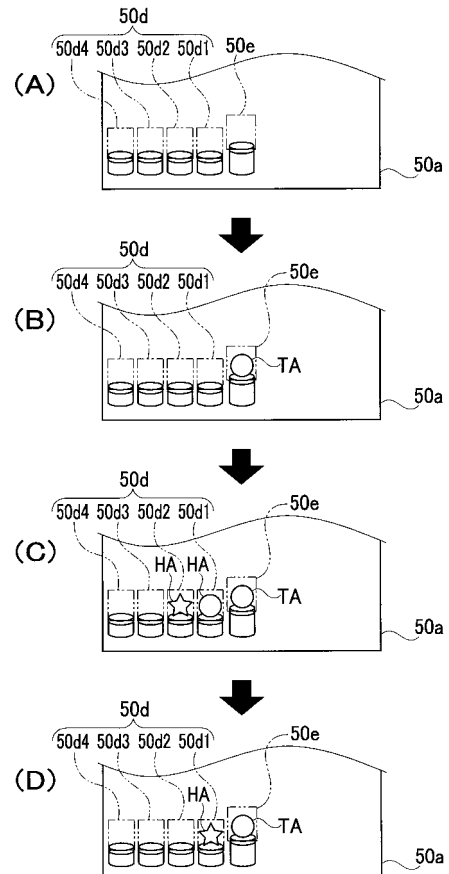
【図 19】



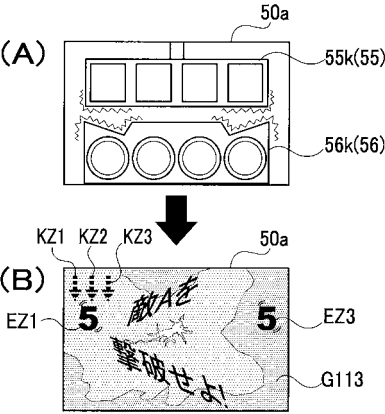
【図 18】



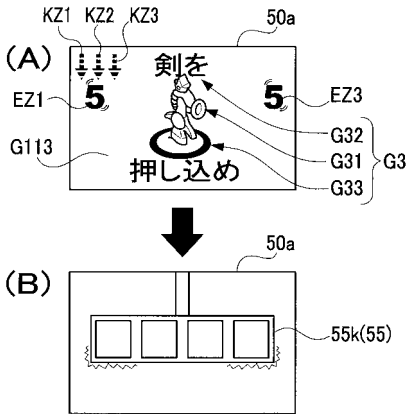
【図 20】



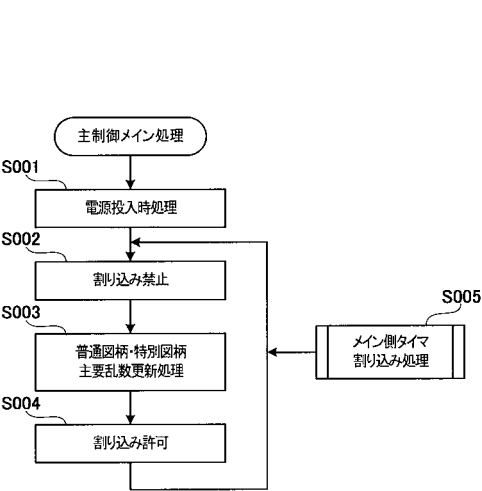
【図 2 1】



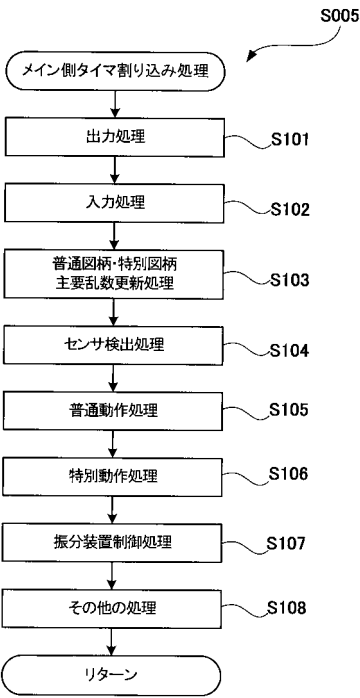
【図 2 2】



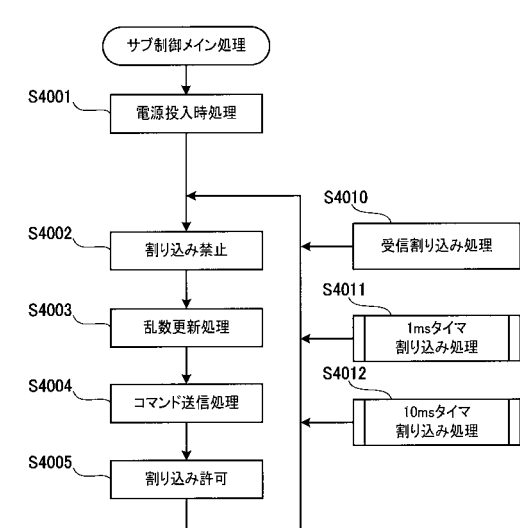
【図 2 3】



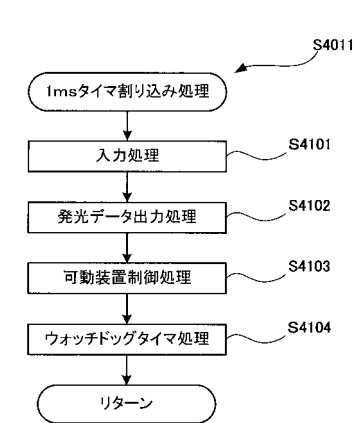
【図 2 4】



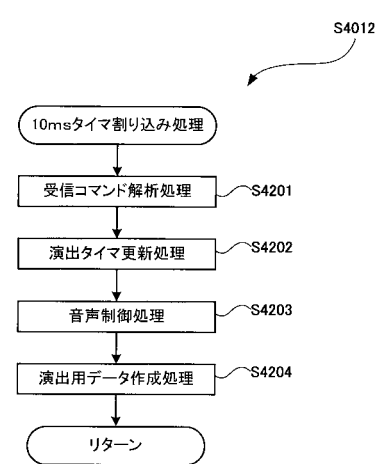
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】

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	大入賞口の開閉パターン			ラウンド遊技の回数	大当たり遊技の回数	備考
				1回のラウンド遊技当たりの開閉回数	開放する大入賞口	閉鎖時間 (秒)			
第1	大当たり図柄1	30	大当たり遊技1	1	第1大入賞口	29.5	16R (実質8R)	16R (実質8R)	大当たり遊技後の遊技状態 高確率ベース状態 (100回) 高確率ベース状態 (100回) 低確率ベース状態 (100回) 高確率ベース状態 (100回)
	大当たり図柄2	50	大当たり遊技2	1	第1大入賞口	29.5	16R (実質8R)	16R (実質8R)	
	大当たり図柄3	10	大当たり遊技3	1	第1大入賞口	29.5	16R (実質8R)	16R (実質8R)	
	大当たり図柄4	10	大当たり遊技4	1	第1大入賞口	29.5	16R (実質8R)	16R (実質8R)	
第2	大当たり図柄5	60	大当たり遊技5	1	第1大入賞口	29.5	16R (実質16R)	16R (実質16R)	図柄停止後の遊技演出 高確率ベース状態 (100回) 低確率ベース状態 (100回)
	大当たり図柄6	40	大当たり遊技6	1	第1大入賞口	29.5	16R (実質16R)	16R (実質16R)	

【図 29】

[illegible]

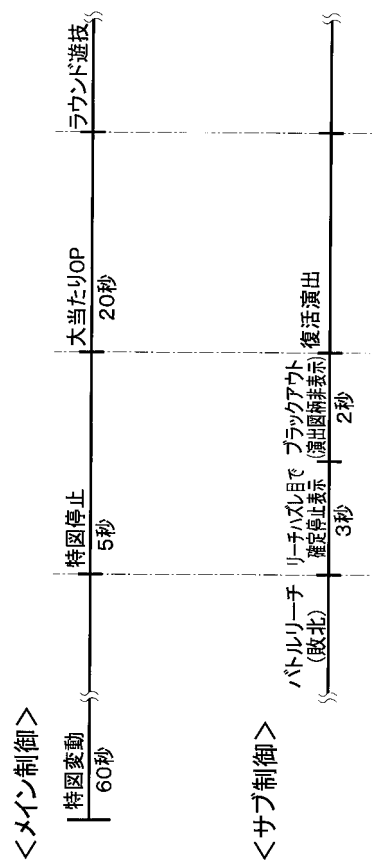
【图 3 1】

特設券 購入者 氏名	特設券 購入者 の住所	特設券 購入者 の年齢	各子 告演出の 実行確率	ミニ キャラ 予告	テ－ ブルの 名称
特設券 購入者 の住所	特設券 購入者 の年齢	可動体 駆動予 告	図柄 イベント 予告		
THP001	バトル勝利大当り変動	80%	65%	50%	予告演出TBL1
THP002	N大当りの変動	60%	50%	40%	予告演出TBL2
THP011	バトル敗北大当り変動				
THP021	バトル敗北ハズレ変動	5%	20%	35%	予告演出TBL3
THP022	Nハズレ変動	1%	10%	25%	予告演出TBL4

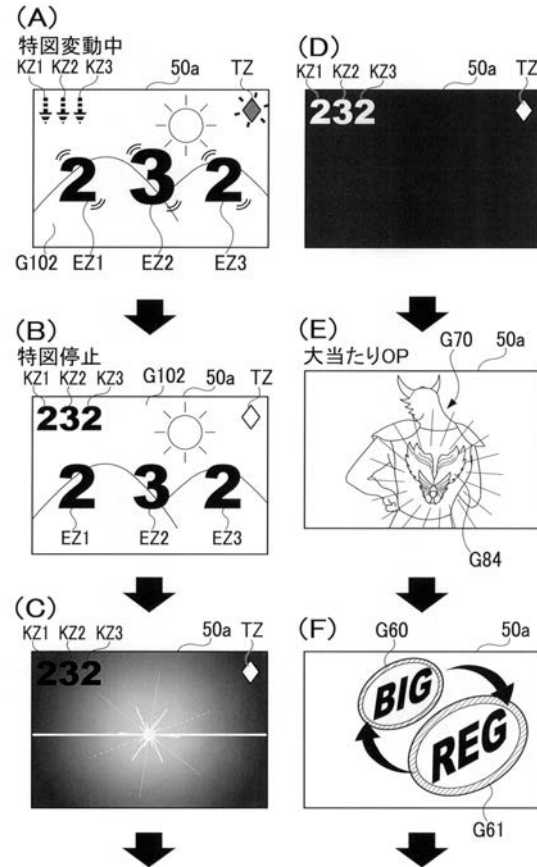
【図 30】

[illegible]

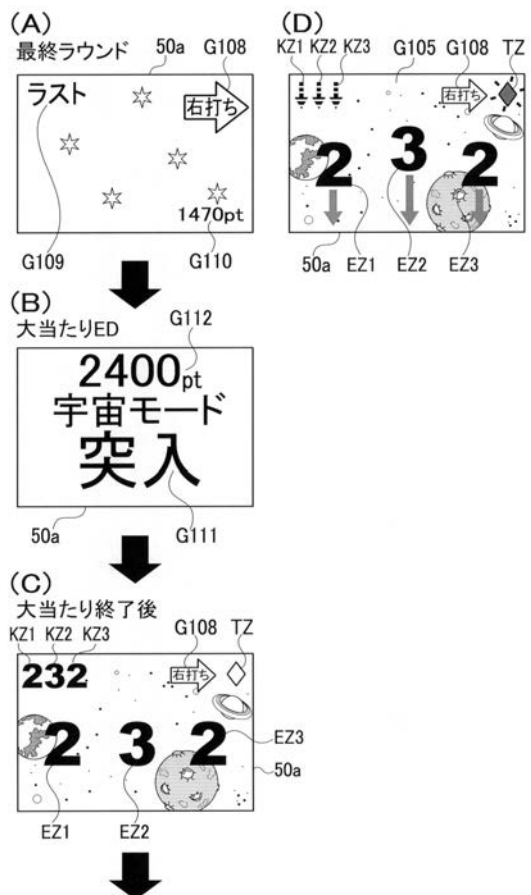
【 図 3 2 】



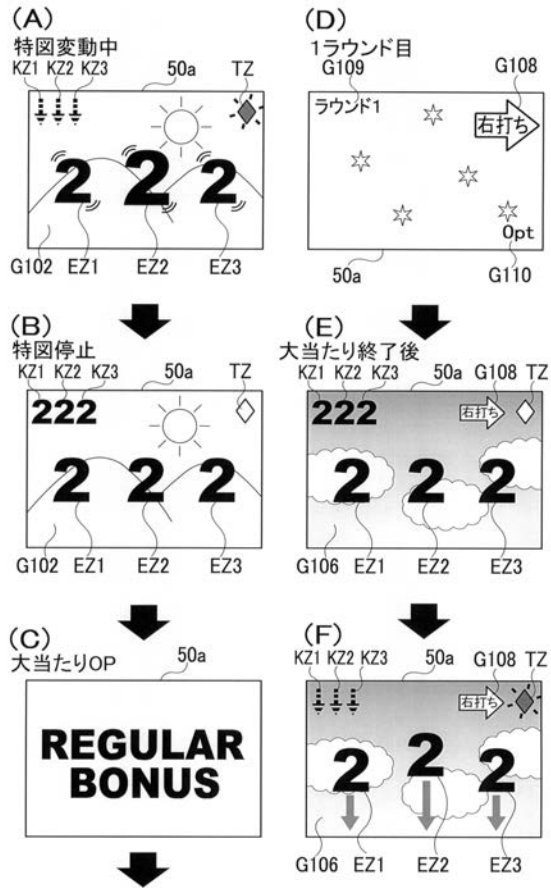
【図 3 4】



【 図 3 6 】



【図 37】



フロントページの続き

(72)発明者 佐々木 浩司

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 伊藤 潤

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 番沢 将久

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 CA49 CA80