

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7195566号
(P7195566)

(45)発行日 令和4年12月26日(2022.12.26)

(24)登録日 令和4年12月16日(2022.12.16)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全59頁)

(21)出願番号 特願2018-34686(P2018-34686)
 (22)出願日 平成30年2月28日(2018.2.28)
 (65)公開番号 特開2019-146904(P2019-146904)
 A)
 (43)公開日 令和1年9月5日(2019.9.5)
 審査請求日 令和3年2月4日(2021.2.4)

(73)特許権者 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
 13号
 (74)代理人 110000291
 弁理士法人コスマス国際特許商標事務所
 荒井 孝太
 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
 13号 株式会社サンセイアールアンド
 ディ内
 (72)発明者 相坂 昌範
 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
 13号 株式会社サンセイアールアンド
 ディ内
 (72)発明者 野原 修平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かの判定を行う判定手段と、
 所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
 前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、第1のキャラクタと第2のキャラクタとを用いたキャラクタ演出を実行することが可能であり、

前記キャラクタ演出において、前記第1のキャラクタが前記第2のキャラクタに所定の動作を行わせるための物体を与える付与演出と、前記付与演出後に実行される演出であつて前記第2のキャラクタが前記物体を吸収して前記所定の動作を行う動作演出と、を実行することがあり、

前記動作演出において、前記第2のキャラクタが、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特定の動作を行うことがあるとともに、前記第2のキャラクタが前記物体を吸収することに応じて、前記第2のキャラクタが、前記特定の動作を行う可能性を示唆する前兆動作を行うことがあります。

前記前兆動作には、前記第2のキャラクタが前記特定の動作を行う可能性が高いことを示唆する第1前兆動作と、前記第2のキャラクタが前記特定の動作を行う可能性が前記第1前兆動作よりも低いことを示唆する第2前兆動作と、がある、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づいた判定を行い、判定の結果に基づいて、特別遊技（大当たり遊技）を行う。例えば、遊技球が始動口に入賞（入球）することによって判定を行い、特別遊技として、大入賞口の開放を伴うラウンド遊技を行う。大入賞口に遊技球を入賞させることで多数の賞球を得ることができる。判定の結果は、図柄表示手段において、図柄の変動表示を行ってから停止表示させ、図柄の停止態様によって遊技者に示される。

10

【0003】

また、遊技機では、判定の結果に基づいて、様々な予告演出が行われる。例えば、下記特許文献1の遊技機では、液晶上でセリフ予告やウィンドウ予告等が行われる。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】****【文献】特開2016-128089号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

20

【0005】

演出に関して改善の余地がある。改善した演出を搭載することにより、遊技の興趣向上を見込める。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわち、その課題とするところは、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かの判定を行う判定手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、第1のキャラクタと第2のキャラクタとを用いたキャラクタ演出を実行することが可能であり、前記キャラクタ演出において、前記第1のキャラクタが前記第2のキャラクタに所定の動作を行わせるための機会を与える付与演出と、前記付与演出後に実行される演出であって前記第2のキャラクタが前記所定の動作を行う動作演出と、を実行することがあり、前記所定の動作は、前記特別遊技状態になる可能性を示唆する動作である、ことを特徴としている。

30

【発明の効果】**【0008】**

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供することが可能となる。

40

【図面の簡単な説明】**【0009】****【図1】遊技機の正面図である。****【図2】遊技盤ユニットの正面図である。****【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。****【図4】表示器類の正面図である。**

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

【図6】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

50

【図 7】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの第 1 の具体例である。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 13】先読み判定テーブルである。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの第 1 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。

【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 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】10 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】特図 1 変動パターン判定テーブルの第 2 の具体例である。

【図 29】演出モードの第 2 の具体例を示す説明図である。

【図 30】表示部の構成を示す説明図である。

【図 31】特図変動演出の演出フローの具体例を示す説明図である。

【図 32】レースリーチの具体例を示す説明図である。

【図 33】ジョッキー予告で表示される画像の具体例を示す説明図である。

【図 34】ジョッキー予告の具体例を示す説明図である。

【図 35】調教師予告で表示される画像の具体例を示す説明図である。

【図 36】調教師予告の具体例を示す説明図である。

【図 37】ミニキャラ群予告で表示される画像の具体例を示す説明図である。

【図 38】予告選択テーブルである。

【図 39】(A)はエサルーレット演出選択テーブルであり、(B)はリアクション演出選択テーブルであり、(C)はリアクション演出内容を示す説明図である。

【図 40】(A)は調教選択テーブルであり、(B)報告選択テーブルであり、(C)は報告内容を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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

【0011】

1. 遊技機の構造

本発明の遊技機の実施形態であるパチンコ遊技機 PY 1 について説明する。最初に、パ

10

20

30

40

50

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

【 0 0 1 2 】

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

10

【 0 0 1 3 】

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

20

【 0 0 1 4 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、下方に押下操作可能な第 1 入力装置（以下「通常ボタン」）4 0 が設けられている。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、下方に押下操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。

30

【 0 0 1 5 】

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

40

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

50

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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 PY 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。

10

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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（不变）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 2 2 】

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。

30

【 0 0 2 3 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 4 】

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

40

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

50

装置 14 D（以下、「通常 A T 14 D」ともいう）が設けられている。

【0027】

第1大入賞装置 14 Dは、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 14 kを備える。通常 A T 開閉部材 14 kの作動により第1大入賞口 14 が開閉する。通常 A T 開閉部材 14 kは、通常では第1大入賞口 14 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第1大入賞口 14 の中に入球することは不可能である。通常 A T 開閉部材 14 kが開状態に作動すると、遊技球が第1大入賞口 14 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 14 kが開状態であるときだけ遊技球の第1大入賞口 14 への入球が可能となる。遊技球が第1大入賞口 14 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0028】

また、遊技領域 6 には、遊技球を第2始動口 12 へ誘導する誘導ステージ 12 gが設けられている。なお、誘導ステージ 12 gの上面を転動する遊技球は、第2始動口 12 の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第2始動口 12 へ入賞することはできない。

【0029】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第2大入賞口 15 が形成された第2大入賞装置 15 D（以下、「V A T 15 D」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置 15 Dは、作動可能な V A T 開閉部材 15 kを備えている。V A T 開閉部材 15 kは、通常では第2大入賞口 15 を塞いでいる。V A T 開閉部材 15 kは開状態をとることができる。V A T 開閉部材 15 kが開状態であるときだけ遊技球の第2大入賞口 15 への入球が可能となる。一方、V A T 開閉部材 15 kが第2大入賞口 15 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 15 kの作動によって第2大入賞口 15 が開閉する。遊技球が第2大入賞口 15 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【0030】

ここで、図 3 を用いて、第2大入賞装置 15 Dについて詳細に説明する。第2大入賞装置 15 Dの内部には、第2大入賞口 15 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることができ可能なゲート状の第2大入賞口センサ 15 aが設けられている。

【0031】

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

30

【0032】

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

40

【0033】

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

50

領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

【 0 0 3 4 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば 1 6 R）においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

【 0 0 3 5 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

10

【 0 0 3 6 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

【 0 0 3 7 】

また、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 つのアウトロ 1 9 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 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 PY 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによって構成されている。

20

【 0 0 3 9 】

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

30

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

40

【 0 0 4 2 】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われる

50

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。

10

【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81は、「」（：点灯、：消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDの点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器81「

20

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

【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LEDが点灯する態様である。なお、特図の可変表示の態様は、特に限定されず、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

【0046】

ところで、パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。なお、以下において、第1始動口11への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図1関係乱数」といい、第2始動口12への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図2関係乱数」という。ここで、特図1関係乱数は、特図1保留として、特図保留記憶部105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関係乱数は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1保留の数（特図1保留数）および特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2保留の数（特図2保留数）には上限（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。

30

【0047】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球が第1始動口11または第2始動口12へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部105に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を

40

50

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 83 に表示される。特図 1 保留表示器 83a と特図 2 保留表示器 83b のそれぞれは、例えば 4 個の LED で構成されており、特図保留数の分だけ LED を点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【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 12（電チューラー 12D）を開放させる補助遊技が行われる。

10

【0050】

普図表示器 82 は、例えば 2 個の LED から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 82 は、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 LED の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「 」というように右の LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

20

【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 LED が交互に点灯するという態様である。なお、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

【0052】

パチンコ遊技機 PY1 では、遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部 106 に記憶される。普図保留記憶部 106 に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば 4 個）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 13 を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

30

【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 1U について説明する。演出用ユニット 1U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット 1U には、画像表示装置 50、第 1 盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第 2 盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56 が搭載されている。

【0054】

画像表示装置 50 は、例えば 20 インチの 3D 液晶ディスプレイで構成され、3D 画像を表示可能な表示部 50a を具備する。

40

【0055】

盤上可動装置 55 は、表示部 50a 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 55k を具備する。盤下可動装置 56 は、表示部 50a 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 56k を具備する。

【0056】

図 5 (A) は、盤上可動体 55k および盤下可動体 56k 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 55 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 55k は下向きに移動（下降）し、盤下可動装置 56 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 56k は上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置 50 は下降した盤上可動体 55k または上昇した盤下可動体 56k に覆われ、画像表

50

示装置 50 は視認困難となる。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

2. 遊技機の電気的構成

次に、図 6 ~ 図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 PY1 における電気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 PY1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板 100 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 170 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 50 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 100 を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板 120 を、後述する画像制御基板 140、ランプ制御回路 151、および音声制御回路 161 とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 120 を備え、演出手段（画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、および、可動装置 55, 56 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

10

20

30

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

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 (R e a d O n l y M e m o r y) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 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 (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 102 が含まれている。

40

【 0 0 6 1 】

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

50

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。

【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 (In put / Out put) ポート部 118、および遊技用 RAM 104 に記憶されている情報を遊技用 CPU 102 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ 119 が実装されている。

【0063】

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 M_s や各種アクチュエータ類 M_a が接続されている。そのため、主制御基板 100 には、各種センサ類 M_s が出力した信号が入力する。また、主制御基板 100 は、各種アクチュエータ類 M_a に信号を出力する。10

【0064】

主制御基板 100 に接続されている各種センサ類 M_s には、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する第 1 始動口センサ、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する第 2 始動口センサ、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、ゲート 13 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第 1 大入賞口 14 に入賞した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサ、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 15a、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特定領域センサ 16a、および、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非特定領域センサ 17a が含まれている。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。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。20

【0065】

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 M_a には、電チュー 12D の電チュー開閉部材 12k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 14D の通常 AT 開閉部材 14k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 15D の VAT 開閉部材 15k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 16D の振分部材 16k を駆動する振分ソレノイド 16s が含まれている。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。30

【0066】

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

【0067】

また主制御基板 100 は、払出手制御基板 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手制御基板 170 から信号を受信する。払出手制御基板 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）、および賞球払出手装置 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。40

【0068】

払出手制御基板 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、賞球払出手装置 73 の賞球モータ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により検知されて、賞球センサによる検知信号が払出手制御基板 170 に出力される。

【0069】

また、発射装置 72 には、遊技者などの人のハンドル 72k（図 1 参照）への接触を検知可能なタッチスイッチが設けられている。遊技者によるハンドル 72k の操作があった

場合には、タッチスイッチが遊技者のハンドル 72 kへの接触を検知し、検知信号を拡出制御基板 170 に出力する。また、発射装置 72 には、ハンドル 72 k の回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置 72 は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル 72 k 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 72 k 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。

【0070】

また主制御基板 100 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 120 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板 120 は、主制御基板 100 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 100 による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、主制御基板 100 とサブ制御基板 120との接続は、主制御基板 100 からサブ制御基板 120 への信号の送信のみが可能な单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单方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

10

【0071】

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。

20

【0072】

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、1 ms タイマ割り込み処理、および、10 ms 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。

【0073】

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

30

【0074】

サブ制御基板 120 には、画像制御基板 140 が接続されている。サブ制御基板 120 の演出制御用マイコン 121 は、主制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 100 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 140 の画像用 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。

40

【0075】

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 14

50

0は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したC G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5に記憶されている画像データの展開等に使用されるV R A M 1 4 6、及び、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1 4 4を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。C G R O M 1 4 5には、例えば、画像表示装置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。

【 0 0 7 6 】

V D P 1 4 4は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用C P U 1 4 1によって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 1 4 5から画像データを読み出してV R A M 1 4 6内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してV R A M 1 4 6内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をR G B信号として画像表示装置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。

10

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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。

20

【 0 0 7 9 】

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R O M 1 2 3に格納されている。なお、音声制御回路161を、基板にしてC P Uを実装してもよい。この場合、そのC P Uに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にR O Mを実装し、そのR O Mに音声データを格納してもよい。また、スピーカ52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用C P U 1 4 1に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板140の画像用R O M 1 4 2に音声データを格納してもよい。

30

【 0 0 8 0 】

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S a、各種ランプ類S 1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S a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S 1の点灯制御を行う。

【 0 0 8 1 】

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。

40

【 0 0 8 2 】

サブ制御基板120に接続された各種アクチュエータ類S aには、盤上可動装置55、盤下可動装置56、枠可動装置58等を駆動するモータが含まれ、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121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151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120に接続されるアクチ

50

ユエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 3 】

サブ制御基板 120 に接続された各種ランプ類 S1 には、枠ランプ 53、盤ランプ 54 等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン 121 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 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 8 4 】

なお、ランプ制御回路 151 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 120 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。

10

【 0 0 8 5 】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 15 を用いて説明する。

【 0 0 8 6 】

3 - 1. 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、発射された遊技球がゲート 13 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 82 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 13 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 13 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 13 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

20

【 0 0 8 7 】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 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（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

30

【 0 0 8 8 】

3 - 1 - 1. 当たり判定

当たり判定は、図 9 (A) に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。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（普通図柄乱数值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

40

50

【 0 0 8 9 】**3 - 1 - 2 . 普図変動**

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

【 0 0 9 0 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。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。

10

【 0 0 9 1 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に1つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機PY1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82で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器82において普図の可変表示が行われる。

20

【 0 0 9 2 】**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。

30

【 0 0 9 3 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チューランプが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、図9（C）に示すような補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、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。

40

【 0 0 9 4 】

パチンコ遊技機PY1は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チューランプの開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第1の開放時間（遊技球を電チューランプに入賞させるのが困難な時間（例えば0.08秒））だけ電チューランプを開放する。なお、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（遊技球を電チューランプに入賞させるのが容易な時間（例えば3.00秒））だけ電チューランプを開放する。なお、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。

【 0 0 9 5 】**3 - 2 . 特図に関わる遊技**

50

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

【0096】

同様に、パチンコ遊技機PY1は、発射された遊技球が第2始動口12に入賞すると、特図2抽選を行う。特図2抽選が行われると、特図2表示器81bにおいて、特図2の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図2抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図2には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図2抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

10

【0097】

なお、以下において、第1始動口11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12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。

20

【0098】

パチンコ遊技機PY1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。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

30

【0099】

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

40

【0100】

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照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図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。

【0101】

50

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を用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【 0102 】

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

10

【 0103 】

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值）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照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、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。

20

【 0104 】

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。

30

【 0105 】

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を用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【 0106 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。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。

40

【 0107 】

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（リーチ乱数值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）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を異ならせることが可能である。なお、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

50

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。

【0108】

3 - 2 - 4 . 特図変動

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を含ませることが可能である。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。

10

【0109】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図1／特図2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第1始動口11／第2始動口12）に関連付けることが可能である。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。

20

【0110】

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）にも関連付けることが可能である。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。

30

【0111】

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ることが可能である。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。

【0112】

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ることが可能である。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。

40

【0113】

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

50

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

【0114】

また、各特図変動パターンには、図11～図12の表の右から2番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【0115】

なお、図11～図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、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て名称を付すことがある。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」といい。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である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」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である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」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である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」、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」という。

10

【0116】

3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図13に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別(第1始動口11/第2始動口12)に関連付けることが可能である。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。

20

【0117】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態(非時短状態/時短状態)にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル(非時短用先読み判定テーブル)と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル(時短用先読み判定テーブル)と、がある。

30

【0118】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第1先読み判定テーブルと、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、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

【0119】

3-3. 大当たり遊技

【0120】

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または第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を設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数目(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)」といふ。

40

【0121】

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

50

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または第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（開放パターン）、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機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を用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

【0122】

例えば、図14に示すように、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に検知されると、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。

【0123】

また、各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。

【0124】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動様は、特定領域16の開閉態様ということができる。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。このように、振分部材16kが一定の作動態様（特定領域16が一定の開閉態様）で制御されるが、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）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいう。

【0125】

第2大入賞口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、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、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遊技と、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遊技と、を実行することが可能である。このように、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遊技を「Vロング大当たり」という。一方、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遊技を「Vショート大当たり」という。

【0126】

10

20

30

40

50

3 - 4 . 遊技状態

【 0 1 2 7 】

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「低確率低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確率高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確率低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確率高ベース状態」と、それぞれ略称することができる。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。

【 0 1 2 8 】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常の確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機 PY1で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域16を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、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。

【 0 1 2 9 】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー12Dの開放時間（例えば0.08秒）よりも長い開放時間（例えば3.0秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図11～図12参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【 0 1 3 0 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（30秒）よりも短い普図変動時間（5秒）が決定される。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。

【 0 1 3 1 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば6600 / 65536）よりも高い確率（例えば59936 / 65536）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

【 0 1 3 2 】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー12Dの開

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

【0133】

パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、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。

【0134】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について3つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

【0135】

なお、パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

【0136】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機PY1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。

【0137】

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PY1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。

【0138】

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PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100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PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101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の光量設定、実行される演出設定（実行頻度）などがある。

【0139】

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G102）が表示される第1通常演出モードと、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G103）が表示される第2通常演出モードと、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

10

20

30

40

50

背景画像（夜間通常用背景画像 G 1 0 4）が表示される第3通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく1回または複数回の特図変動演出が行われることを1つの条件として切り替えられる。さらに、第1～第3通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【0140】

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 5 0 a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 0 5）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0141】

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 5 0 a において空を表す背景画像（時短用背景画像 G 1 0 6）が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、時短用背景画像 G 1 0 6 が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0142】

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 5 0 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 16 (C 2) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 16 (C 3) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【0143】

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。

【0144】

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 PY 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 5 0 a において、所定の背景画像に重畠的に、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、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図

10

20

30

40

50

の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。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。

【0145】

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。

【0146】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

10

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。

【0147】

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)の一区画に、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。

20

【0148】

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。

【0149】

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。

【0150】

30

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が停止表示されていると共に、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。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(所謂リーチ目)で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小団柄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。

40

【0151】

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

50

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。

【0152】

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)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。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KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ2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。

10

【0153】

4-2-4. S Pリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にS Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0154】

20

S Pリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにS Pリーチ専用の背景画像(S Pリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像(S Pリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、S Pリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、S Pリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P大当たり変動」の場合には、図19(C-1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P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、敵キャラクタがバトルに勝利したことを示す表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S Pリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

30

【0155】

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

40

50

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。

【0156】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

10

【0157】

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。

【0158】

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。

20

【0159】

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。

【0160】

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

30

【0161】

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40, 41等を用いた演出であり、大当たり判
定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

40

【0162】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

50

【 0 1 6 3 】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 1 (A) に示すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 1 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態(初期位置)に戻って S P リーチに発展する。なお、可動体演出については、S P リーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

10

【 0 1 6 4 】**4 - 4 - 2 . 操作演出**

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

【 0 1 6 5 】

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

20

30

【 0 1 6 6 】**4 - 4 - 3 . 先読み演出**

パチンコ遊技機 PY 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。

【 0 1 6 7 】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 2 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。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 の表示態様の変化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

40

【 0 1 6 8 】**5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御**

次に図 2 3 ~ 図 2 4 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。

【 0 1 6 9 】

50

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 PY1 が電源投入されると、遊技用 ROM 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 (S001) を行う。電源投入時処理では、遊技用 RAM 104 へのアクセスの許可設定、遊技用 CPU 102 の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

【 0170 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) では、図 8 (A) および図 8 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ IC 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

10

【 0171 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) が終了すると、割り込みを許可する (S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S005) は、例えば 4 msec 周期で遊技用 CPU 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 (S005) は 4 msec 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S005) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 CPU 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 (S005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S004) がされてから開始される。

20

【 0172 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) について説明する。図 24 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) では、まず出力処理 (S101) を実行する。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 RAM 104 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 や払出手制御基板 170 等に出力する。

30

【 0173 】

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 RAM 104 の出力バッファに記憶する。

【 0174 】

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。

40

【 0175 】

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。

50

【 0 1 7 6 】

特別動作処理 (S 1 0 6) に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う (S 1 0 7)。

【 0 1 7 7 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 0 8) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 0 8) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S 1 0 8) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。つまり、払出制御基板 1 7 0 は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。10

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】**[2 - 1 . センサ検出処理]**

センサ検出処理 (S 1 0 4) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。20

【 0 1 8 0 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。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。

【 0 1 8 1 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数 (例えは 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。30

【 0 1 8 2 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで (n は 2 以上の整数) の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブル (図 1 3 参照) とを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数 (特図 2 保留数) を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。40

【 0 1 8 3 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判

10

20

30

40

50

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)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。

10

【0184】

第1大入賞口センサ処理では、第1大入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。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。

【0185】

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。

【0186】

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。

20

【0187】

[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。

【0188】

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。

30

【0189】

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。

【0190】

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。

40

【0191】

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。

【0192】

50

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理 (S 1 0 6) では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 9 3 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

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

10

【 0 1 9 4 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブル (図 1 0 (A) 参照) 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 (図 1 0 (B) 参照) 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。

20

【 0 1 9 5 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブル (図 1 2 参照) と、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数 (特図 2 保留数) にも関連付けられる。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、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

30

【 0 1 9 6 】

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

40

【 0 1 9 7 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブル (図 1 0 (A) 参照) 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 (図 1 0 (B) 参照) 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。

【 0 1 9 8 】

50

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 変動パターンテーブル（図 11 参照）と、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別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。

【0199】

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 保留数コマンドを生成する。

【0200】

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いようになっている。

【0201】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

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

【0202】

[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 PY1 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。

【0203】

[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（図 14 参照）を用いて、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間または閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに応じて、エンディングを開始する

10

20

30

40

50

。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、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

【0204】

[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。

【0205】

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。

【0206】

6 . 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図25～図27に基づいて演出制御用マイコン121による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン121による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。

【0207】

[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。

【0208】

次に、割り込みを禁止し(S4002)、乱数シード更新処理を実行する(S4003)。乱数シード更新処理(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。

【0209】

乱数シード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）。また、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。

【0210】

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

10

20

30

40

50

ップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) 、 1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) 、 および 1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) の実行が可能となる。

【 0 2 1 1 】

受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) は、主制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は主制御基板 1 0 0 の出力処理 (S 1 0 1) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S 4 0 1 1 、 S 4 0 1 2) に優先して実行される。

10

【 0 2 1 2 】

[2 . 1 m s タイマ割り込み処理]

1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) では、図 2 6 に示すように、入力処理 (S 4 1 0 1) 、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2) 、可動装置制御処理 (S 4 1 0 3) 、ウォッチドッグタイマ処理 (S 4 1 0 4) を順次行う。

【 0 2 1 3 】

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

20

【 0 2 1 4 】

[3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理]

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

30

【 0 2 1 5 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイム更新処理では、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。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ 5 2 からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路 1 6 1 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

40

【 0 2 1 6 】

< パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部 >

以下、前述のパチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が制御可能な遊技状態について説明する。

【 0 2 1 7 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後に、高

50

確率状態且つ時短状態が設定される「高確率高ベース遊技状態」で制御するときと、通常確率状態且つ時短状態が設定される「低確率高ベース遊技状態」で制御するときと、がある。

【0218】

ここでは、「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。

【0219】

従って、「高確率高ベース遊技状態」は、「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。また、その後に「高確率高ベース遊技状態」となる大当たり遊技状態は、その後に「低確率高ベース遊技状態」とな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。10

【0220】

次に、遊技制御用マイコン101が決定可能な特図1変動パターンについて説明する。遊技制御用マイコン101は、図11に示す特図1変動パターン判定テーブルとは異なるテーブルを用いて、特図1変動パターンを決定可能である。ここでは、図28に示す特図1変動パターン判定テーブルが用いられる。

【0221】

遊技制御用マイコン101は、非時短状態を設定しているときの特図1変動パターン判定処理において、特図1判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果および特図変動パターン乱数に基づいて、特図1変動パターンを決定する。図28に示すように、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP009」の9種類の特図1変動パターン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。20

【0222】

大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP003」の3種類を決定することが可能である。3種類の特図1変動パターンのうち「THP001」が、他の特図1変動パターンよりも決定され易くなっている。

【0223】

大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP004」～「THP006」の3種類を決定することが可能である。3種類の特図1変動パターンのうち、「THP006」が最も決定され易くなっている。30

【0224】

大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP007」～「THP009」の3種類を決定することが可能である。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13000msの「THP007」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4000msの「THP009」が決定され易くなっている。40

【0225】

次に、図29を用いて、演出制御用マイコン121が設定可能な演出モードについて説明する。演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101が「低確率低ベース遊技状態」を設定しているときにおいて、演出モードA、演出モードBおよび演出モードCの何れかを設定可能であり、牧場背景画像G115，競馬場背景画像G116，街背景画像G117（第1の背景画像に相当）を表示部50aに表示可能である。牧場背景画像G115は、図29（A）に示すように、牧場を表す背景画像であり、演出モードAが設定されているときに表示される。競馬場背景画像G116は、図29（B）に示すように、

競馬場を表す背景画像であり、演出モードBが設定されているときに表示される。街背景画像G117は、図29(C)に示すように、街を表す背景画像であり、演出モードCが設定されているときに表示される。

【0226】

各演出モード間の移行は、特図の可変表示の回数(例えば10回)と、特図の可変表示ごとに行われる変更抽選(例えば1/5で当選)の結果と、に基づいて行われる。なお、変更先となる演出モードは、抽選によって決定することとするが、他の条件(例えば、予め定めた順序など)によって決定することも可能である。また、演出モードの種類や数は、適宜に変更することが可能である。

【0227】

次に、図30を用いて、表示部50aに表示される画像について説明する。演出制御用マイコン121は、第1レイヤ～第5レイヤを含む複数層のレイヤにそれぞれ異なる画像を表示することで、表示部50aに画像同士を重ねて表示することが可能である。第1レイヤには、牧場背景画像G115、競馬場背景画像G116、街背景画像G117などを表示することが可能であり、第1レイヤよりも上位層の第2レイヤには、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3を表示することが可能である。第2レイヤよりも上位層の第3レイヤには、後述するジョッキー予告用背景画像G118やモニタ背景画像G119(第2の背景画像に相当)などを表示することが可能であり、第3レイヤよりも上位層の第4レイヤには、後述する馬画像G7(第2のキャラクタに相当)、調教内容画像G15、調教シーン動画像G16などを表示することが可能であり、第4レイヤよりも上位層の第5レイヤには、後述する主人公ジョッキー画像G8や調教師画像G17(第1のキャラクタに相当)、エサ画像G9a～G9e、ジョッキーコメント画像G14、調教師コメント画像G18などを表示することが可能である。

【0228】

次に、図31～図38を用いて、遊技制御用マイコン101が決定した特図1変動パターンに応じて、演出制御用マイコン121が実行可能な特図変動演出について説明する。最初に、演出制御用マイコン121が特図変動演出において実行可能な主要な演出について説明する。

【0229】

A. 通常変動

特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出である。特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【0230】

B. リーチ

「通常変動」の後に、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同一の図柄で仮停止表示される演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性がある演出として機能する。また、その後に「休日リーチ」や「レースリーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

【0231】

C. Nリーチ

「リーチ」が成立した後に行われことがある演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われことがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【0232】

D. 休日リーチ

「Nリーチ」の後に行われことがある演出であり、主人公ジョッキーの休日の様子を示すリーチ演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「Nリーチ」で終了する場合よりも、「Nリーチ」後に

10

20

30

40

50

「休日リーチ」に発展した場合の方が、大当たり遊技が行われ易いため、「休日リーチ」は、「Nリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【0233】

E. レースリーチ

「Nリーチ」の後に行われることがある演出であり、馬同士がレースをするリーチ演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「Nリーチ」後に「休日リーチ」に発展した場合よりも、「Nリーチ」後に「レースリーチ」に発展した場合の方が、大当たり遊技が行われ易いため、「レースリーチ」は、「休日リーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【0234】

F. ジョッキー予告

「通常変動」において行われることがある演出であり、主人公ジョッキーと主人公ジョッキーが騎乗する馬とが登場する予告演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、その後に「レースリーチ」に発展することがあるため、「レースリーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

【0235】

G. 調教師予告

「通常変動」において行われる演出であり、調教師と主人公ジョッキーが騎乗する馬とが登場する予告演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、その後に「レースリーチ」に発展することがあるため、「レースリーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

【0236】

H. ミニキャラ群予告

「通常変動」において行われることがある演出であり、馬の群れが登場する予告演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【0237】

次に、主要な特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン121は、演出フロー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を用いた発光演出と、スピーカ52を用いた音演出と、を実行可能である。

【0238】

特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の特図変動演出では、図31(A)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「レースリーチ」で構成される演出フローが実行される。

【0239】

特図1変動パターンが「休日大当たり変動」、「休日ハズレ変動」の特図変動演出では、図31(B)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「休日リーチ」で構成される演出フローが実行される。

【0240】

特図1変動パターンが「N大当たり変動」、「Nハズレ変動」の特図変動演出では、図31(C)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成される演出フローが実行される。

【0241】

10

20

30

40

50

特図1変動パターンが「通常Aハズレ変動」の特図変動演出では、図31(D)に示すように、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。

【0242】

なお、詳細は後述するが、各特図変動演出の「通常変動」で、「ジョッキー予告」、「調教師予告」、「ミニキャラ群予告」が行われることがある。

【0243】

次に、特図変動演出において実行される「レースリーチ」について説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合に、「レースリーチ」を実行可能である。「レースリーチ」では、主人公ジョッキーが騎乗する馬が1着になるか否かが示唆される。

10

【0244】

図32(A)～図32(D)は、「レースリーチ」が行われる様子を示す図である。「レースリーチ」が開始されると、図32(A)に示すように、主人公ジョッキーが騎乗する馬を含む8頭の馬がレースを行っているシーンが表示部50aに表示される。そして、レースの決着が着こうとする場面を迎えると、図32(B)に示すように、主人公ジョッキーが騎乗する馬と他の馬のどちらが1着でゴールするかのシーンが表示部50aに表示される。その後、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」の場合には、図32(C)に示すように、主人公ジョッキーが騎乗する馬が1着でゴールするシーンが表示部50aに表示され、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が大当たりを示唆する態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。一方、特図1変動パターンが「レースハズレ変動」の場合には、図32(D)に示すように、主人公ジョッキーが騎乗する馬が2着でゴールするシーンが表示部50aに表示され、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様(所謂バラケ目)で停止表示する。

20

【0245】

次に、特図変動演出の「通常変動」において実行される「ジョッキー予告」、「調教師予告」、「ミニキャラ群予告」について説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」、「休日大当たり変動」、「休日ハズレ変動」、「N大当たり変動」、「Nハズレ変動」、「通常Aハズレ変動」の場合に、「ジョッキー予告」、「調教師予告」および「ミニキャラ群予告」の何れかを実行可能である。「ジョッキー予告」、「調教師予告」または「ミニキャラ群予告」では、「レースリーチ」に発展する可能性が示唆される。

30

【0246】

演出制御用マイコン121は、図38に示す予告選択テーブルを用いて、「ジョッキー予告」、「調教師予告」および「ミニキャラ群予告」の何れを実行するのかを決定可能である。演出モードAが設定されているときには、「ジョッキー予告」、「ミニキャラ群予告」を実行可能であり、演出モードBが設定されているときには、「調教師予告」、「ミニキャラ群予告」を実行可能であり、演出モードCが設定されているときには、「ジョッキー予告」、「調教師予告」、「ミニキャラ群予告」を実行可能である。

30

【0247】

演出制御用マイコン121は、「ジョッキー予告」を実行する場合、図39(A)に示すエサルーレット演出選択テーブルを用いて、「ジョッキー予告」で用いられる馬の種類およびエサの種類を決定し、図39(B)に示すリアクション演出選択テーブルを用いて、「ジョッキー予告」で行われる食中リアクションおよび食後リアクションの種類を選択する。なお、各選択テーブルで示される選択割合については、適宜に変更することが可能である。

40

【0248】

馬の種類には、「茶色の馬」、「葦毛の馬」の2種類があり、エサの種類には、「ナス1本」、「にんじん5本」、「栄養ドリンク」、「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」の5種類がある。また、図39(B)に示すように、食中リアクションの種類には、「リアクションA」、「リアクションB」の2種類があり、食後リアクションの種類には、「リ

50

アクションC」、「リアクションD」、「リアクションE」の3種類がある。なお、馬、エサ、リアクションの種類や数は、適宜に変更することが可能である。

【0249】

ここで、「ジョッキー予告」で表示される画像について説明する。「ジョッキー予告」では、図33(A)に示すように、表示部50aに表示されている牧場背景画像G115上に、ウィンドウ枠画像G6で囲まれたジョッキー予告用背景画像G118と、馬画像G7と、主人公ジョッキー画像G8と、エサ画像G9a～G9eと、ジョッキーコメント画像G14と、が表示される。ジョッキー予告用背景画像G118は、廐舎を表す背景画像であり、表示部50aの中央位置に表示される。馬画像G7は、主人公ジョッキーが騎乗する馬を表す画像であり、ジョッキー予告用背景画像G118上のウィンドウ枠G6内に表示される。主人公ジョッキー画像G8は、主人公ジョッキーを表す画像であり、牧場背景画像G115とジョッキー予告用背景画像G118とに跨って、表示部50aの左下位置に表示される。エサ画像G9a～G9eは、馬に与えるエサを表す画像であり、ジョッキー予告用背景画像G118上に表示される。ジョッキーコメント画像G14は、主人公ジョッキーのコメント内容を表す画像であり、牧場背景画像G115上に表示される。なお、表示部50aに表示される画像の内容や表示位置は、適宜に変更することが可能である。

【0250】

また、「ジョッキー予告」では、図33(B)に示すように、第1レイヤに、牧場背景画像G115が表示され、第3レイヤに、ウィンドウ枠画像G6で囲まれたジョッキー予告用背景画像G118が表示され、第4レイヤに、馬画像G7が表示され、第5レイヤに、主人公ジョッキー画像G8とエサ画像G9a～G9eとジョッキーコメント画像G14とが表示される。

【0251】

図34(A)～図34(F)は、「ジョッキー予告」が行われる様子を示す図である。「ジョッキー予告」は、主に「廐舎出現 馬登場 主人公ジョッキー登場 エサルーレット 食中リアクション 食後リアクション」で構成される演出フローが実行される。

【0252】

特図変動演出が開始され「通常変動」が行われると、図34(A)に示すように、牧場を表す背景画像(牧場背景画像G115)が表示されている表示部50aの中央位置に、廐舎(ジョッキー予告用背景画像G118)が出現する。そして、廐舎内に主人公ジョッキーが騎乗する馬(馬画像G7)が登場する(ここでは「葦毛の馬」とする)。その後、図34(B)に示すように、表示部50aの左下位置に、主人公ジョッキー(主人公ジョッキー画像G8)が登場し、エサルーレットが行われる。

【0253】

エサルーレットでは、図34(C)に示すように、主人公ジョッキーの『エサの時間だぞ』のセリフがスピーカ52から出力されるとともに、馬の前で5種類のエサ(エサ画像G9a～G9e)が変動表示してから、図34(D)に示すように、主人公ジョッキーの『これだ!』のセリフがスピーカ52から出力されるとともに、1つのエサが停止表示する(ここでは「激熱ケーキ」とする)。その後、停止表示した1つのエサを、主人公ジョッキーが馬に与え、そのエサを馬が食べる食中リアクションが行われる。

【0254】

食中リアクションでは、図34(E)に示すように、主人公ジョッキーが与えたエサを馬が食べ(馬に吸収され)、エサを食べている馬の様子が表示される(ここでは「リアクションB」とする)。その後、馬がエサを食べ終えると、食後リアクションが行われる。なお、停止表示した1つのエサ(エサ画像G9a～G9eの何れか)は、馬のエサを食べる動作に伴って消去される。

【0255】

食後リアクションでは、図34(F)に示すように、エサを食べ終えた馬の様子と主人公ジョッキーのコメント(ジョッキーコメント画像G14)とが表示される(ここでは「

リアクション E」とする)。

【0256】

ここで、馬の種類としての「葦毛の馬」、エサの種類としての「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」、食中リアクションとしての「リアクションB」および食後リアクションとしての「リアクションD」、「リアクションE」の役割について説明する。「葦毛の馬」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合よりも「大当たり」の場合に選択され易いため、「葦毛の馬」が登場する「ジョッキー予告」は、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「葦毛の馬」は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合には、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」以外の場合よりも選択され易いため、「葦毛の馬」が登場する「ジョッキー予告」は、「レースリーチ」が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「葦毛の馬」は、「茶色の馬」よりもエサの種類として「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」が選択され易いため、「葦毛の馬」の登場は、「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」が停止表示される可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【0257】

また、「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合よりも「大当たり」の場合に選択され易いため、「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」が停止表示する「ジョッキー予告」は、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出、換言すると、「レースリーチ」に発展した場合には、主人公ジョッキーが騎乗する馬が1着になる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合には、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」以外の場合よりも選択され易いため、「チャンスケーキ」、「激熱ケーキ」が停止表示する「ジョッキー予告」は、「レースリーチ」が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「激熱ケーキ」は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合にだけ選択されるため、「激熱ケーキ」が停止表示する「ジョッキー予告」は、「レースリーチ」が行われることを示唆する演出としても機能する。

【0258】

また、「リアクションB」(美味しそうにエサを食べる)は、「リアクションA」(普通にエサを食べる)よりも食後リアクションの種類として「リアクションE」(目が燃える/『やる気満々だな』のコメント)が選択され易いため、「リアクションB」は、「リアクションE」が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【0259】

また、「リアクションD」(馬が喜ぶ/『気に入ってもらえてよかったです』のコメント)は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合に選択されることがあるため、「リアクションD」が行われる「ジョッキー予告」は、「レースリーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「リアクションE」(目が燃える/『やる気満々だな』のコメント)は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合にだけ選択されるため、「リアクションE」が行われる「ジョッキー予告」は、「レースリーチ」が行われることを示唆する演出として機能する。

【0260】

また、演出制御用マイコン121は、「調教師予告」を実行する場合、図40(A)に示す調教選択テーブルを用いて、「調教師予告」で用いられるモニタ種類および調教種類を決定し、図40(B)に示す報告選択テーブルを用いて、「調教師予告」で行われる報告種類を決定する。なお、各選択テーブルで示される選択割合については、適宜に変更することが可能である。

【0261】

10

20

30

40

50

モニタ種類には、「黒モニタ」、「赤モニタ」の2種類があり、調教種類には、「プール」、「坂路追い」、「合わせ馬A」、「合わせ馬B」の4種類がある。また、図40(C)に示すように、報告種類には、「報告A」、「報告B」、「報告C」、「報告D」の4種類がある。なお、モニタの種類や数、調教の種類や数、報告の種類や数は、適宜に変更することが可能である。

【0262】

ここで、「調教師予告」で表示される画像について説明する。「調教師予告」では、図35(A)に示すように、表示部50aに表示されている競馬場背景画像G116上に、モニタ背景画像G119と、調教内容画像G15と、調教シーン動画像G16と、調教師画像G17と、調教師コメント画像G18と、が表示される。モニタ背景画像G119は、競馬場内に設置された大型モニタを表す背景画像であり、表示部50aの中央位置に表示される。調教内容画像G15は、調教の種類を表す画像であり、モニタ背景画像G119内に4分割で表示される。調教シーン動画像G16は、調教の様子を表す動画像であり、モニタ背景画像G119内に表示される。調教師画像G17は、調教師を表す画像であり、競馬場背景画像G116とモニタ背景画像G119とに跨って、表示部50aの右下位置に表示される。調教師コメント画像G18は、調教師のコメントを表す画像であり、競馬場背景画像G116上に表示される。なお、表示部50aに表示される画像の内容や表示位置は、適宜に変更することが可能である。

10

【0263】

また、「調教師予告」で表示される画像は、図35(B)に示すように、第1レイヤに、競馬場背景画像G116が表示され、第3レイヤに、モニタ背景画像G119が表示され、第4レイヤに、調教内容画像G15と調教シーン動画像G16とが表示され、第5レイヤに、調教師画像G17と調教師コメント画像G18とが表示される。

20

【0264】

図36(A)～図36(E)は、「調教師予告」が行われる様子を示す図である。「調教師予告」は、主に「モニタ出現 調教種類表示 調教師登場 調教種類選択 調教シーン 調教結果報告」で構成される演出フローが実行される。

【0265】

特図変動演出が開始され「通常変動」が行われると、図36(A)に示すように、競馬場を表す背景画像(競馬場背景画像G116)が表示されている表示部50aの中央位置に、大型モニタ(モニタ背景画像G119)が出現する(ここでは「赤モニタ」とする)。そして、大型モニタ内に4種類の調教種類を表す画面(調教内容画像G15)が4分割で表示される(ここでは、左上画面に「プール」、左下画面に「坂路追い」、右上画面に「合わせ馬B」、右下画面に「合わせ馬A」とする)。その後、図36(B)に示すように、表示部50aの右下位置に、調教師(調教師画像G17)が登場し、調教種類選択が行われる。

30

【0266】

調教種類選択では、図36(C)に示すように、調教師の『これだ!』のセリフがスピーカ52から出力されるとともに、大型モニタ内に4分割で表示されている画面の1つを、調教師が指さす(ここでは「合わせ馬B」とする)。このとき、調教師が指した画面上に、その調教が行われることを示唆する画像(ここでは「決定」の画像)が表示される。その後、4分割の画面が1つの画面となって、調教師が指した画面に表される調教の調教シーンが表示される。

40

【0267】

調教シーンでは、図36(D)に示すように、主人公ジョッキーが騎乗する馬に対して調教をしている様子(調教シーン動画像G16)が、大型モニタ内に表示される。調教終了後、調教師によって調教結果報告が行われる。

【0268】

調教結果報告では、図36(E)に示すように、調教師のアクションとともに調教師のコメント(調教師コメント画像G18)が表示される(ここでは「報告D」とする)。

50

【0269】

ここで、モニタの種類としての「赤モニタ」、調教の種類としての「合わせ馬A」、「合わせ馬B」および報告の種類としての「報告B」、「報告C」、「報告D」の役割について説明する。「赤モニタ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合よりも「大当たり」の場合に選択され易いため、「赤モニタ」が出現する「調教師予告」は、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「赤モニタ」は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合には、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」以外の場合よりも選択され易いため、「赤モニタ」が出現する「ジョッキー予告」は、「レースリーチ」が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「赤モニタ」は、「黒モニタ」よりも調教の種類として「合わせ馬A」、「合わせ馬B」が選択され易いため、「赤モニタ」の出現は、「合わせ馬A」、「合わせ馬B」が決定される可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【0270】

また、「合わせ馬A」、「合わせ馬B」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合よりも「大当たり」の場合に選択され易いため、「合わせ馬A」、「合わせ馬B」で馬が調教される「調教師予告」は、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出、換言すると、「レースリーチ」に発展した場合には、主人公ジョッキーが騎乗する馬が1着になる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「合わせ馬A」、「合わせ馬B」は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合には、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」以外の場合よりも選択され易いため、「合わせ馬A」、「合わせ馬B」で馬が調教される「調教師予告」は、「レースリーチ」が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「合わせ馬B」は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合にだけ選択されるため、「合わせ馬B」で馬が調教される「調教師予告」は、「レースリーチ」が行われることを示唆する演出としても機能する。

【0271】

また、「報告B」(『調子が上向いてきたようだ』のコメント)は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合に選択されることがあるため、「報告B」が行われる「調教師予告」は、「レースリーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「報告C」(『これなら行けるぞ』のコメント)は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」、「レースハズレ変動」の場合にだけ選択されるため、「報告C」が行われる「調教師予告」は、「レースリーチ」が行われることを示唆する演出として機能する。また、「報告D」(『本命の出来だ』のコメント)は、特図1変動パターンが「レース大当たり変動」の場合にだけ選択されるため、「報告D」が行われる「調教師予告」は、大当たり遊技が行われることを示唆する演出、換言すると、「レースリーチ」で主人公ジョッキーが騎乗する馬が1着になることを示唆する演出として機能する。

【0272】

また、演出制御用マイコン121は、「ミニキャラ群予告」を実行する場合、図37(A)に示すように、表示部50aに表示されている背景画像(牧場背景画像G115, 競馬場背景画像G116, 街背景画像G117)上に、表示部50aの左から右に馬群画像G19を移動表示する。馬群画像G19は、馬の群れを表す画像であり、表示部50a全体に表示される。「ミニキャラ群予告」では、図37(B)に示すように、第1レイヤに背景画像(牧場背景画像G115, 競馬場背景画像G116, 街背景画像G117)が表示され(ここでは、牧場背景画像G116とする)、第3レイヤ、第4レイヤおよび第5レイヤに馬群画像G19が表示される。

【0273】

<実施形態の効果>

以下、実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の効果について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 4 】

(1) 牧場背景画像 G 1 1 5 上に表示されるジョッキー予告用背景画像 G 1 1 8 上で演出が行われるので、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。また、競馬場背景画像 G 1 1 6 上に表示されるモニタ背景画像 G 1 1 9 上で演出が行われるので、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 2 7 5 】

(2) ジョッキー予告用背景画像 G 1 1 8 上に表示される馬画像 G 7 と、牧場背景画像 G 1 1 5 上に表示される主人公ジョッキー画像 G 8 と、を関連付けた演出が行われるので、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。また、モニタ背景画像 G 1 1 9 上に表示される調教シーン動画像 G 1 6 と、調教師画像 G 1 7 と、を関連付けた演出が行われるので、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。10

【 0 2 7 6 】

(3) 「ジョッキー予告」において、主人公ジョッキーがエサを与えることによって馬がリアクションを行うので、主人公ジョッキー画像 G 8 とエサ画像 G 9 a ~ G 9 e と馬画像 G 7 とが関連付けられ、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。また、「調教師予告」において、調教師が選択した調教内容で馬が調教されるので、調教師画像 G 8 と調教内容画像 G 1 5 と調教シーン動画像 G 1 6 とが関連付けられ、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 2 7 7 】

(4) 「ジョッキー予告」において、主人公ジョッキーが与えるエサの種類によって、リアクション E (大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆するリアクション) の行われ易さが異なるので、主人公ジョッキーが与えるエサの種類に注目させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。20

【 0 2 7 8 】

(5) 「ジョッキー予告」において、エサを食べている馬の様子によって、リアクション E (大当たり期待度が高いことを示唆するリアクション) の行われ易さが異なるので、エサを食べた馬の様子に注目させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 2 7 9 】

(6) 「ジョッキー予告」において、馬が食べたエサの種類や馬のリアクションによって、「レースリーチ」において、主人公ジョッキーが騎乗する馬が 1 着になる可能性 (大当たり期待度) が異なるので、「ジョッキー予告」と「レースリーチ」とが関連付けられ、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。また、「調教師予告」において、馬の調教内容や調教師の結果報告によって、「レースリーチ」において、主人公ジョッキーが騎乗する馬が 1 着になる可能性 (大当たり期待度) が異なるので、「ジョッキー予告」と「レースリーチ」とが関連付けられ、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。30

【 0 2 8 0 】

(7) 「ジョッキー予告」において、馬が食べたエサの種類や馬のリアクションによって、「レースリーチ」の行われる可能性 (大当たり期待度が高いリーチ演出への発展可能性) が異なるので、「ジョッキー予告」と「レースリーチ」とが関連付けられ、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。また、「調教師予告」において、馬の調教内容や調教師の結果報告によって、「レースリーチ」の行われる可能性 (大当たり期待度が高いリーチ演出への発展可能性) が異なるので、「ジョッキー予告」と「レースリーチ」とが関連付けられ、斬新な演出となって、遊技の興趣を高めることが可能である。40

【 0 2 8 1 】

< 実施形態の変更例 >

以下、実施形態で説明したパチンコ遊技機 PY 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て構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 2 8 2 】

実施形態では、「ジョッキー予告」において、主人公キャラクタが馬にエサを与える動作を契機に、馬のリアクションが行われるようにしているが、契機はこれに限られず、主人公ジョッキーと馬のリアクションとが関連付いていれば良い。例えば、主人公キャラクタが馬に鞭を入れる動作を契機に、馬がリアクションを行うようにしても良い。

【 0 2 8 3 】

また、実施形態では、「調教師予告」において、調教師が大型モニタを指さす動作を契機に、馬の調教が開始されるようにしているが、契機はこれに限られず、調教師と馬の調教とが関連付いていれば良い。例えば、調教師の掛け声を契機に、馬の調教が開始されるようにしても良い。

10

【 0 2 8 4 】

また、実施形態では、「ジョッキー予告」において、主人公ジョッキーが、馬にエサを与えるようにしているが、他のキャラクタに変更しても良い。例えば、社長キャラクタと社員キャラクタとし、社長キャラクタが社員キャラクタに給料を与えることを契機に、その給料を社員キャラクタがポケットにしまった後、社員キャラクタが喜ぶなどのリアクションを行うようにしても良い。

【 0 2 8 5 】

また、実施形態では、「レースリーチ」において、主人公ジョッキーが騎乗する馬が1着でゴールすることで、大当たり遊技が行われるようにしているが、これに限られない。例えば、3着までにゴールすることで大当たり遊技が行われるようにしても良い。

20

【 0 2 8 6 】

また、実施形態では、「レースリーチ」において、主人公ジョッキーが騎乗する馬と他の馬とが競争するレースを行うようにしているが、これに限られない。例えば、主人公ジョッキーと他のジョッキーとがジャンケンをするようにしても良い。この場合、主人公ジョッキーがジャンケンに勝つことで、大当たり遊技が行われるようにしても良い。

【 0 2 8 7 】

また、実施形態では、「ジョッキー予告」、「調教師予告」および「ミニキャラ群予告」が「通常変動」において実行されるようにしているが、他の演出中に実行されるようにしても良い。例えば、「Nリーチ」中に実行されるようにしても良い。

30

【 0 2 8 8 】

また、実施形態では、特図変動パターンに基づいて、「ジョッキー予告」、「調教師予告」または「ミニキャラ群予告」が実行されるようにしているが、始動入賞コマンドやオープニングコマンドに基づいて実行されるようにしても良い。

40

【 0 2 8 9 】

< その他の変更例 >

以下、本発明の遊技機について、実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の他の変更例について説明する。

【 0 2 9 0 】

また、実施形態では、特図可変表示に略同調して小図柄KZ1, KZ2, KZ3の可変表示が行われるが、小図柄KZ1, KZ2, KZ3のように3つの図柄で構成させたのではなく、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。

【 0 2 9 1 】

また、実施形態では、特図2判定処理が優先的に行われるが、特図1判定処理が優先的に行われるよう構成しても良い。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。

50

【 0 2 9 2 】

また、実施形態では、特図1の可変表示と特図2の可変表示とが並行して行われないが、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。

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

【 0 2 9 5 】

<実施形態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A、発明Bおよび発明Cが開示されている。発明A、発明Bおよび発明Cの説明では、前述した発明を実施する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、各発明を構成する手段などの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～A3の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～B5の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C5の総称である。

10

20

【 0 2 9 6 】

発明A1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、時短状態）にするか否かの判定を行う判定手段と、

所定の表示手段（画像表示装置50）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出実行手段は、

第1の背景画像（牧場背景画像G115、競馬場背景画像G116、街背景画像G117）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1の背景画像上に重ねて、第2の背景画像（ジョッキー予告用背景画像G118、モニタ背景画像G119）と所定のキャラクタ画像（主人公ジョッキー画像G8、調教師画像G17）とを表示可能にし、

30

前記第2の背景画像と前記キャラクタ画像とを表示しているときに、前記判定の結果に基づいて、前記キャラクタ画像と関連付けて前記第2の背景画像上で所定の予告演出（食中リアクション、食後リアクション、調教シーン）を実行することがある、

ことを特徴とする。

【 0 2 9 7 】

発明A2に係る遊技機は、

発明A1に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記キャラクタ画像と関連付けて所定の示唆演出（エサルーレット、調教種類選択）を実行することがあり、

前記示唆演出を実行する際に、前記予告演出と関連付けて前記示唆演出を実行することがある、

ことを特徴とする。

40

【 0 2 9 8 】

発明A3に係る遊技機は、

発明A2に係る遊技機であって、

前記予告演出には、前記特別遊技状態になる可能性が互いに異なる複数種類の予告演出（リアクションA～E）があり、

50

前記演出実行手段は、前記予告演出と前記示唆演出とを関連付けて実行する場合、前記示唆演出として、第1の示唆演出（エサ画像G9e（激熱ケーキ）の停止表示）を実行するときと、前記第1の示唆演出とは異なる第2の示唆演出（エサ画像G9a（ナス1本）の停止表示）を実行するときと、があり、

前記第1の示唆演出が実行されたときは、前記第2の示唆演出が実行されたときよりも、前記予告演出として、前記特別遊技状態になる可能性が高い予告演出（リアクションE（目が燃える））が実行され易い、

ことを特徴とする。

【0299】

発明B1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、時短状態）にするか否かの判定を行う判定手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、第1のキャラクタ（主人公ジョッキー）と第2のキャラクタ（主人公ジョッキーが騎乗する馬）とを用いたキャラクタ演出（ジョッキー予告）を実行することが可能であり、

前記キャラクタ演出において、前記第1のキャラクタが前記第2のキャラクタに所定の動作（リアクションA～E）を行わせるための機会（エサ画像G9a～G9eの停止表示）を与える付与演出（エサルーレット）と、前記付与演出後に実行される演出であって前記第2のキャラクタが前記動作を行う動作演出と、を実行することがあり、

前記動作演出において、前記第2のキャラクタが前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特定の動作（リアクションE（目が燃える））を行うことがある、

ことを特徴とする。

【0300】

発明B2に係る遊技機は、

発明B1に係る遊技機であって、

前記機会には、特定の機会（エサ画像G9e（激熱ケーキ）の停止表示）が含まれ、

前記第1のキャラクタが前記特定の機会を与える付与演出が実行された場合、前記第1のキャラクタが前記特定の機会とは異なる機会（エサ画像G9a（ナス1本）の停止表示）を与える付与演出が実行された場合よりも、前記第2のキャラクタが前記特定の動作を行う動作演出が実行され易い、

ことを特徴とする。

【0301】

発明B3に係る遊技機は、

発明B2に係る遊技機であって、

前記機会には、前記特定の機会とは異なる非特定の機会（エサ画像G9a（ナス1本）の停止表示）が含まれ、

前記演出実行手段は、前記動作演出において、前記第2のキャラクタが前記特別遊技状態になる可能性が前記特定の動作よりも低いことを示唆する非特定の動作（リアクションC（首を横に振る））を行うことがある、

前記第1のキャラクタが前記非特定の機会を与える付与演出が実行された場合、前記第1のキャラクタが前記特定の機会を与える付与演出が実行された場合よりも、前記第2のキャラクタが前記非特定の動作を行う動作演出が実行され易い、

ことを特徴とする。

【0302】

発明B4に係る遊技機は、

発明B1から発明B3の何れかに係る遊技機であって、

前記付与演出には、前記第1のキャラクタが所定の物体（エサ画像G9a～G9e）を前記第2のキャラクタに与える演出が含まれ、

10

20

30

40

50

前記動作演出には、前記第2のキャラクタが前記物体を吸収する動作（エサを食べる動作）が含まれ、

前記演出実行手段は、前記第2のキャラクタが前記物体を吸収することに応じて、前記第2のキャラクタが前兆動作（リアクションA～B）を行うことがある、
ことを特徴とする。

【0303】

発明B5に係る遊技機は、
発明B4に係る遊技機であって、

前記前兆動作には、前記第2のキャラクタが前記特定の動作を行う可能性があることを示唆する動作（リアクションB）が含まれる、
ことを特徴とする。

【0304】

発明C1に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、時短状態）にするか否かの判定を行う判定手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、
前記演出実行手段は、

所定のキャラクタ（主人公ジョッキーが騎乗する馬）を用いたキャラクタ演出を実行することが可能であり、

前記キャラクタ演出を実行した後に、前記キャラクタと同じキャラクタを用いた演出であって前記キャラクタが所定の事項（1着でゴール）を達成するか否かを示唆する達成演出（レースリーチ）を実行することがあり、

前記キャラクタ演出において、前記キャラクタが所定の動作を行う動作演出（ジョッキー予告、調教師予告）を実行することがあり、

前記キャラクタが前記事項を達成する達成演出が実行された場合、前記特別遊技状態になり易く、

前記動作には、特定の動作（エサ画像G9e（激熱ケーキ）を吸収、合わせ馬A～B）が含まれ、

前記キャラクタが前記特定の動作を行う動作演出が実行された場合、前記キャラクタが前記特定の動作とは異なる動作を行う動作演出が実行された場合よりも、前記キャラクタが前記事項を達成する達成演出が実行され易い、

ことを特徴とする。

【0305】

発明C2に係る遊技は、
発明C1に係る遊技機であって、

前記動作には、前記特定の動作とは異なる非特定の動作（エサ画像G9a（ナス1本）を吸収、プール）が含まれ、

前記動作演出において前記非特定の動作が行われた場合、前記動作演出において前記特定の動作が行われた場合よりも、前記達成演出において前記事項が達成され難い、

ことを特徴とする。

【0306】

発明C3に係る遊技機は、
発明C1または発明C2に係る遊技機であって、

前記動作には、前記特定の動作とは異なる非特定の動作（エサ画像G9a（ナス1本）を吸収、プール）が含まれ、

前記動作演出において前記非特定の動作が行われた場合、前記動作演出において前記特定の動作が行われた場合よりも、前記達成演出が行われ難い、

ことを特徴とする。

【0307】

発明C4に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

発明 C 2 または発明 C 3 に係る遊技機であって、

前記特定の動作は、前記キャラクタが特定の物体（エサ画像 G 9 e（激熱ケーキ））を吸收する動作であり、

前記非特定の動作は、前記キャラクタが前記特定の物体とは異なる非特定の物体（エサ画像 G 9 a（ナス 1 本））を吸收する動作である、

ことを特徴とする。

【 0 3 0 8 】

発明 C 5 に係る遊技機は、

発明 C 2 または発明 C 3 に係る遊技機であって、

前記特定の動作は、前記キャラクタが特定の運動（合わせ馬 A ~ B）を行う動作であり、

前記非特定の動作は、前記キャラクタが前記特定の運動とは異なる非特定の運動（ブルル）を行う動作である、

ことを特徴とする。

【 符号の説明 】

【 0 3 0 9 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 ... 遊技盤

5 0 ... 画像表示装置

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

10

20

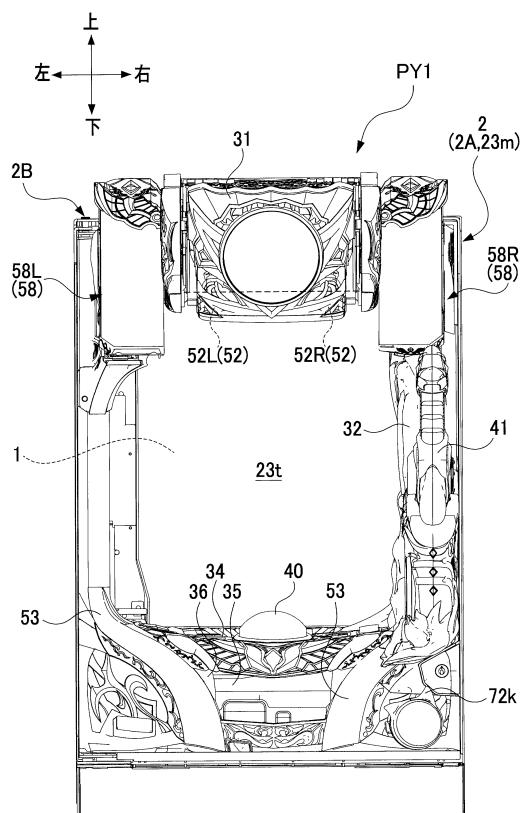
30

40

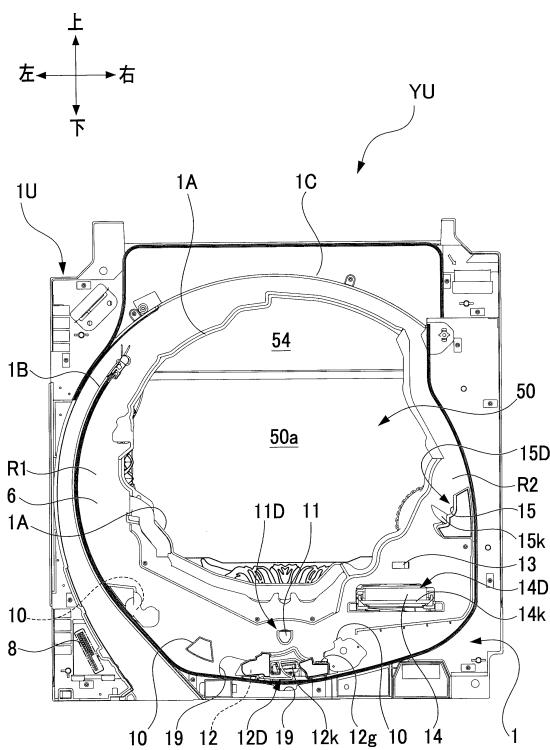
50

【図面】

【図 1】



【図 2】

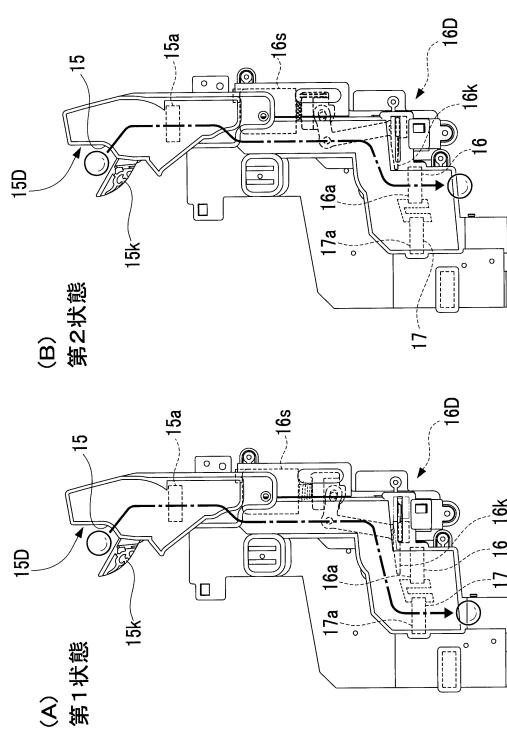


10

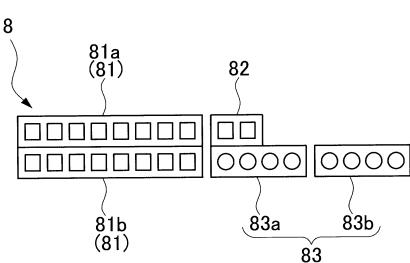
20

30

【図 3】



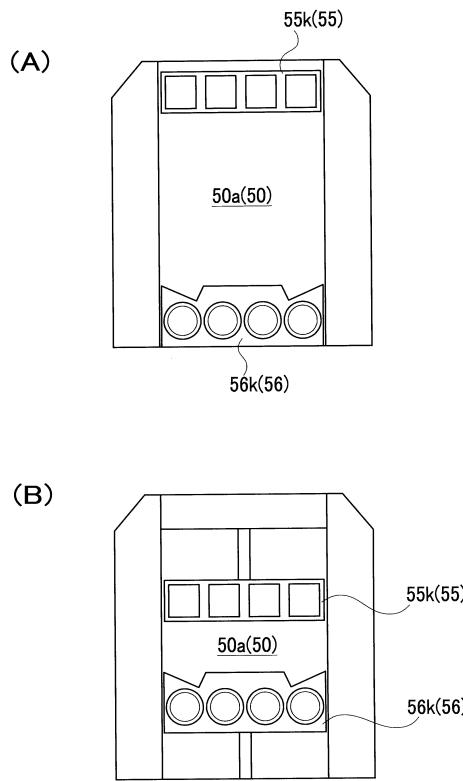
【図 4】



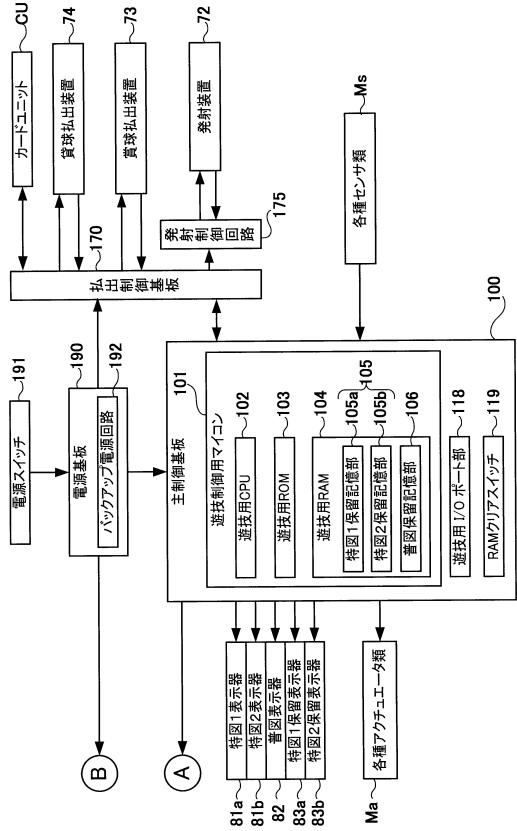
40

50

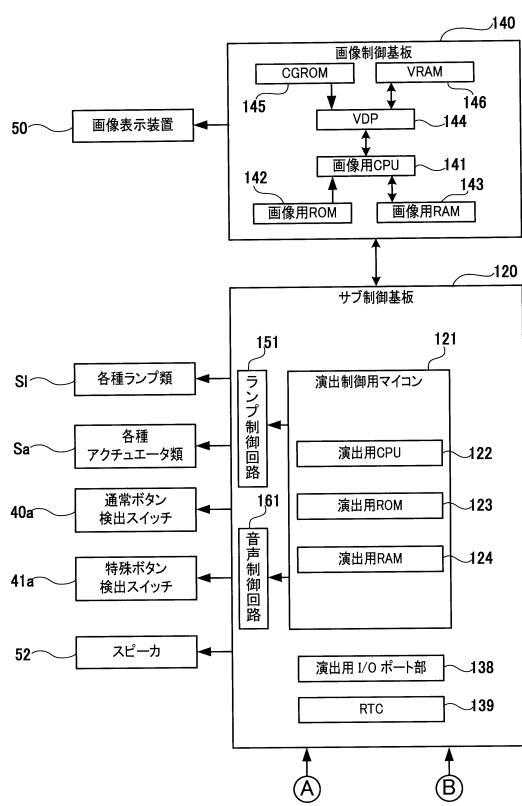
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A) 普通関係乱数		
乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

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

10

20

30

40

50

【図 9】

(A)当たり判定テーブル

遊技状態	普通回柄乱数値	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)普回変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通回柄	普回変動時間
非時短状態	ハズレ普回	30秒
	当たり回柄	30秒
時短状態	ハズレ普回	5秒
	当たり回柄	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

10

20

30

【図 10】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別回柄乱数値	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)大当たり回柄種別判定テーブル

特別回柄	大当たり回柄種別乱数値	判定結果
特図1	0~4	大当たり回柄A
	5~9	大当たり回柄B
特図2	0~9	大当たり回柄C
	10~99	リーチ無し

(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	特回判定結果	ソース判定結果	特回1保留数(U1)	特回2保留数(U2)	特回変動パターン	特回変動時間(ms)	*備考
非時短状態	大当たり	—	—	P01 100000	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ	特回変動演出の演出プロトコル
		—	—	P02 60000	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P03 40000	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P04 95000	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P05 50000	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
	ハズレ	—	—	P06 25000	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→AV→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P07 19000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		—	—	P08 8000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P09 4000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P10 13000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
時短状態	リーチ有り	—	—	P08 8000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P09 4000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P10 13000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P11 6000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P12 10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
	ハズレ	—	—	P13 75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
		—	—	P14 15000	通常変動→リーチ	通常変動→リーチ	SP大当たり変動
		—	—	P15 6000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P16 3000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動
		—	—	P17 6000	通常変動	通常ハズレ変動	通常ハズレ変動

【図 12】

遊技状態	特回判定結果	ソース判定結果	特回1保留数(U1)	特回2保留数(U2)	特回変動パターン	特回変動時間(ms)	*備考
非時短状態	大当たり	—	—	P51 100000	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P52 60000	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P53 30000	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P54 15000	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P55 50000	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
	ハズレ	—	—	P56 25000	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P57 13000	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	通常変動→リーチ→N→一発無演出→SPリーチ	SPリーチ→変動
		—	—	P58 8000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		—	—	P59 4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		—	—	P60 6000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P61 80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
		—	—	P62 10000	通常変動→リーチ	通常変動→リーチ	SP大当たり変動
		—	—	P63 75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
		—	—	P64 15000	通常変動→リーチ→リーチ	通常変動→リーチ→リーチ	リハズレ変動
		—	—	P65 6000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	—	—	P66 3000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		—	—	P67 6000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		—	—	P68 3000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		—	—	P69 4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		—	—	P70 6000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動

40

50

【図 1 3】

先読み判定テーブル

始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン	始動入力コマンド	特回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→リーチ→発展演出→SPリーチ	
		N大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→リーチ	
		SP大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリーチ	
		SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	
		Nハズレ変動	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	
	ハズレ	N/Aハズレ変動	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリーチ	
		通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動	
		SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	
		細大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ	
		SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリーチ	
第2 時短 状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンド14	通常変動→リーチ	
		細ハズレ変動	コマンド15	通常変動→リーチ	
		通常ハズレ変動	コマンド16	通常変動	
		SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	
		細大当たり変動	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	
	ハズレ	N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリーチ	
		SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	
		Nハズレ変動	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	
		通常ハズレ変動	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリーチ	
		細細ハズレ変動	コマンド57	通常変動	
第3 時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	
		細大当たり変動	コマンド62	通常変動→リーチ	
		SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPリーチ	
		細ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リーチ	
		通常ハズレ変動	コマンド65	通常変動	

【図 1 4】

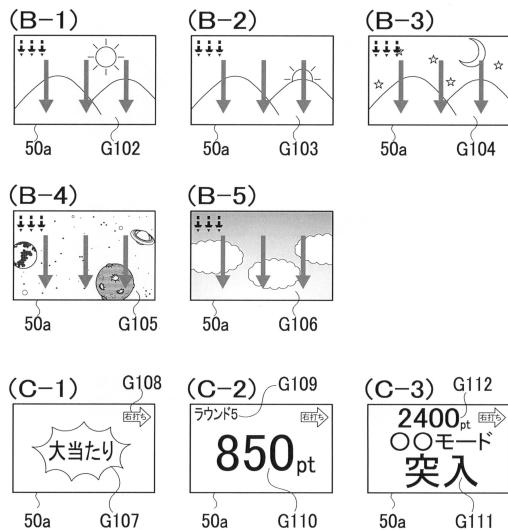
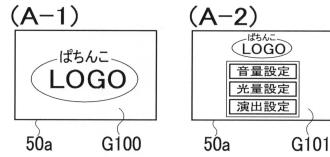
大入り窓口の開閉パターン	大入り窓口	開放する大入り窓口	開放時間	開放時間	OP時間	ED時間
第1大入り窓口	第1大入り窓口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	15.0秒
第2大入り窓口	第2大入り窓口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	15.0秒
第3大入り窓口	第3大入り窓口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	15.0秒
第4大入り窓口	第4大入り窓口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	15.0秒

【図 1 5】

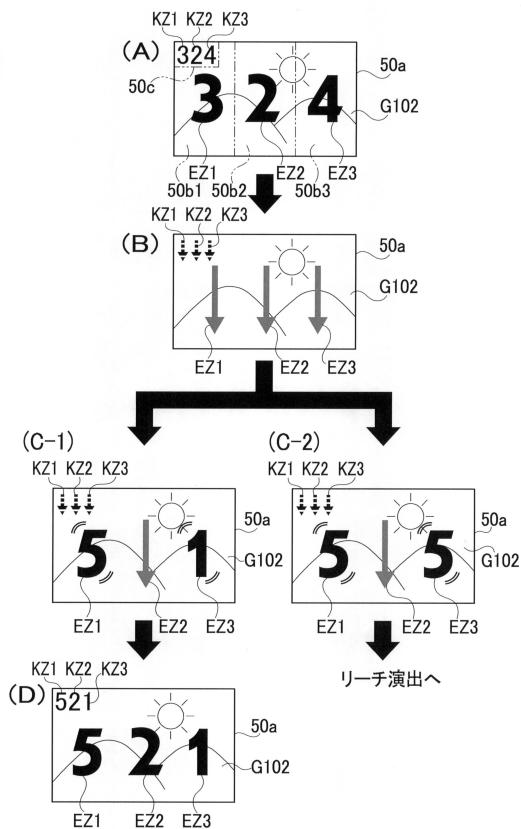
遊技状態

遊技状態	大当たり確率	電チュー動作
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

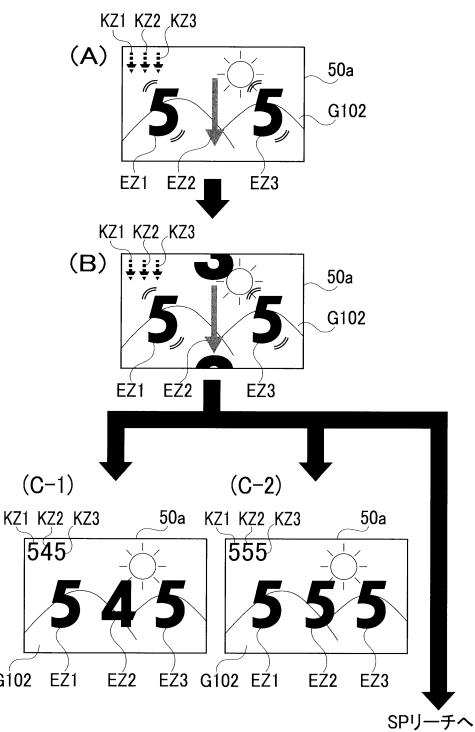
【図 1 6】



【図 17】



【図 18】



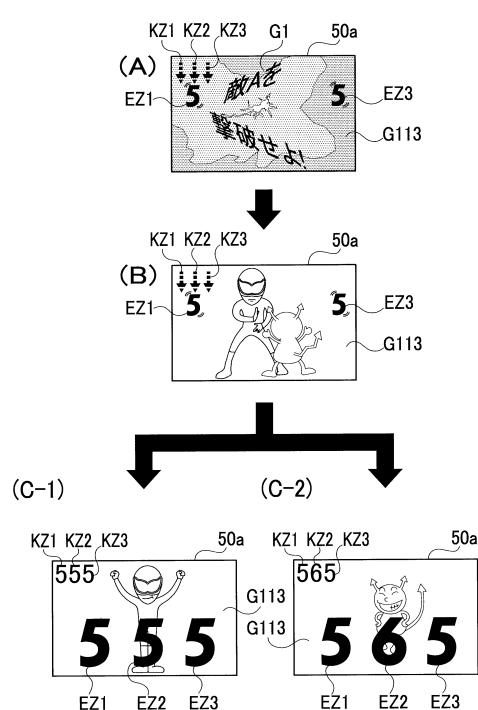
10

20

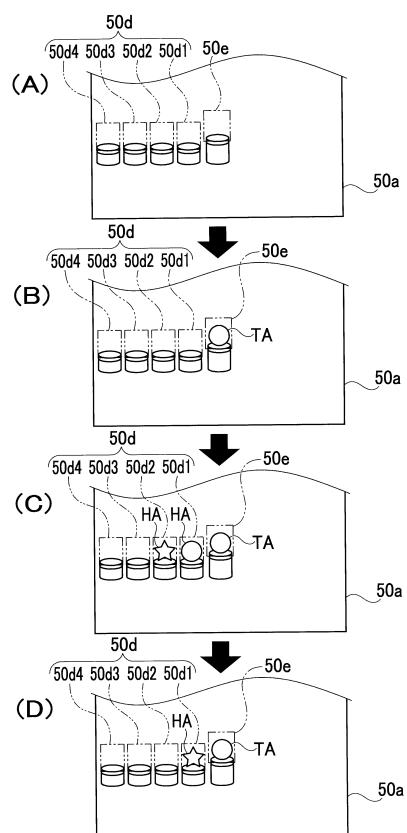
30

40

【図 19】

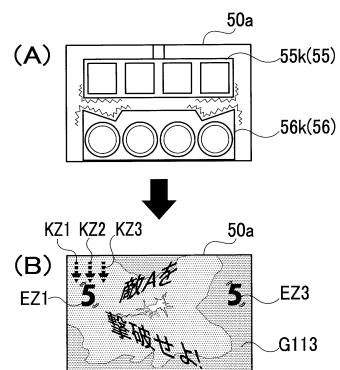


【図 20】

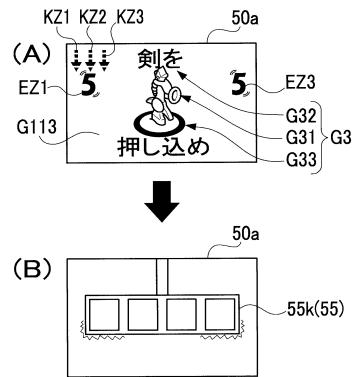


50

【図 2 1】

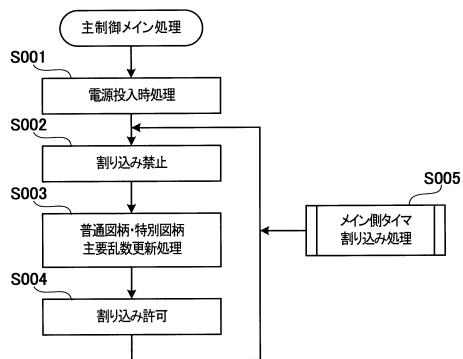


【図 2 2】

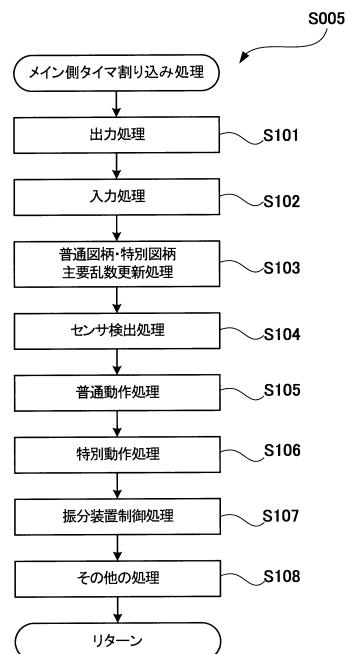


10

【図 2 3】



【図 2 4】



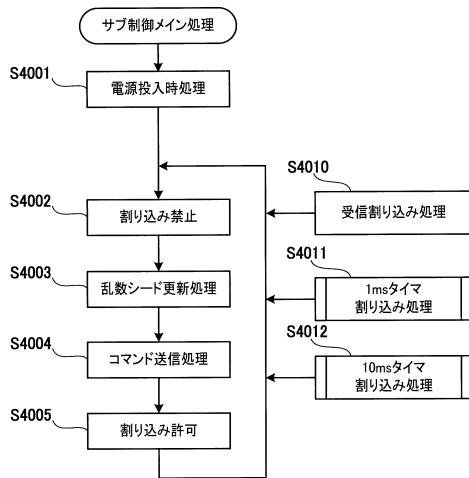
20

30

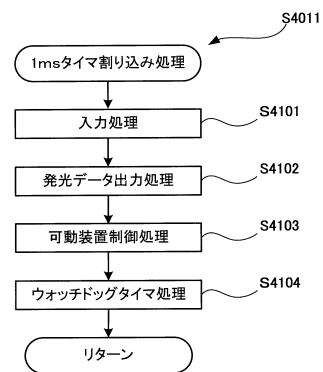
40

50

【図25】



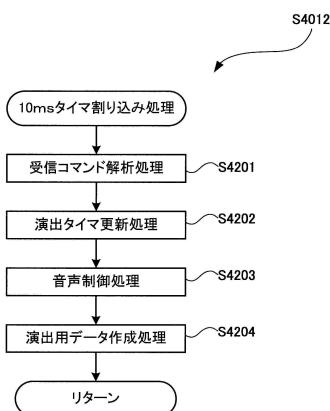
【図26】



10

20

【図27】



【図28】

特図1変動パターン判定テーブル

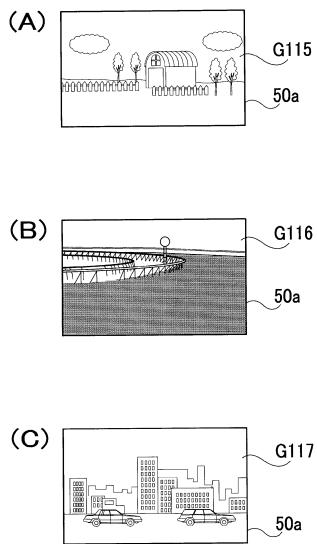
遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	機分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	50	THP001	100000	レース大当たり変動
				30	THP002	60000	休日大当たり変動
				20	THP003	30000	N大当たり変動
	リーチ有り	—	—	10	THP004	100000	レースハズレ変動
				20	THP005	60000	休日ハズレ変動
				70	THP006	30000	Nハズレ変動
	ハズレ	0~2	—	80	THP007	13000	通常Aハズレ変動
				15	THP008	8000	通常Bハズレ変動
				5	THP009	4000	通常Cハズレ変動
		3~4	—	5	THP007	13000	通常Aハズレ変動
				10	THP008	8000	通常Bハズレ変動
				85	THP009	4000	通常Cハズレ変動

30

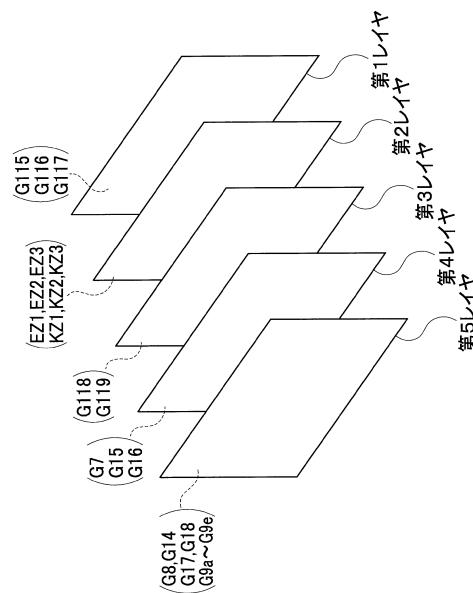
40

50

【図29】



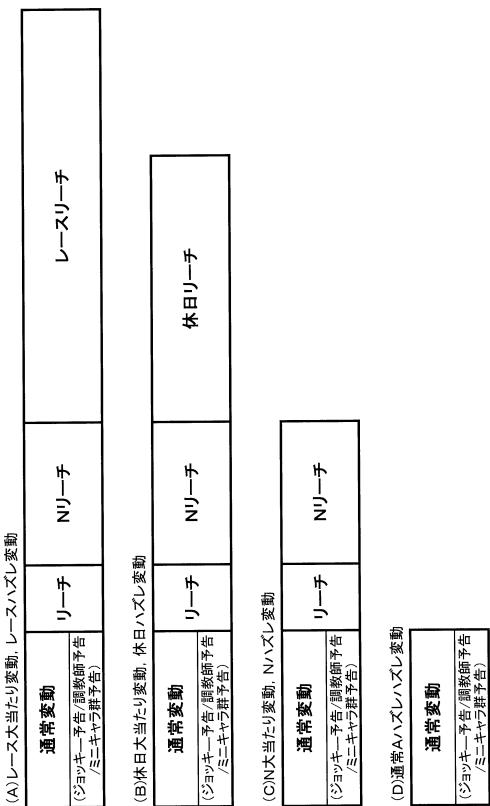
【図30】



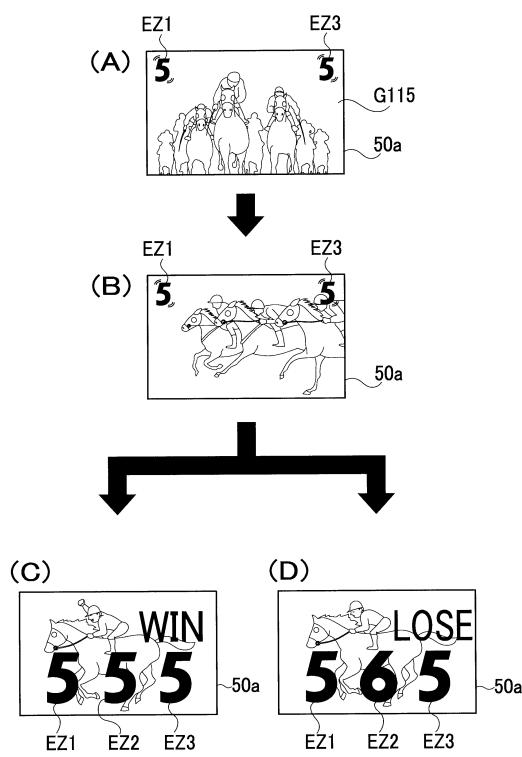
10

20

【図31】



【図32】

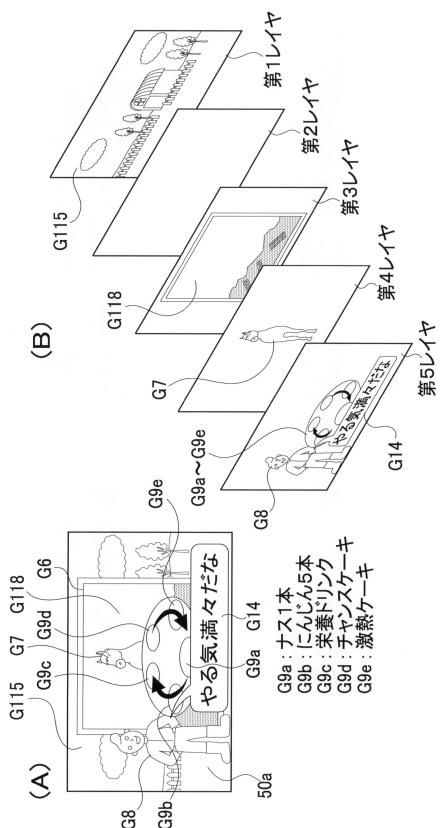


30

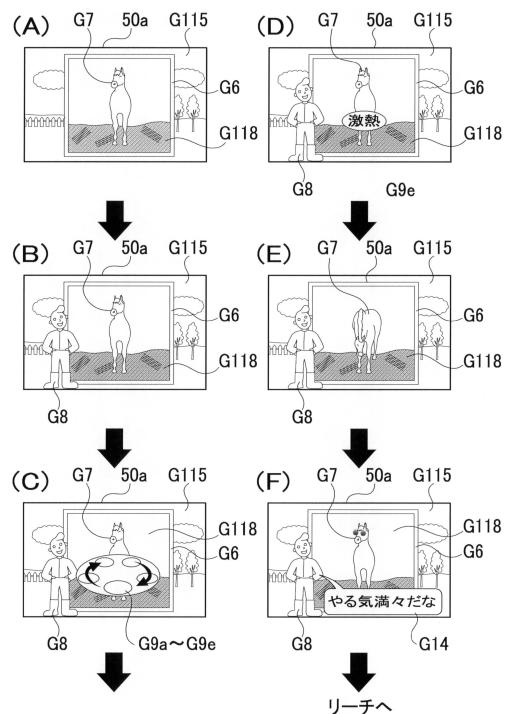
40

50

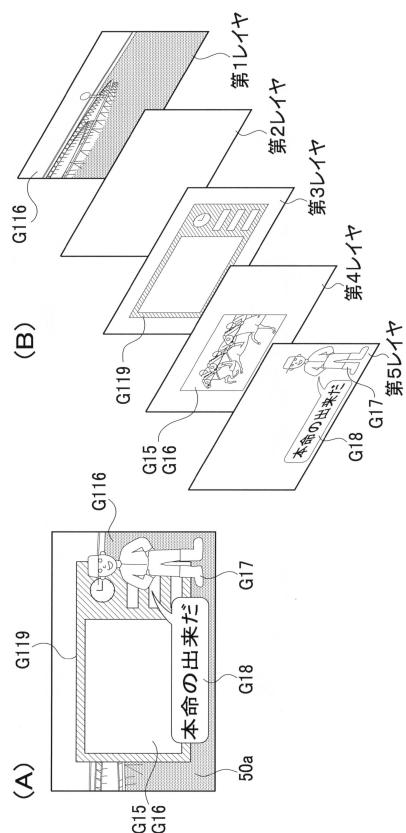
【図33】



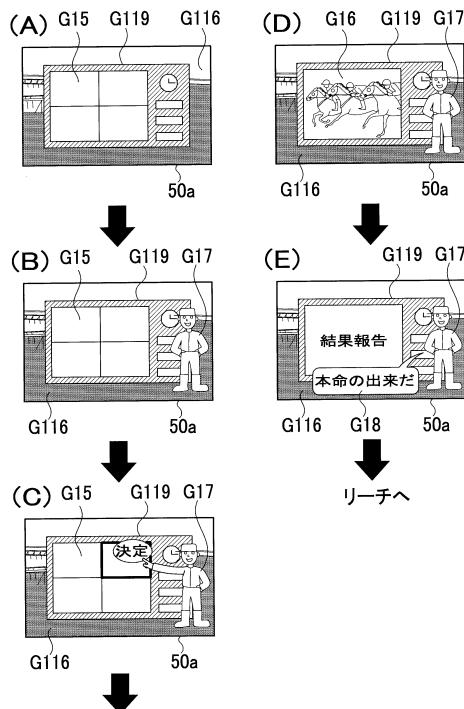
【図34】



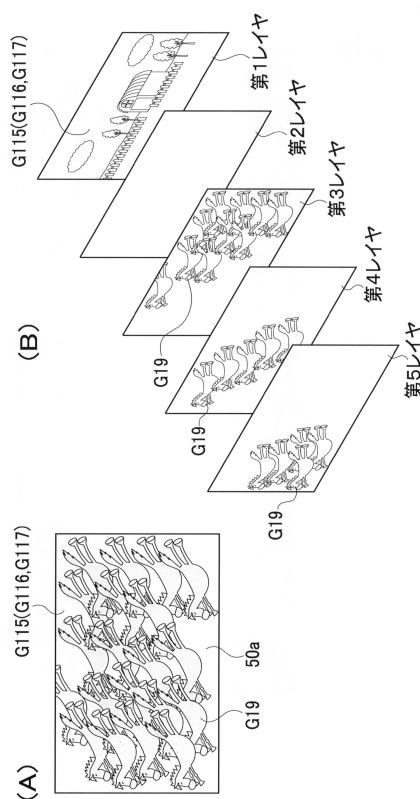
【図35】



【図36】



【図37】



【図38】

特図判定	演出モード	予告内容		
		ジョッキー予告	調教師予告	ミニキャラ群予告
大当たり	演出モードA	40%	—	10%
	演出モードB	—	30%	10%
	演出モードC	15%	15%	10%
ハズレ	演出モードA	30%	—	5%
	演出モードB	—	30%	5%
	演出モードC	10%	10%	5%

10

【図39】

特図変動パターン	馬の種類	エサの種類			
		ナス1本	にんじん5本	米穀ドリンク	チャンスケーキ
THP001 (レース大当たり変動)	茶色の馬(40%)	5%	5%	10%	15%
	黒毛の馬(60%)	—	5%	10%	20%
THP004 (レースハズレ変動)	茶色の馬(60%)	10%	15%	20%	10%
	黒毛の馬(40%)	—	10%	10%	15%
THP002 (休日大当たり変動) THP005 (休日ハズレ変動)	茶色の馬(70%)	15%	30%	20%	5%
	黒毛の馬(30%)	—	10%	10%	10%
THP003 (N大当たり変動) THP006 (Nハズレ変動)	茶色の馬(90%)	40%	40%	10%	—
	黒毛の馬(10%)	—	—	10%	—
THP007 (通常ハズレ変動)	茶色の馬	100%	—	—	—

特図変動パターン	エサの種類	食後リアクション		
		リアクションC	リアクションD	リアクションE
THP001 (レース大当たり変動) THP004 (レースハズレ変動)	ナス1本	100%	—	—
	ニンジン5本 米穀ドリンク	30%	70%	—
	チャンスケーキ	リアクションA (40%)	—	20%
	チャンスケーキ	リアクションB (60%)	—	15%
THP002 (休日大当たり変動) THP005 (休日ハズレ変動) THP003 (N大当たり変動) THP006 (Nハズレ変動) THP007 (通常ハズレ変動)	ナス1本	100%	—	—
	ニンジン5本 米穀ドリンク	70%	30%	—
	チャンスケーキ	リアクションA (80%)	—	80%
	チャンスケーキ	リアクションB (20%)	—	20%

リアクション種類	リアクション内容	
	馬	主人公ジョッキー
リアクションA	普通にエサを食べる	—
リアクションB	美味しそうにエサを食べる	—
リアクションC	首を横に振る	『これじゃ足りないか!』のコメント
リアクションD	喜ぶ	『気に入ってくれてよかったです!』のコメント
リアクションE	目が燃える	『やる気溌々だな!』のコメント

【図40】

特図変動パターン	モニタ種類	調教種類			
		ブル	坂路追い	合わせ馬A	合わせ馬B
THP001 (レース大当たり変動)	黒モニタ(40%)	5%	15%	15%	5%
	赤モニタ(60%)	—	15%	20%	25%
THP004 (レースハズレ変動)	黒モニタ(60%)	10%	35%	10%	5%
	赤モニタ(40%)	—	20%	15%	5%
THP002 (休日大当たり変動) THP005 (休日ハズレ変動)	黒モニタ(70%)	15%	50%	5%	—
	赤モニタ(30%)	—	20%	10%	—
THP003 (N大当たり変動) THP006 (Nハズレ変動)	黒モニタ(90%)	40%	50%	—	—
	赤モニタ(10%)	—	10%	—	—
THP007 (通常ハズレ変動)	黒モニタ	100%	—	—	—

30

特図変動パターン	調教種類	報告種類			
		報告A	報告B	報告C	報告D
THP001 (レース大当たり変動)	ブル	100%	—	—	—
	坂路追い	20%	60%	10%	10%
THP004 (レースハズレ変動)	合わせ馬A 合わせ馬B	—	40%	50%	10%
	ブル	100%	—	—	—
THP003 (休日大当たり変動) THP005 (休日ハズレ変動)	坂路追い	35%	60%	5%	—
	合わせ馬A 合わせ馬B	—	60%	40%	—
THP002 (休日ハズレ変動) THP006 (N大当たり変動) THP007 (通常ハズレ変動)	ブル	100%	—	—	—
	坂路追い	70%	30%	—	—
THP003 (Nハズレ変動) THP006 (N大当たり変動) THP007 (通常ハズレ変動)	合わせ馬A	—	100%	—	—

40

報告種類	コメント内容
報告A	『調子はイマイチだな』
報告B	『調子が向いてきたようだ』
報告C	『これなら行けるぞ!』
報告D	『本命の出来だ』

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 永田 美佐

- (56)参考文献
- 特開2015-097723 (JP, A)
 - 特開2017-164263 (JP, A)
 - 特開2017-029397 (JP, A)
 - 特開2016-106687 (JP, A)
 - 特開2017-217026 (JP, A)
 - 特開2003-325873 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02