

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7202593号

(P7202593)

(45)発行日 令和5年1月12日(2023.1.12)

(24)登録日 令和4年12月28日(2022.12.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全74頁)

|          |                               |          |                                         |
|----------|-------------------------------|----------|-----------------------------------------|
| (21)出願番号 | 特願2018-57060(P2018-57060)     | (73)特許権者 | 599104196                               |
| (22)出願日  | 平成30年3月23日(2018.3.23)         |          | 株式会社サンセイアールアンドディ                        |
| (65)公開番号 | 特開2019-166140(P2019-166140 A) |          | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号                   |
| (43)公開日  | 令和1年10月3日(2019.10.3)          | (74)代理人  | 110000291                               |
| 審査請求日    | 令和3年3月18日(2021.3.18)          |          | 弁理士法人コスモス国際特許商標事務所                      |
|          |                               | (72)発明者  | 佐々木 嘉一                                  |
|          |                               |          | 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  | 西村 仁                                    |
|          |                               |          | 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  | 井上 雄貴                                   |
|          |                               |          | 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】

遊技者に有利な有利遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

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、

複数のパートからなる特定演出を実行可能であり、

前記特定演出を実行する場合、

前記特定演出の開始を示す第1パートの演出を実行した後、前記第1パートの演出に続く演出内容の第2パートの演出を実行するときと、

前記第1パートの演出を実行した後、前記第2パートの演出を実行せずに前記特定演出を終了するときと、があり、

前記特定演出を構成する複数のパートのうち最終パートの1つ前のパートが終了するときに、前記有利遊技状態にすることが決まっている場合、前記最終パートの演出を実行可能であり、前記有利遊技状態にすることが決まっていない場合、前記最終パートの演出を実行することがなく、

前記第1パートの演出を実行したが前記第2パートの演出を実行せずに前記特定演出を終了した場合、所定の通常演出を実行するときと、前記所定の通常演出よりも前記有利遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出を実行するときと、があり、

前記所定の通常演出は、リーチが成立することなくハズレが示される変動演出であり、

前記特別演出は、リーチが成立して、当たりを示す成功態様又はハズレを示す失敗態様

10

20

に分岐するリーチ演出に発展する変動演出であり、

前記演出実行手段は、前記最終パートの演出を実行することなく前記特定演出を終了する場合、当該特定演出の終了後に前記所定の通常演出が行われるのか前記特別演出が行われるのかを示唆する示唆演出を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来よりパチンコ遊技機等の遊技機では、始動口等の入賞口への入賞に基づいて演出内容が決定され、その演出内容で演出が行われている。例えば下記特許文献1には、大当たりの当落を示す演出として、味方のキャラクタと敵のキャラクタとがバトルを行っているシーンと、そのバトルの結果を示すシーンとを含んだ演出を実行するパチンコ遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-185382号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機が行う演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、

遊技者に有利な有利遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

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、

複数のパートからなる特定演出を実行可能であり、

前記特定演出を実行する場合、

前記特定演出の開始を示す第1パートの演出を実行した後、前記第1パートの演出に続く演出内容の第2パートの演出を実行するときと、

前記第1パートの演出を実行した後、前記第2パートの演出を実行せずに前記特定演出を終了するときと、があり、

前記特定演出を構成する複数のパートのうち最終パートの1つ前のパートが終了するときに、前記有利遊技状態にすることが決まっている場合、前記最終パートの演出を実行可能であり、前記有利遊技状態にすることが決まっていない場合、前記最終パートの演出を実行することがなく、

前記第1パートの演出を実行したが前記第2パートの演出を実行せずに前記特定演出を終了した場合、所定の通常演出を実行するときと、前記所定の通常演出よりも前記有利遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出を実行するときと、があり、

前記所定の通常演出は、リーチが成立することなくハズレが示される変動演出であり、

前記特別演出は、リーチが成立して、当たりを示す成功態様又はハズレを示す失敗態様に分岐するリーチ演出に発展する変動演出であり、

前記演出実行手段は、前記最終パートの演出を実行することなく前記特定演出を終了する場合、当該特定演出の終了後に前記所定の通常演出が行われるのか前記特別演出が行われるのかを示唆する示唆演出を行うことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

## 【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機が提供される。

## 【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【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。

10

【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。

20

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルの一例である。

【図 13】先読み判定テーブルの一例である。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

30

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図 29】特図 1 の抽選に係る演出図柄決定テーブルである。

【図 30】ラウンド状態決定テーブルである。

【図 31】各種のラウンド状態におけるポイント抽選テーブルである。

40

【図 32】エピソード抽選状態決定テーブルである。

【図 33】エピソード演出の実行抽選テーブルである。

【図 34】エピソード演出の実行抽選までの流れを示すタイミングチャートである。

【図 35】エピソード演出の実行例を示すタイミングチャートである。

【図 36】エピソード演出の継続抽選テーブルである。

【図 37】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 38】エピソード演出開始処理のフローチャートである。

【図 39】エピソード演出継続処理のフローチャートである。

【図 40】第 1 パート ( エピソード 1 ) のエピソード演出の具体的を示す説明図である。

【図 41】第 2 パート ( エピソード 2 ) のエピソード演出の具体的を示す説明図である。

50

【図 4 2】第 3 パート（エピソード 3）のエピソード演出の具体的を示す説明図である。

【図 4 3】最終パート（ラストエピソード）のエピソード演出の具体的を示す説明図である。

【図 4 4】通常変動で終わる変動演出が実行されているときに、エピソード演出が最終パートまで実行されずに終了する場合の具体例を示す説明図である。

【図 4 5】S P リーチに発展する変動演出が実行されているときに、エピソード演出が最終パートまで実行されずに終了する場合の具体例を示す説明図である。

【図 4 6】エピソード演出の終了直後に S P リーチを行う場合の表示部の図である。

【図 4 7】変更例に係る遊技機におけるエピソード演出中の表示部の図である。

【発明を実施するための形態】

10

【 0 0 0 9 】

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

【 0 0 1 0 】

#### 1. 遊技機の構造

20

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

【 0 0 1 1 】

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

30

【 0 0 1 2 】

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。

40

【 0 0 1 3 】

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

50

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。

【 0 0 1 4 】

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

10

【 0 0 1 5 】

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 6 】

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

20

【 0 0 1 7 】

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 8 】

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

30

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

40

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

【 0 0 2 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（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」ともいう）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

50

## 【 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。

10

## 【 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」ともいう）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。

## 【 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（普通入賞口）1 0 が設けられている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、所定個数（本形態では 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

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

30

## 【 0 0 2 7 】

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

40

## 【 0 0 2 8 】

ここで、図 3 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過

50

させることが可能なゲート状の第2大入賞口センサ15aが設けられている。

【0029】

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

【0030】

振分ソレノイド16sが通電されていないとき、振分部材16kは特定領域16への遊技球の通過を妨げる第1状態（通過阻止状態：図3（A）の正面視で振分部材16kの左端が特定領域16の左端よりやや右側に位置し、振分部材16kが特定領域16をその直上で覆う状態）にある。振分部材16k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15a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。

10

【0031】

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

20

【0032】

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

【0033】

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

30

【0034】

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

【0035】

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

40

【0036】

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

50

打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第2流路R2という。第1流路R1および第2流路R2は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【0037】

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

10

【0038】

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

【0039】

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81a、特図2を可変表示する特図2表示器81b、及び、普図を可変表示する普図表示器82が含まれている。また、表示器類8には、後述する特図1保留数（U1：特図1表示器81aによる特図1の可変表示が保留されている数）を表示する特図1保留表示器83a、および後述する特図2保留数（U2：特図2表示器81bによる特図2の可変表示が保留されている数）を表示する特図2保留表示器83bが含まれている。

20

【0040】

特図1の可変表示は、第1始動口11への遊技球の入賞を契機に特図1抽選が行われると実行される。また、特図2の可変表示は、第2始動口12への遊技球の入賞を契機に特図2抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図1および特図2を総称して特図（識別図柄の一例）といい、特図1抽選および特図2抽選を総称して特図抽選という。また、特図1表示器81aおよび特図2表示器81bを総称して特図表示器81という。さらに、特図1保留表示器83aおよび特図2保留表示器83bを総称して特図保留表示器83という。

30

【0041】

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。

40

【0042】

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は、「■■■■■□□」というように一番右にあるLEDのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応するLEDの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。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。

50

## 【 0 0 4 3 】

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。

## 【 0 0 4 4 】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、第１始動口１１への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図１関係乱数」といい、第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図２関係乱数」という。ここで、特図１関係乱数は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａに記憶される。一方、特図２関係乱数は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１保留の数（特図１保留数）および特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２保留の数（特図２保留数）には上限（本形態では４個）が設定されている。特図１保留数や特図２保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、特図１保留と特図２保留を総称して「特図保留」といい、特図１保留数と特図２保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

## 【 0 0 4 5 】

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当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部１０５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

## 【 0 0 4 6 】

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。

## 【 0 0 4 7 】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第２始動口１２（電チュー１２Ｄ）を開放させる補助遊技が行われる。

## 【 0 0 4 8 】

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。

## 【 0 0 4 9 】

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。

#### 【0050】

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（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（本形態では4個）が設定されている。普図保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート13を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類8に加えてもよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器83と同様の構成のものを採用することが可能である。

10

#### 【0051】

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。

20

#### 【0052】

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。なお、画像表示装置50は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、EL（Electro Luminescence）ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。

#### 【0053】

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。

30

#### 【0054】

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、画像表示装置50は視認困難となる。

#### 【0055】

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。

40

#### 【0056】

### 2. 遊技機の電氣的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機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、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板170等を、遊技盤1の画像表示装置50よりさらに背面側に備えている。主制御基

50

板 1 0 0 を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板 1 2 0 を、後述する画像制御基板 1 4 0、ランプ制御回路 1 5 1、および音声制御回路 1 6 1 とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、および、可動装置 5 5、5 6、5 8 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

#### 【 0 0 5 7 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 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 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N / O F F 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 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 1 0 0 に設けたり、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

#### 【 0 0 5 8 】

図 6 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M（Read Only Memory）1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M（Random Access Memory）1 0 4、および遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U（Central Processing Unit）1 0 2 が含まれている。

#### 【 0 0 5 9 】

遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 1 0 3 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 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。

#### 【 0 0 6 0 】

また、主制御基板 1 0 0 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O（Input / Output）ポート部 1 1 8、および遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている情報を遊技用 C P U 1 0 2 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ 1 1 9 が実装されている。

#### 【 0 0 6 1 】

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

#### 【 0 0 6 2 】

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

10

20

30

40

50

サ 1 7 a が含まれている。

【 0 0 6 3 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 毎に設けられている。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 に設けられており、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 1 4 a は、第 1 大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する。第 2 大入賞口センサ 1 5 a は、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ 1 6 a は、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ 1 7 a は、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 1 0 0 に出力する。

10

【 0 0 6 4 】

なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 6 5 】

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

20

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

30

【 0 0 6 8 】

また主制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U（パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。なお、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k（図 1 参照）が含まれる。

【 0 0 6 9 】

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

40

【 0 0 7 0 】

また、発射装置 7 2 には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k（図 1 参照）への接触を検知可能なタッチスイッチ 7 2 a が設けられている。遊技者によるハンドル 7 2 k の操作があった場合には、タッチスイッチ 7 2 a が遊技者のハンドル 7 2 k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。また、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 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 7 2 b が接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームつまみ 7 2 b が検出したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さ

50

で遊技球が発射されるよう発射ソレノイド 72s を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 72k への回転操作が維持されている状態では、約 0.6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

#### 【0071】

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

10

#### 【0072】

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

#### 【0073】

20

また、演出用 ROM 123 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、1ms タイマ割り込み処理、および、10ms タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

#### 【0074】

また、サブ制御基板 120 には、データや信号の入出力を行うための演出用 I/O ポート部 138、および RTC (Real Time Clock) 139 が実装されている。RTC 139 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 190 が備えるバックアップ電源回路 192 から供給される電力によって動作する。このため、RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC 139 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

30

#### 【0075】

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

40

#### 【0076】

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 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した CGROM 145、CGROM 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM 145

50

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。

【0077】

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

10

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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

20

【0081】

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

30

【0082】

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

【0083】

サブ制御基板 120 に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置 55 を駆動する盤上駆動モータ 55m、盤下可動装置 56 を駆動する盤下駆動モータ 56m、枠可動装置 58 を駆動する枠駆動モータ 58m 等が含まれている。演出制御用マイコン 121 は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 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。

【0084】

50

サブ制御基板 120 に接続された各種ランプ類には、枠ランプ 53、盤ランプ 54 等が含まれている。演出制御用マイコン 121 は、各ランプを発光させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 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。

#### 【0085】

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

#### 【0086】

##### 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。なお、図 8～図 15 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 PY1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

20

#### 【0087】

##### 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、遊技球がゲート 13 を通過することを「普図始動条件の成立」という。

30

#### 【0088】

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、普図始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。乱数には、適宜に範囲が設けられている。

#### 【0089】

##### 3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行

40

50

う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

【 0 0 9 0 】

### 3 - 1 - 2 . 普図変動

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

【 0 0 9 3 】

### 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。

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせている。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0 . 0 8 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが容

10

20

30

40

50

易な時間（例えば 3 . 0 秒）だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間が同じであってもよい。

【 0 0 9 6 】

### 3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

10

【 0 0 9 7 】

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

20

【 0 0 9 8 】

なお、以下において、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞することを「第 1 始動条件の成立」といい、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞することを「第 2 始動条件の成立」という。また、「第 1 始動条件の成立」と「第 2 始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【 0 0 9 9 】

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

30

【 0 1 0 0 】

### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（A）に示すような大当たり判定テーブルに従って、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

40

【 0 1 0 1 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当た

50

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。

#### 【 0 1 0 2 】

##### 3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

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

10

#### 【 0 1 0 3 】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別 ( 特図 1 / 特図 2 ) 、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定の起因となる入賞 ( 当該大当たり図柄種別判定を発生させた入賞 ) が行われた始動口の種別 ( 第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ) に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル ( 第 1 大当たり図柄種別判定テーブル ) と特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル ( 第 2 大当たり図柄種別判定テーブル ) とがある。

#### 【 0 1 0 4 】

20

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

#### 【 0 1 0 5 】

30

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

#### 【 0 1 0 6 】

##### 3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 10 ( C ) に示すようなリーチ判定テーブルに従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

40

#### 【 0 1 0 7 】

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

#### 【 0 1 0 8 】

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

50

値)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機P Y 1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有かりーチ無し(リーチを発生させるか否か)を判定する。図10(C)に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り(リーチを発生させる)」と判定されるリーチ乱数値の数が異なっている。なお、リーチ有りと判定される確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り(リーチを発生させる)」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し(リーチを発生させない)」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【0109】

10

### 3-2-4. 特図変動パターン判定

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

20

【0110】

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

30

【0111】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態(非時短状態/時短状態)にも関連付けられている。すなわち、特図1変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル(非時短用特図1変動パターン判定テーブル)と、時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル(時短用特図1変動パターン判定テーブル)とがある。一方、特図2変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル(非時短用特図2変動パターン判定テーブル)と、時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル(時短用特図2変動パターン判定テーブル)とがある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

40

【0112】

また、遊技状態(非時短状態/時短状態)に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果およびリーチ判定結果にも関連付けられている。すなわち、非時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図2変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび時短用特図2変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、大当たり判定結果やリーチ判定結果に応じて分けなくてもよい。

【0113】

50

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

【0114】

10

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器 81 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果 (特図抽選の結果) として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【0115】

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

【0116】

20

また、図 11 ~ 図 12 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図 (大当たり判定結果) および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP 大当たり変動」と言い、L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L 大当たり変動」と言い、N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N 大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる 3 種類の変動 (通常 A ハズレ変動、通常 B ハズレ変動、通常 C ハズレ変動) がある。また、SP 大当たりと SP ハズレ変動とを総称する場合、SP 変動と言う。

30

【0117】

### 3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 PY1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 13 に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に (具体的には例えば始動口への入賞時に) 行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別 (第 1 始動口 11 / 第 2 始動口 12) に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 11 に入賞した場合の先読み判定テーブル (第 1 先読み判定テーブル) と、第 2 始動口 12 に入賞した場合の先読み判定テーブル (第 2 先読み判定テーブル) と、がある。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別 (第 1 始動口 11 / 第 2 始動口 12) に応じて分けなくてもよい。

40

【0118】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態 (非時短状態 / 時短状態) にも関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる先読み判定テ

50

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。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

### 3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 あるいは第 2 大入賞口 1 5）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（O P 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（E D 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、O P や E D を設けなくすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

【 0 1 2 1 】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 1 4、第 2 大入賞口 1 5）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間あるいはインターバル時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 4 に示すような大当たり遊技制御テーブルに従って大当たり遊技を制御する。

【 0 1 2 2 】

図 1 4 に示すように、大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎（例えば大当たり遊技 A ~ C 毎）に大当たり遊技構成要素が格納されている。各大当たり遊技では、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサ 1 4 a , 1 5 a によって検出されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【 0 1 2 3 】

なお、図 1 4 に示す大当たり遊技 A は、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄 A（図 1 0（B）参照）である場合に実行され、大当たり遊技 B は、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄 B である場合に実行され、大当たり遊技 C は、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄 C である場合に実行される構成とすることが可能である。

【 0 1 2 4 】

また、各大当たり遊技構成要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。第 1 大入賞口 1 4 だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第 2 大入賞口 1 5 だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、1 種類であって

10

20

30

40

50

もよい。

#### 【 0 1 2 5 】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k によって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態をとるので、振分部材 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。また、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいい、特定領域 1 6 が閉状態にあることを「V 閉鎖」ともいう。

#### 【 0 1 2 6 】

振分部材 1 6 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 1 6 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 1 5 の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。なお、振分部材 1 6 k の作動態様は適宜に変更可能である。後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別の作動態様を示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではその作動態様が採用されているものとする。

#### 【 0 1 2 7 】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 への通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たりを、「V ロング大当たり」といい、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たりを、「V ショート大当たり」という。

#### 【 0 1 2 8 】

### 3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 1 2 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

#### 【 0 1 2 9 】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替える

ことが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

#### 【0130】

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に従って、特図変動パターン判定が行われる（図 11～図 12 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のベースが速くなり、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。

#### 【0131】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（30 秒）よりも短い普図変動時間（5 秒）が決定される（図 9（B））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

#### 【0132】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くなっている。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば 6600 / 65536）よりも高い確率（例えば 59936 / 65536）で当たりと判定される（図 9（A））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

#### 【0133】

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遊技状態であると言える。

#### 【0134】

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

#### 【0135】

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。つまり、普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。また、時短状態における特図変動パターン判定テーブルが、非時短状態におけるものよりも、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いものでなくてもよい。

#### 【0136】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且

10

20

30

40

50

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

【0137】

#### 4．遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 16 ~ 図 22 を用いて説明する。

【0138】

##### 4 - 1．演出モード

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

【0139】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 16（A—1）に示すように、表示部 50a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 100 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 100 が表示されているときに通常ボタン 40 が操作されると、図 16（A—2）に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 101 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 52 から出力される音の音量設定、表示部 50a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

【0140】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 16（B—1）に示すように、表示部 50a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G 102）が表示される第 1 通常演出モードと、図 16（B—2）に示すように、表示部 50a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G 103）が表示される第 2 通常演出モードと、図 16（B—3）に示すように、表示部 50a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G 104）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 50a において、昼間通常用背景画像 G 102、夕方通常用背景画像 G 103 および夜間通常用背景画像 G 104 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

【0141】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 16（B—4）に示すように、表示部 50a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 105）が表示される。さらに、確変演

10

20

30

40

50

出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部50aにおいて、確変用背景画像G105が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

#### 【0142】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(B-5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

10

#### 【0143】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図16(C-1)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図16(C-2)に示すように、表示部50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図16(C-3)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

20

#### 【0144】

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。

#### 【0145】

### 4-2. 特図変動演出

30

次に、特図変動演出(単に「変動演出」とも言う)について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果(大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果)などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

#### 【0146】

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。

40

#### 【0147】

### 4-2-1. 演出図柄表示領域

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

50

領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 4 8 】

また、図 1 7 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端 ( 左上隅 ) の一区画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 を変動表示する領域である。

【 0 1 4 9 】

なお、図 1 7 ( A ) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

10

【 0 1 5 0 】

#### 4 - 2 - 2 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【 0 1 5 1 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 7 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 1 7 ( B ) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 1 7 ( C - 1 ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 1 7 ( D ) に示すように、ハズレを示唆する停止態様 ( 所謂バラケ目 ) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 1 7 ( C - 2 ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

20

30

【 0 1 5 2 】

#### 4 - 2 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 5 3 】

Nリーチでは、図 1 8 ( 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 1 8 ( B ) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 1 8 ( C - 1 ) に示すように、ハズレを示唆する停止態様 ( 所謂バラケ目 ) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 1 8 ( C - 2 ) に示すように、大当たりを示唆する停止態様 ( 所謂ゾロ目 ) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

40

【 0 1 5 4 】

50

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

10

【0155】

## 4-2-4. S Pリーチ

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

【0156】

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G 113)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)G 1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(味方キャラクタ)がバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S Pハズレ変動」の場合には、図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て仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3がハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で停止表示する。このとき、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S Pリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

20

30

【0157】

ここで、各リーチに対する演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%として、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%として、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。

40

【0158】

## 4-2-5. Lリーチ

50

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチの後に L リーチを行うことが可能である。L リーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、S P リーチよりは低いながら N リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、L リーチのリーチ演出の実行時間は、S P リーチのリーチ演出の演出時間よりも短い(図 1 1 および図 1 2)。よって、L リーチのリーチ演出では、例えば、S P リーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部 5 0 a に表示される。なお、L リーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、L リーチのリーチ演出の後に S P リーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

【0159】

#### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

10

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 0 ( A ) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 5 0 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 5 0 d は、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1、5 0 d 2、5 0 d 3、5 0 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『1』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

【0160】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 0 ( A ) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

20

【0161】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を設けるが当該アイコン表示領域 5 0 e を設けない構成としたり、両者を設けない構成としたりすることも可能である。

【0162】

30

#### 4 - 3 - 1 . 保留演出

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

【0163】

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 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図 2 0 ( B ) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 2 0 ( C ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 2 0 ( D ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『1』であることが遊技者に報知される。

40

【0164】

#### 4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5

50

4、可動装置 55、56、58、入力装置（通常ボタン 40、特殊ボタン 41）等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【0165】

4-4-1．可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 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。

【0166】

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 21（A）に示すように、盤上可動装置 55 および盤下可動装置 56 が作動し、盤上可動体 55k と盤下可動体 56k とが、表示部 50a 上に重なるように移動して、S Pリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 50a の盤上可動体 55k および盤下可動体 56k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 21（B）に示すように、盤上可動体 55k と盤下可動体 56k とが、通常の待機状態（初期位置）に戻って S Pリーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。なお、可動体演出については、S Pリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。また、演出が発展しない場合（例えば Nハズレ変動の場合）に、所謂ガセ演出として、可動体演出を行うようにすることも可能である。

【0167】

4-4-2．操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者に通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 を操作させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0168】

操作演出では、例えば、S Pリーチにおいて、入力装置（特殊ボタン 41）の押下操作が有効な期間（操作有効期間）が発生し、この操作有効期間の発生に伴って、図 22（A）に示すように、特殊ボタン 41 の操作を促す演出（操作促進演出）が行われる。操作促進演出において、表示部 50a に、操作促進画像 G3 が表示される。操作促進画像 G3 は、特殊ボタン 41 を模した画像（特殊ボタン画像 G31）と、特殊ボタン 41 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像 G32）と、操作有効期間の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像 G33）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G33 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において特殊ボタン 41 が押下操作されることに応じて、または、操作有効期間において特殊ボタン 41 が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図 22（B）に示すように、盤上可動装置 55 が作動し、盤上可動体 55k が表示部 50a 上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 55 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0169】

4-4-3．先読み演出

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

【0170】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 20（C）に示すように、保留アイコン表示領域 50d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。なお

、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【 0 1 7 1 】

#### 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 7 2 】

#### [ 1 . 主制御メイン処理 ]

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

#### 【 0 1 7 3 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し ( S 0 0 2 )、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) では、図 8 ( A ) および図 8 ( B ) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

#### 【 0 1 7 4 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) が終了すると、割り込みを許可する ( S 0 0 4 )。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) はすぐには開始されず、割り込み許可 ( S 0 0 4 ) がされてから開始される。

#### 【 0 1 7 5 】

#### [ 2 . メイン側タイマ割り込み処理 ]

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

#### 【 0 1 7 6 】

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

#### 【 0 1 7 7 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 1 0 3 ) は、図 2 3 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) と同じである。即ち、

10

20

30

40

50

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 ( S 0 0 5 ) の実行期間と、それ以外の期間 ( メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) が開始されるまでの期間 ) との両方で行われている。

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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 8 2 】

[ 2 - 1 . センサ検出処理 ]

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

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウン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 ( 例えば 4 個 ) 記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 5 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特

10

20

30

40

50

図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで ( n は 2 以上の整数、例えば「 4 」) の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブル ( 図 1 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。

【 0 1 8 6 】

10

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

20

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

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

30

【 0 1 8 9 】

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

【 0 1 9 0 】

[ 2 - 2 . 普通動作処理 ]

普通動作処理 ( S 1 0 5 ) では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 9 1 】

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

40

【 0 1 9 2 】

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

50

動停止コマンドを生成する。

【 0 1 9 3 】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【 0 1 9 4 】

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。

10

【 0 1 9 5 】

[ 2 - 3 . 特別動作処理 ]

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

【 0 1 9 6 】

[ 2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理 ]

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

20

【 0 1 9 7 】

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

30

【 0 1 9 8 】

特図2変動パターン判定処理は、特図2判定処理の後に行われる処理である。特図2変動パターン判定処理では、特図2保留記憶部105bの第1領域に記憶されていた特図2関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図2変動パターン判定テーブルとを用いて、特図2変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図2変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図2変動パターンが判定される。なお、特図2変動パターンの判定は、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数（特図2保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図2変動パターンを表す特図2変動開始コマンドを生成する。特図2変動開始コマンドには、特図2であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図2変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図2変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図2表示器81bに特図2の可変表示を開始させる。

40

【 0 1 9 9 】

50

特図 2 保留記憶部シフト処理は、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 2 保留記憶部シフト処理では、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 2 関係乱数を特図 2 保留記憶部 105b からクリアする。このようにして、特図 2 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンド生成する。

#### 【0200】

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

#### 【0201】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターン判定テーブルとを用いて、特図 1 変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 1 変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 1 変動パターンが判定される。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81a に特図 1 の可変表示を開始させる。

#### 【0202】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 105a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンド生成する。

#### 【0203】

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

#### 【0204】

##### [ 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 0 5 】

## [ 2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理 ]

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

10

## 【 0 2 0 6 】

## [ 2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理 ]

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

20

## 【 0 2 0 7 】

## [ 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。

30

## 【 0 2 0 8 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

## 【 0 2 0 9 】

## 6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 2 5 ~ 図 2 7 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

40

## 【 0 2 1 0 】

## [ 1 . サブ制御メイン処理 ]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 2 5 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（ S 4 0 0 1 ）。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

## 【 0 2 1 1 】

50

次に、割り込みを禁止し（S 4 0 0 2）、乱数更新処理を実行する（S 4 0 0 3）。乱数更新処理（S 4 0 0 3）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

#### 【0 2 1 2】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S 4 0 0 4）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。なお、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置 5 5、5 6、5 8 を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。このようにして、各種の演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など）が実現される。

#### 【0 2 1 3】

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する（S 4 0 0 5）。以降、ステップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S 4 0 1 0）、1 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 1）、および 1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 2）の実行が可能となる。

#### 【0 2 1 4】

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

#### 【0 2 1 5】

##### [ 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 6】

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

10

20

30

40

50

行う。

【 0 2 1 7 】

[ 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 )、演出タイマ更新処理 ( S 4 2 0 2 )、音声制御処理 ( S 4 2 0 3 )、演出用データ作成処理 ( S 4 2 0 4 ) を順次行う。

【 0 2 1 8 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 ( S 4 0 1 0 ) によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等) を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ (スピーカ 5 2 からの音声の出力を制御するデータ) の作成と音声制御回路 1 6 1 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【 0 2 1 9 】

ここで、演出制御用マイコン 1 2 1 が遊技制御用マイコン 1 0 1 からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド (特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド) とする。演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 ) において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン (サブ変動パターン) を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが S P 変動 ( S P 大当たり変動や S P ハズレ変動) である場合、S P リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理 (コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 )、発光データ出力処理 ( S 4 1 0 2 )、可動装置制御処理 ( S 4 1 0 3 )、音声制御処理 ( S 4 2 0 3 ) など) が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

【 0 2 2 0 】

7 . パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴の 1 つは、低確率高ベース遊技状態において実行され得るエピソード演出にある。

【 0 2 2 1 】

最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 2 8 の大当たり遊技制御テーブルに示す各種の大当たり遊技 (大当たり遊技 1 ~ 4 ) を実行可能である。

【 0 2 2 2 】

図 2 8 に示すように、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 判定処理 (第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図判定処理) における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 1」又は「大当たり図柄 2」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり図柄 1」を 5 5 % の割合で決定し、「大当たり図柄 2」を 4 5 % の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 判定処理 (第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理) における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄

10

20

30

40

50

3」又は「大当たり図柄4」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、「大当たり図柄3」を80%の割合で決定し、「大当たり図柄4」を20%の割合で決定する。

【0223】

そして、遊技制御用マイコン101は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄1」が決定された場合に実行される「大当たり遊技1」、および、「大当たり図柄2」が決定された場合に実行される「大当たり遊技2」では、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1Rから8Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放し、9Rから15Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14を開放する。また、「大当たり遊技1」の16Rでは、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15を開放する。これに対して、「大当たり遊技2」の16Rでは、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15を開放する。なお、大当たり遊技1の9R~15Rや、大当たり遊技2の9R~16Rは、大入賞口の開放時間が極めて短く、現実的には大入賞口への入賞が見込めない。つまり、大当たり遊技1の実質的なラウンド遊技の回数は9回であり、大当たり遊技2の実質的なラウンド遊技の回数は8回である。

10

【0224】

また、「大当たり図柄3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技3」、および、「大当たり図柄4」が決定された場合に実行される「大当たり遊技4」では、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1Rから15Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放する。また、「大当たり遊技3」の16Rでは、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15を開放する。これに対して、「大当たり遊技4」の16Rでは、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15を開放する。つまり、大当たり遊技3の実質的なラウンド遊技の回数は16回であり、大当たり遊技4の実質的なラウンド遊技の回数は15回である。

20

【0225】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が16回である「大当たり遊技3」や、15回である「大当たり遊技4」は、実質的なラウンド遊技の回数が9回である「大当たり遊技1」や、8回である「大当たり遊技2」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言える。「大当たり遊技3」や「大当たり遊技4」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

30

【0226】

なお、本形態では、第1大入賞口14の開放時間が29.5秒に達する前に第1大入賞口14内に10個の遊技球が入球すると、第1大入賞口14は閉鎖し、第2大入賞口15の開放時間が29.5秒に達する前に第2大入賞口15内に10個の遊技球が入球すると、第2大入賞口15は閉鎖する。また、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」、「大当たり遊技3」、および「大当たり遊技4」の何れでも、16ラウンド目のラウンド遊技で第2大入賞口15が開放される。「大当たり遊技1」および「大当たり遊技3」では、第2大入賞口15内に所定個数（例えば6個）の遊技球が入球すると、振分部材16kが第1状態から第2状態に変化し、特定領域16への遊技球の通過が許容される。振分部材16kが第2状態になっている時間は遊技球が特定領域16を通過するのに十分な時間（例えば3000ms程度）である。一方、「大当たり遊技2」および「大当たり遊技4」では、振分部材16kが第1状態から第2状態に変化することはない、特定領域16への遊技球の通過は許容されない。つまり、「大当たり遊技1」および「大当たり遊技3」では、実質的に特定領域16を遊技球が通過することになり、「大当たり遊技2」および「大当たり遊技4」では、実質的に特定領域16を遊技球が通過することはない（図3参照）。なお、いずれの大当たり遊技においても、16ラウンド目のラウンド遊技において所定個数（例えば1個）の遊技球の入球を契機に、極めて短い時間（例えば1ms程度、特定領域16への通過がほぼ生じない時間）だけ振分部材16kを第2状態に制御するよう

40

50

にしてもよい。

#### 【 0 2 2 7 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり遊技 1 」、「大当たり遊技 2 」、「大当たり遊技 3 」、および「大当たり遊技 4 」の何れの大当たり遊技を実行した場合でも、大当たり遊技後の遊技状態を、時短状態に設定する。また、大当たり遊技状態において、特定領域 1 6 を遊技球が通過していれば、高確率状態を設定する。上述したように、「大当たり遊技 1 」および「大当たり遊技 3 」では、実質的に特定領域 1 6 を遊技球が通過するため、「大当たり遊技 1 」および「大当たり遊技 3 」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、高確率状態が設定される。一方、「大当たり遊技 2 」および「大当たり遊技 4 」では、実質的に特定領域 1 6 を遊技球が通過しないため、「大当たり遊技 2 」および「大当たり遊技 4 」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、高確率状態が設定されない（通常確率状態が設定される）。

10

#### 【 0 2 2 8 】

つまり、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり遊技 1 」又は「大当たり遊技 3 」の後には、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技 2 」又は「大当たり遊技 4 」の後には、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御する。なお、本形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続可能とする。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が 1 0 0 回（所定の上限実行回数）となるまで継続可能とする。

20

#### 【 0 2 2 9 】

従って、その後に高確率状態が設定される予定の「大当たり遊技 1 」又は「大当たり遊技 3 」は、その後に高確率状態が設定されない予定の「大当たり遊技 2 」又は「大当たり遊技 4 」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言える。また、「大当たり遊技 1 」又は「大当たり遊技 3 」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 2 」又は「大当たり遊技 4 」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

#### 【 0 2 3 0 】

なお、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の種類を問わず、通常遊技状態よりも有利な遊技状態と言える。また、高確率状態の 1 つである「高確率高ベース遊技状態」は、通常確率状態の 1 つである「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。本明細書では、遊技者に有利な遊技状態を有利遊技状態と言うことがある。低確率高ベース遊技状態は第 1 遊技状態の一例であり、高確率高ベース遊技状態は第 2 遊技状態の一例である。

30

#### 【 0 2 3 1 】

次に、特図 1 の抽選にて大当たりに当選した場合に停止表示される演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 判定処理における大当たり判定にて大当たりであると判定し、そのときの大当たり図柄種別判定にて「大当たり図柄 1 」であると判定した場合、そのことを示す図柄指定コマンドを演出制御用マイコン 1 2 1 に送信する。また、大当たり図柄種別判定にて「大当たり図柄 2 」であると判定した場合、そのことを示す図柄指定コマンドを演出制御用マイコン 1 2 1 に送信する。

40

#### 【 0 2 3 2 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、図柄指定コマンドを受信すると、変動演出において最終的に停止表示させる演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の組み合わせを選択する。本形態では、各演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 は「 1 」～「 9 」までの数字図柄を含んで構成されている。大当たり当選時には、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 は、数字図柄のゾロ目（ 3 つ揃いの出目）で停止表示される。

#### 【 0 2 3 3 】

図 2 9 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信した図柄指定コマンドが「大当たり図柄 1 」を示す場合、変動演出において最終的に停止表示されるゾロ目を構成する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 として、「 1 図柄」を 1 4 % の割合で選択し、「 2 図柄

50

」を7%の割合で選択し、「3図柄」を15%の割合で選択し、「4図柄」を7%の割合で選択し、「5図柄」を14%の割合で選択し、「6図柄」を7%の割合で選択し、「7図柄」を15%の割合で選択し、「8図柄」を7%の割合で選択し、「9図柄」を14%の割合で選択する。また、演出制御用マイコン121は、受信した図柄指定コマンドが「大当たり図柄2」を示す場合、変動演出において最終的に停止表示されるゾロ目を構成する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3として、「1図柄」を8%の割合で選択し、「2図柄」を19%の割合で選択し、「4図柄」を19%の割合で選択し、「5図柄」を8%の割合で選択し、「6図柄」を19%の割合で選択し、「8図柄」を19%の割合で選択し、「9図柄」を8%の割合で選択する。なお、受信した図柄指定コマンドが「大当たり図柄2」を示す場合、「3図柄」および「7図柄」を選択することはない。

10

#### 【0234】

このように本形態では、「3図柄」および「7図柄」は、V通過予定の大当たりであることが確定する演出図柄となっている。また、「1図柄」、「5図柄」、「9図柄」といった奇数図柄は、「2図柄」、「4図柄」、「6図柄」、「8図柄」といった偶数図柄よりも、V通過予定の大当たりである確率が高い演出図柄となっている。

#### 【0235】

ここで本形態では、大当たり遊技後に低確率高ベース遊技状態に制御された場合（つまり高確率状態に制御されなかった場合）、エピソード演出（特定演出に相当）が実行されることがある。エピソード演出とは、複数のパートからなる演出であり、最初のパート（第1のパート）から最終パートまでで1つのエピソード（ストーリー）を表現した演出である。具体的には本形態のエピソード演出は、野球を題材にした物語（パチンコ遊技機PY1のモチーフ）の主人公であるバッターがライバルのピッチャーからホームランを打つエピソードを表現した演出である（図40～図43参照）。エピソード演出の詳細については後述する。

20

#### 【0236】

低確率高ベース遊技状態においてエピソード演出を実行するか否かや、実行する場合の実行回数および実行タイミングは、低確率高ベース遊技状態における1回目の特図の変動表示の開始時に決定される。この決定のための抽選（エピソード演出の実行抽選）は、エピソード抽選状態に応じた3つのテーブル（図33参照）のうち何れかに従って行われる。各テーブルは互いにエピソード演出の実行され易さ等が異なっている。

30

#### 【0237】

エピソード演出の実行抽選において何れのテーブルに従うかは、大当たり遊技において取得したポイントの総数に基づいて決定される。ポイントは、大当たり遊技中に所定の対象遊技（課題遊技に相当）が実行されたことに基づいて付与される。本形態では、対象遊技は7つある（図31参照）。対象遊技の詳細については後述する。

#### 【0238】

大当たり遊技中のポイントの取得し易さは、ラウンド状態（ポイント取得抽選に関する大当たり遊技中のパチンコ遊技機PY1の内部状態）に応じて異なっている。本形態ではラウンド状態は4つある。ラウンド状態は、大当たり当選時に停止表示された演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の種類に応じて決定される。

40

#### 【0239】

以下ではこれらのことについて詳しく説明する。まず、ラウンド状態の決定について説明する。演出制御用マイコン121は、大当たり遊技のオープニングを開始する際に（つまり遊技制御用マイコン101からオープニングコマンドを受信した際に）、ラウンド状態を決定する。なお、ラウンド状態には、「低確率A」、「低確率B」、「高確率」、「超高確率」の4つがあり、これらの各状態は、互いにポイントの取得し易さが異なっている。ポイントの取得し易さの関係は、「低確率A」<「低確率B」<「高確率」<「超高確率」である。

#### 【0240】

具体的には、図30に示すように、演出制御用マイコン121は、大当たり当選時に停

50

止表示されたゾロ目を構成する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が奇数図柄 ( 「 1 図柄 」 、 「 3 図柄 」 、 「 5 図柄 」 、 「 7 図柄 」 、 「 9 図柄 」 ) であれば、 「 低確率 A 」 を 2 5 % の割合で選択し、 「 低確率 B 」 を 2 5 % の割合で選択し、 「 高確率 」 を 2 5 % の割合で選択し、 「 超高確率 」 を 2 5 % の割合で選択する。つまり、各ラウンド状態を同じ割合で選択する。また演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たり当選時に停止表示されたゾロ目を構成する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が偶数図柄 ( 「 2 図柄 」 、 「 4 図柄 」 、 「 6 図柄 」 、 「 8 図柄 」 ) であれば、 「 低確率 A 」 を 3 4 % の割合で選択し、 「 低確率 B 」 を 3 3 % の割合で選択し、 「 高確率 」 を 3 3 % の割合で選択する。つまり、 「 低確率 A 」 、 「 低確率 B 」 、 「 高確率 」 の 3 つのラウンド状態を、ほぼ同じ割合で選択する。なお、偶数図柄である場合、 「 超高確率 」 を選択することはない。このように本形態では、大当たり当選時の演出図柄が奇数図柄である場合の方が、偶数図柄である場合よりも、 「 超高確率 」 が選択される可能性が高くなっている ( つまりポイントを取得し易いラウンド状態に制御され易くなっている ) 。

10

#### 【 0 2 4 1 】

次に、大当たり遊技中におけるポイント取得抽選について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たり遊技の実行中、所定の対象遊技が実行される度に、ポイント取得抽選を行う。ポイント取得抽選の実行契機となる対象遊技は、以下の 7 つである。

#### 【 0 2 4 2 】

1 つ目の対象遊技 ( 対象遊技 A ) は、ロング開放 ( 最大開放時間が 2 9 . 5 秒に設定された大入賞口の開放 ) がなされたときの大入賞口 ( 第 1 大入賞口 1 4 又は第 2 大入賞口 1 5 ) への入賞である。

20

#### 【 0 2 4 3 】

2 つ目の対象遊技 ( 対象遊技 B ) は、1 ラウンドあたりの最大入賞個数 ( 本形態では 1 0 個 ) に到達するまでに要した時間 ( 最大入賞個数到達時間 ) が 6 秒以下であることである。

#### 【 0 2 4 4 】

3 つ目の対象遊技 ( 対象遊技 C ) は、1 ラウンドあたりの最大入賞個数 ( 本形態では 1 0 個 ) に到達するまでに要した時間 ( 最大入賞個数到達時間 ) が 6 秒を超えるが 7 秒以下であることである。

#### 【 0 2 4 5 】

30

4 つ目の対象遊技 ( 対象遊技 D ) は、いわゆるオーバー入賞の発生である。オーバー入賞とは、1 ラウンドあたりの最大入賞個数を超えた大入賞口への入賞 ( 例えば、ある 1 つのラウンドにおける 1 1 個目の入賞 ) である。

#### 【 0 2 4 6 】

5 つ目の対象遊技 ( 対象遊技 E ) は、ショート開放 ( 最大開放時間が 0 . 1 秒に設定された大入賞口の開放 ) がなされたときの大入賞口への入賞である。

#### 【 0 2 4 7 】

6 つ目の対象遊技 ( 対象遊技 F ) は、ラウンド遊技における 1 個目の入賞までの所要時間が 0 . 5 秒以下であることである。

#### 【 0 2 4 8 】

40

7 つ目の対象遊技 ( 対象遊技 G ) は、大当たり遊技における大入賞口の閉鎖期間 ( 各ラウンド遊技間のインターバル期間 ) 中に 3 個以上の遊技球がゲート 1 3 を通過することである。なお、大当たり遊技における大入賞口の閉鎖期間にオープニングを含めてもよい。

#### 【 0 2 4 9 】

以上の 7 つが、ポイント取得抽選の実行契機となる対象遊技であるが、対象遊技をどのような遊技とするかは適宜変更可能である。

#### 【 0 2 5 0 】

各対象遊技が実行された場合に取得できるポイントは、ラウンド状態の種類に応じて異なっている。ラウンド状態が 「 低確率 A 」 である場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 1 ( A ) に示すポイント抽選テーブルに従って、ポイントを決定する。すなわち、図 3

50

1 ( A ) に示すように、対象遊技 A が実行されると、0 ポイント ( すなわちポイントを加算しない ) を 90 % の割合で選択し、1 ポイントを 10 % の割合で選択する。また、対象遊技 B、対象遊技 C、対象遊技 E、又は、対象遊技 F が実行されると、1 ポイントを 50 % の割合で選択し、10 ポイントを 50 % の割合で選択する。また、対象遊技 D、又は、対象遊技 G が実行されると、10 ポイント、20 ポイント、30 ポイント、40 ポイント、50 ポイントの何れかを各 20 % の割合で選択する。

【 0 2 5 1 】

また、ラウンド状態が「低確率 B」である場合、演出制御用マイコン 121 は、図 31 ( B ) に示すポイント抽選テーブルに従って、ポイントを決定する。すなわち、図 31 ( B ) に示すように、対象遊技 A が実行されると、0 ポイント ( すなわちポイントを加算しない ) を 90 % の割合で選択し、1 ポイントを 10 % の割合で選択する。また、対象遊技 B、対象遊技 C、対象遊技 E、又は、対象遊技 F が実行されると、1 ポイントを 50 % の割合で選択し、10 ポイントを 50 % の割合で選択する。また、対象遊技 D、又は、対象遊技 G が実行されると、20 ポイント、30 ポイント、40 ポイント、50 ポイント、100 ポイントの何れかを各 20 % の割合で選択する。対象遊技 D 又は対象遊技 G が実行された場合に 100 ポイントが加算される可能性がある点が、「低確率 A」と異なっている。

【 0 2 5 2 】

また、ラウンド状態が「高確率」である場合、演出制御用マイコン 121 は、図 31 ( C ) に示すポイント抽選テーブルに従って、ポイントを決定する。すなわち、図 31 ( C ) に示すように、対象遊技 A が実行されると、0 ポイント ( すなわちポイントを加算しない ) を 70 % の割合で選択し、1 ポイントを 25 % の割合で選択し、10 ポイントを 5 % の割合で選択する。また、対象遊技 B、対象遊技 C、対象遊技 E、又は、対象遊技 F が実行されると、1 ポイントを 50 % の割合で選択し、10 ポイントを 50 % の割合で選択する。また、対象遊技 D、又は、対象遊技 G が実行されると、50 ポイントを 50 % の割合で選択し、100 ポイントを 50 % の割合で選択する。対象遊技 A が実行された場合に 10 ポイントが加算される可能性が 5 % あり、1 ポイントが選択される可能性が 25 % に増え、0 ポイントが選択される可能性が 70 % に減っている点や、対象遊技 D 又は対象遊技 G が実行された場合に 50 ポイントか 100 ポイントのいずれかのポイントが加算される点が、「低確率 A」や「低確率 B」と異なっている。

【 0 2 5 3 】

また、ラウンド状態が「超高確率」である場合、演出制御用マイコン 121 は、図 31 ( D ) に示すポイント抽選テーブルに従って、ポイントを決定する。すなわち、図 31 ( D ) に示すように、対象遊技 A が実行されると、10 ポイントを 100 % の割合で選択する ( つまり必ず 10 ポイントを選択する )。また、対象遊技 D、又は、対象遊技 G が実行されると、100 ポイントを 100 % の割合で選択する ( つまり必ず 100 ポイントを選択する )。なお、対象遊技 B、対象遊技 C、対象遊技 E、又は、対象遊技 F が実行されてもポイントを取得しない。対象遊技 A が実行された場合に必ず 10 ポイントが加算され、対象遊技 D 又は対象遊技 G が実行された場合に必ず 100 ポイントが加算される点が、「低確率 A」や「低確率 B」、「高確率」と異なっている。

【 0 2 5 4 】

このようにして演出制御用マイコン 121 は、各ラウンド状態毎のポイント抽選テーブルに従って加算するポイントを決定する。よって、各ラウンド状態におけるポイントの加算され易さの関係は、「低確率 A」<「低確率 B」<「高確率」<「超高確率」となっている。なお、各対象遊技が実行された場合に加算されるポイントの値や、その振分率は適宜変更可能である。

【 0 2 5 5 】

なお、演出制御用マイコン 121 は、対象遊技 A や対象遊技 E の実行 ( 達成 ) を、第 1 大入賞口センサ用コマンドや第 2 大入賞口センサ用コマンドの受信に基づいて判断する。また、対象遊技 B、対象遊技 C、及び対象遊技 F の達成を、ラウンド遊技の最大開放時間を計測しているタイマの値と、ラウンド遊技における入賞個数を計測している入賞個数力

10

20

30

40

50

ウンタ（第1大入賞口センサ用コマンド又は第2大入賞口センサ用コマンドの受信に基づいて更新するカウンタ）の値に基づいて判断する。また、対象遊技Dの達成を、入賞個数カウンタの値に基づいて判断する。また、対象遊技Gの達成を、ゲートセンサ用コマンドの受信に基づいて（より詳細にはゲートセンサ用コマンドの受信時にインターバル期間中であれば所定の通過個数カウンタを更新することし、この通過個数カウンタの値に基づいて）、判断する。

#### 【0256】

次に、エピソード抽選状態の決定について説明する。演出制御用マイコン121は、大当たり遊技のエンディングを開始する際に（つまり遊技制御用マイコン101からエンディングコマンドを受信した際に）、エピソード抽選状態を決定する。なお、エピソード抽選状態には、「エピソード低確率」、「エピソード通常確率」、「エピソード高確率」の3つがある。これらの各状態は互いに、エピソード演出の実行抽選においてエピソード演出を実行すると選択される可能性や複数回の実行が選択される可能性の高さが異なっている。エピソード演出の実行抽選においてエピソード演出を実行すると選択される可能性や複数回の実行が選択される可能性の高さの関係は、「エピソード低確率」<「エピソード通常確率」<「エピソード高確率」である。

#### 【0257】

具体的には、図32に示すように、演出制御用マイコン121は、大当たり遊技において取得したポイントの累積値（累積取得ポイント数）が「0」～「30」である場合、「エピソード低確率」を100%の割合で選択する。また、累積取得ポイント数が「31」～「70」である場合、「エピソード低確率」を50%の割合で選択し、「エピソード通常確率」を50%の割合で選択する。また、累積取得ポイント数が「71」～「99」である場合、「エピソード通常確率」を50%の割合で選択し、「エピソード高確率」を50%の割合で選択する。また、累積取得ポイント数が「100以上」である場合、「エピソード高確率」を100%の割合で選択する。なお、累積取得ポイント数について、「0」～「30」までのいずれかの値は「第1の値」の一例であり、「31」～「70」までのいずれかの値は「第2の値」の一例であり、「71」～「99」までのいずれかの値は「第3の値」の一例であり、「100以上」のいずれかの値は「第4の値」の一例である。

#### 【0258】

このように本形態では、大当たり遊技において取得したポイントの累積値が多いほど、エピソード抽選状態として「エピソード高確率」が選択される可能性が高くなっている。なお本形態では、ラウンド状態が「超高確率」である場合、対象遊技Aが実行されると必ず10ポイントが加算されるため（図31（d）参照）、大当たり遊技を正しく遊技している限り、累積取得ポイント数は100以上となり、エピソード高確率状態が選択されることとなる。

#### 【0259】

次に、エピソード演出の実行抽選について説明する。演出制御用マイコン121は、大当たり遊技後に低確率高ベース遊技状態に制御されると、その遊技状態における1回目の特別図柄の変動表示（特図変動）を実行する際に（つまり遊技制御用マイコン101から特図変動開始コマンドを受信した際に）、エピソード演出の実行抽選を行う。

#### 【0260】

エピソード演出の実行抽選は、エピソード抽選状態毎に定められたテーブルに従って行われる。エピソード抽選状態が「エピソード低確率」である場合、演出制御用マイコン121は、図33の「エピソード低確率」の欄に示す実行抽選テーブル（第1の基準の一例）に従って、エピソード演出の実行抽選を行う。すなわち、エピソード抽選状態が「エピソード低確率」である場合、演出制御用マイコン121は、48%の割合でエピソード演出を実行しない。また、低確率高ベース遊技状態における5回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、10回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、20回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、30回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様を、それぞれ13%の割合で選択す

る。

#### 【 0 2 6 1 】

また、エピソード抽選状態が「エピソード通常確率」である場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 3 の「エピソード通常確率」の欄に示す実行抽選テーブル（第 2 の基準の一例）に従って、エピソード演出の実行抽選を行う。すなわち、エピソード抽選状態が「エピソード通常確率」である場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、28%の割合でエピソード演出を実行しない。また、低確率高ベース遊技状態における 5 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、10 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、20 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、30 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様を、それぞれ 9%の割合で選択する。これらの各実行態様は、低確率高ベース遊技状態においてエピソード演出を 1 回だけ実行するパターンである。また、低確率高ベース遊技状態における 5 回転目と 40 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、10 回転目と 40 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、20 回転目と 40 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、30 回転目と 50 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様を、それぞれ 9%の割合で選択する。これらの各実行態様は、低確率高ベース遊技状態においてエピソード演出を 2 回実行するパターンである。

10

#### 【 0 2 6 2 】

また、エピソード抽選状態が「エピソード高確率」である場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 3 の「エピソード高確率」の欄に示す実行抽選テーブル（第 3 の基準の一例）に従って、エピソード演出の実行抽選を行う。すなわち、エピソード抽選状態が「エピソード高確率」である場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、必ずエピソード演出を実行する。より具体的には、エピソード演出を 1 回だけ実行するパターンとして、低確率高ベース遊技状態における 5 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、10 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、20 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、30 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様を、それぞれ 12%の割合で選択する。また、エピソード演出を 2 回実行するパターンとして、低確率高ベース遊技状態における 5 回転目と 40 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、10 回転目と 40 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、20 回転目と 40 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様、30 回転目と 50 回転目の特図変動と共にエピソード演出を開始する実行態様を、それぞれ 13%の割合で選択する。

20

30

#### 【 0 2 6 3 】

このように本形態では、エピソード演出の実行され易さは、「エピソード低確率」<「エピソード通常確率」<「エピソード高確率」の関係にある。また、エピソード演出の実行回数として多い回数を選択される可能性の高さも、「エピソード低確率」<「エピソード通常確率」<「エピソード高確率」の関係にある。また、エピソード演出が 1 回実行される場合のエピソード演出の実行タイミングが、5 回転目、10 回転目、20 回転目、30 回転目と複数種類あるため、エピソード演出が開始されるタイミングを遊技者が予測することは難しくなっている。また、エピソード演出が 2 回実行される場合のエピソード演出の実行タイミングが、5 回転目と 40 回転目、10 回転目と 40 回転目、20 回転目と 40 回転目、30 回転目と 50 回転目、といった具合に複数種類あるため、エピソード演出が開始されるタイミングを遊技者が予測することは難しくなっている。

40

#### 【 0 2 6 4 】

ここで、大当たり当選からエピソード演出の実行抽選までの流れを整理する。図 3 4 のタイミングチャートに示すように、まず通常遊技状態において、大当たり変動（大当たり当選の判定結果に基づく特図変動）が開始される際に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定、大当たり図柄種別判定を行い、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 を決定する（図 2 9 参照）。

#### 【 0 2 6 5 】

50

大当たり変動が終了して、大当たり遊技状態になる場合、その大当たり遊技状態におけるオープニングが開始される際に、演出制御用マイコン 121 は、ラウンド状態を決定する（図 30 参照）

【0266】

大当たり遊技状態においてラウンド遊技が実行されている間、上述の対象遊技が実行（達成）される度に、演出制御用マイコン 121 は、ラウンド状態に応じたポイント取得抽選を行い（図 31 参照）、取得したポイントを累積していく。

【0267】

そして大当たり遊技状態におけるエンディングが開始される際に、演出制御用マイコン 121 は、累積取得ポイント数に基づいて、エピソード抽選状態を決定する（図 32 参照）

10

【0268】

大当たり遊技状態の後、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御された場合には、演出制御用マイコン 121 は、その遊技状態における 1 回目の特図変動の開始時に、エピソード抽選状態に応じたエピソード演出の実行抽選を行う（図 33 参照）。

【0269】

本形態ではこのようにしてエピソード演出の実行抽選を行うため、エピソード演出が実行されるか否かや、実行される場合の実行回数および実行タイミング等に関して、ランダム性を高めることが可能となっている。

【0270】

20

次に、エピソード演出の実行例について図 35 に基づいて説明する。この例は、エピソード演出の実行抽選において、低確率高ベース遊技状態における 5 回転目の特図変動と共にエピソード演出を実行する実行態様（実行パターン）が選択された例であり、最終パート（ラストエピソード）まで実行された例である。

【0271】

本形態では、エピソード演出は全部で 4 つのパートからなる。各パートを、実行順序が早い順に、第 1 パート、第 2 パート、第 3 パート、第 4 パート（最終パート）と称する。第 1 パートをエピソード 1 とも称し、第 2 パートをエピソード 2 とも称し、第 3 パートをエピソード 3 とも称し、第 4 パートをエピソード 4（ラストエピソード）とも称する。エピソード演出は、全てのエピソードが順番に実行されることで 1 つのエピソードを構成する。つまり、エピソード 2 は、エピソード 1 の続きの演出内容となっており、エピソード 3 は、エピソード 2 の続きの演出内容となっており、エピソード 4 は、エピソード 3 の続きの演出内容となっている。エピソード 1 はエピソードの導入部分であり、エピソード 4 において 1 つのエピソードが完結する。

30

【0272】

演出制御用マイコン 121 は、エピソード演出において次のエピソードを実行するかを、基本的にはエピソード演出の継続抽選（以下「エピソード継続抽選」という）によって決定する。エピソード継続抽選は、エピソード演出を構成する各パートの終了時（1 つのパートの演出時間を計測しているエピソード演出タイマが「0」になったタイミング）に行われる。すなわち、演出制御用マイコン 121 は、エピソード 1 の終了時に、エピソード 2 の実行に係るエピソード継続抽選を行う。また、エピソード 2 の終了時に、エピソード 3 の実行に係るエピソード継続抽選を行う。また、エピソード 3 の終了時に、エピソード 4 の実行に係るエピソード継続抽選を行う。但し、エピソード 4 は大当たり変動の実行中である場合にのみ実行される。

40

【0273】

より具体的には、演出制御用マイコン 121 は、図 36 に示すエピソード継続抽選テーブルに従って、エピソード継続抽選を行う。すなわち、次のエピソードがエピソード 2 である場合（すなわちエピソード 1 の演出期間の終了時）には、80% の割合で「継続」を選択し、20% の割合で「終了」を選択する。また、次のエピソードがエピソード 3 又はエピソード 4 である場合（すなわちエピソード 2 又はエピソード 3 の演出期間の終了時）

50

には、70%の割合で「継続」を選択し、30%の割合で「終了」を選択する。このように本形態では、エピソード演出の継続率はどの段階においても高めに設定されているが、その中でもエピソード2まではなるべく継続するように設定されている。なお、エピソード継続抽選において「継続」が選択される割合は適宜変更可能である。

#### 【0274】

このようにエピソード演出は、その開始のタイミングだけは特図変動の開始と同期しているものの（図35参照）、一旦エピソード演出が開始されてしまえば、エピソード2の開始のタイミングやエピソード3の開始のタイミング、エピソード4の開始のタイミング等は、特図変動と同期していない。つまり、エピソード演出はその開始のタイミングを除いて、特図変動と非同期で実行される演出である。

10

#### 【0275】

ここで、エピソード演出における各パートの演出時間は、それぞれ10秒（10000 msec）である。よって、全てのパートが実行されるまでに要する時間は40秒である。なお、各エピソードの演出時間は適宜変更可能である。

#### 【0276】

またパチンコ遊技機PY1は、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）における特図2の抽選では、図37に示す特図2変動パターンを選択可能である。すなわち、演出制御用マイコン121は、低確率高ベース遊技状態では、図37に示す特図2変動パターン判定テーブルを用いて、特図2変動パターンを決定可能である。なお、低確率高ベース遊技状態では、右打ちが行われることで、第2始動口12への入賞に基づく特図2の抽選ばかりが行われることとなる。

20

#### 【0277】

遊技制御用マイコン101は、低確率高ベース遊技状態における特図2変動パターン判定処理において、特図2判定処理で行った大当たり判定の結果、大当たり図柄種別判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図2変動パターンを決定する。図37に示すように、特図2変動パターンとしては、「THP021」、「THP025」、「THP027」、「THP028」の4種類のうちの何れかを決定することが可能である。何れの特図2変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。なお、本形態における決定割合（振分率）は図37に示す通りである。この決定割合については、適宜に変更することが可能である。

30

#### 【0278】

より詳細には、パチンコ遊技機PY1は、大当たり判定の結果が「大当たり」であり且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」又は「大当たり図柄4」であった場合は、特図2変動パターンとして、「THP021」を決定する。また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であった場合は、特図2変動パターンとして、「THP025」を決定する。

#### 【0279】

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

40

#### 【0280】

ここで、大当たり当選時に選択される特図2変動パターン「THP021」は、「SP大当たり変動」である。また、リーチ有りハズレの判定結果の場合に選択される特図2変動パターン「THP025」は、「SPハズレ変動」である。また、リーチ無しハズレの判定結果の場合に選択される特図2変動パターン「THP027」および「THP028」は、「ドハズレ変動」である。「ドハズレ変動」は、リーチが成立しない変動である。

50

## 【0281】

「SP大当たり変動」に係る変動演出の演出フローは、「通常変動」→「リーチ」→「SPリーチ」で構成される。なおこの場合、SPリーチにおけるいわゆる当落分岐では当選演出（当選を報知する演出）に分岐する。

## 【0282】

また、「SPハズレ変動」に係る変動演出の演出フローは、「通常変動」→「リーチ」→「SPリーチ」で構成される。なおこの場合、SPリーチにおけるいわゆる当落分岐では非当選演出（非当選を報知する演出）に分岐する。

## 【0283】

また、「ドハズレ変動」に係る変動演出の演出フローは、「通常変動」のみで構成される。

10

## 【0284】

なお、低確率高ベース遊技状態では、右打ちをし続けている限り、頻繁に第2始動口12に遊技球が入賞するため、特図2保留数が「4」や「3」の状態では新たな特図変動が開始されることが多い。よって、変動時間が3000msの特図2変動パターン「THP028」ばかりが選択されることとなる。そして、このような遊技状況の中で、リーチ有りハズレと判定されたときには、変動時間が7500msの特図2変動パターン「THP025」が選択されることとなり、大当たりに当選したときには、変動時間が8000msの特図2変動パターン「THP021」が選択されることとなる。

## 【0285】

20

従って、図35に示したエピソード演出の実行例のように、5回転目の特図変動と共にエピソード1の演出が開始され（タイミングTa）、その終了時に（この例では8回転目の特図変動（ドハズレ変動）の途中に）継続抽選が行われ、この継続抽選にて継続に当選すると、エピソード2の演出が開始される（タイミングTb）。そして、エピソード2の演出の終了時に（この例では11回転目の特図変動（ドハズレ変動）の途中に）継続抽選が行われ、この継続抽選にて継続に当選すると、エピソード3の演出が開始される（タイミングTc）。さらに、エピソード3の演出の終了時に（この例では14回転目の特図変動（大当たり変動）の途中に）継続抽選が行われ、この継続抽選にて継続に当選すると、実行中の特図変動が大当たり変動であることを条件として、エピソード4（ラストエピソード）の演出が開始される（タイミングTd）。このようにして、エピソード演出がラストエピソードまで実行される。これにより、遊技者には大当たり当選が報知される。なお、エピソード演出がラストエピソードまで実行されることを、「エピソード完走」と称する。

30

## 【0286】

次に、エピソード演出の実行に係る演出制御用マイコン121の処理について図38および図39に基づいて説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動開始コマンドを受信した際には、図38に示すエピソード演出開始処理を実行する。

## 【0287】

[エピソード演出開始処理] 図38に示すように、エピソード演出開始処理では、演出制御用マイコン121は、まず、現在の遊技状態が低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）であるか否かを判定する（S5001）。低確率高ベース遊技状態でなければ（S5001でNO）、本処理を終える。これに対して、低確率高ベース遊技状態であれば（S5001でYES）、続いて、エピソード演出の1回目の開始タイミングであるか否かを判定する（S5002）。エピソード演出の開始タイミングとは、上述したエピソード演出の実行抽選にて決定される開始タイミング（大当たり遊技の終了後の何回転目かということ）である（図33参照）。1回目の開始タイミングである場合（S5002でYES）、1つのパートの演出時間（本形態では10000ms）に対応する値を、演出用RAM124に設けたエピソード演出タイマにセットする（S5003）。エピソード演出タイマは、演出タイマ更新処理（S4202、図27参照）において更新される。そして、エピソード1の演出の実行を開始する（S5004）。

40

50

## 【 0 2 8 8 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、エピソード演出の 1 回目の開始タイミングでないと判定した場合（S 5 0 0 2 で N O）、続いて、2 回目の開始タイミングであるか否かを判定する（S 5 0 0 5）。2 回目の開始タイミングでもない場合には（S 5 0 0 5 で N O）、本処理を終える。これに対して、2 回目の開始タイミングである場合には（S 5 0 0 5 で Y E S）、エピソード演出タイマに、1 つのパートの演出時間に対応する値をセットする（S 5 0 0 6）。そして、1 回目のエピソード演出で終了したエピソードの次のエピソード（例えば、1 回目のエピソード演出がエピソード 2 で終了した場合はエピソード 3）の演出を開始する（S 5 0 0 7）。

## 【 0 2 8 9 】

10

このように本形態では、低確率高ベース遊技状態において、エピソード演出を 2 回実行する場合、2 回目のエピソード演出を前回（1 回目）のエピソード演出で終了したエピソード（終了エピソード）の次のエピソードから実行することとしている。これにより、演出に対する飽きが抑制され、遊技興趣を向上可能である。なお、1 回目のエピソード演出がエピソード 3（ラストエピソードの 1 つ前のエピソード）で終了した場合には、2 回目のエピソード演出をエピソード 3（前回の終了エピソードと同じエピソード）から実行するものとする。

## 【 0 2 9 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 2、図 2 7 参照）の中で演出タイマ更新処理（S 4 2 0 2）に続いて、図 3 9 に示すエピソード演出継続処理を実行する。

20

## 【 0 2 9 1 】

〔エピソード演出継続処理〕図 3 9 に示すように、エピソード演出継続処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、まず、エピソード演出タイマの値が「0」であるか否かを判定する（S 5 1 0 1）。エピソード演出タイマの値が「0」でなければ（S 5 1 0 1 で N O）、本処理を終える。一方、エピソード演出タイマの値が「0」であれば（S 5 1 0 1 で Y E S）、続いて、ドハズレ変動中であるか否か（特図変動の実行中であり、その特図変動の変動パターンがドハズレ変動であるか否か）を判定する（S 5 1 0 2）。ドハズレ変動中であれば（S 5 1 0 2 で Y E S）、続いて、特図 2 保留があるか否か（特図 2 保留が 1 以上であるか否か）を判定する（S 5 1 0 3）。特図 2 保留があれば（S 5 1 0 3 で Y E S）、エピソード継続抽選を行う（S 5 1 0 4）。エピソード継続抽選は、上述したように図 3 6 に示す継続抽選テーブルに従って行われる。

30

## 【 0 2 9 2 】

エピソード継続抽選の結果が「継続」であった場合（S 5 1 0 5 で Y E S）、次のエピソードがラストエピソード（エピソード 4）であるか否かを判定する（S 5 1 0 6）。ラストエピソードでなければ（S 5 1 0 6 で N O）、次のエピソードの演出を実行する（S 5 1 0 7）。これにより、エピソード演出が継続する。

## 【 0 2 9 3 】

一方、次のエピソードがラストエピソードであれば（S 5 1 0 6 で Y E S）、エピソード演出を終了させるための設定（「終了」の設定という）を行う（S 5 1 0 8）。これにより、エピソード演出を終了させる。また、エピソード継続抽選の結果が「継続」でなかった場合、つまり「終了」であった場合も（S 5 1 0 5 で N O）、「終了」の設定を行う（S 5 1 0 8）。また、特図 2 保留が無い場合も（S 5 1 0 3 で N O）、「終了」の設定を行う（S 5 1 0 8）。特図 2 保留が無い場合にエピソード演出を継続させないのは、特図変動が行われていない状態でエピソード演出だけが継続する状況を発生させないためである。

40

## 【 0 2 9 4 】

また、ステップ S 5 1 0 2 において、ドハズレ変動中でないと判定した場合（S 5 1 0 2 で N O）、続いて、S P 変動中（つまり S P 大当たり変動中又は S P ハズレ変動中）であるか否かを判定する（S 5 1 0 9）。S P 変動中でなければ、特図変動が行われていな

50

い状態であるため、「終了」の設定を行う（S 5 1 1 0）。これに対して、S P 変動中であれば、実行中のS P 変動の残り変動時間（残変動時間）が、予め定められた基準時間以上であるか否かを判定する（S 5 1 1 1）。なお本形態における基準時間は、1つのパートの演出時間と同じ10秒（10000ms）である。つまり、ステップS 5 1 1 0では、実行中のS P 変動の残変動時間が、1つのパートの演出時間以上あるか否か（次のエピソードを実行した場合に、現在実行中のS P 変動の変動期間内で終わるか否か）を判定している。

#### 【0295】

ステップS 5 1 1 1の判定結果がNOである場合、「終了」の設定を行うとともに、「S P」カットイン演出を行うための演出データをセットする（S 5 1 1 2）。「S P」カットイン演出は、遊技者にS P リーチの演出に切り替わることを示唆する演出であり、エピソード演出とS P リーチの演出とを円滑に繋ぐための演出である（図46（B）参照）。なお、「S P」カットイン演出の詳細については後述する。

10

#### 【0296】

これに対して、ステップS 5 1 1 1の判定結果がYESである場合、エピソード継続抽選を行う（S 5 1 1 3）。エピソード継続抽選は、上述したように図36に示す継続抽選テーブルに従って行われる。

#### 【0297】

エピソード継続抽選の結果が「継続」であった場合（S 5 1 1 4でYES）、次のエピソードがラストエピソード（エピソード4）であるか否かを判定する（S 5 1 1 5）。ラストエピソードでなければ（S 5 1 1 5でNO）、次のエピソードを実行する（S 5 1 1 6）。これにより、エピソード演出が継続する。

20

#### 【0298】

一方、次のエピソードがラストエピソードであれば（S 5 1 1 5でYES）、続いて、現在実行中のS P 変動が大当たり変動（S P 大当たり変動）であるか否かを判定する（S 5 1 1 7）。大当たり変動であれば（S 5 1 1 7でYES）、ラストエピソード（エピソード4）を実行する（S 5 1 1 8）。このように本形態では、大当たり変動中である場合に限って、ラストエピソードを実行することとしている。よって本形態では、ラストエピソードの実行は、大当たり当選の報知（大当たり報知）として機能する。

#### 【0299】

30

また、ステップS 5 1 1 7において大当たり変動中でないと判定した場合には（S 5 1 1 7でNO）、後述する展開示唆画像G 7 0を「S P」のアイコンで確定表示するための設定（「S P」の表示設定）を行う（S 5 1 1 9）。これにより、展開示唆画像G 7 0が「S P」のアイコンで確定表示される（図45（B）参照）。また、エピソード継続抽選の結果が「継続」でなかった場合、つまり「終了」であった場合も（S 5 1 1 4でNO）、「S P」の表示設定を行う（S 5 1 1 9）。「S P」のアイコンが確定表示されることにより、実行中の変動演出においてS P リーチの演出が行われることが示唆される。これにより、遊技者に大当たりを期待させることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。

#### 【0300】

次に、演出制御用マイコン121が行うエピソード演出の具体例について図40から図43に基づいて説明する。上述したように、エピソード演出は4つのパートからなる。4つのパートとは、図40に示す第1パート（エピソード1）、図41に示す第2パート（エピソード2）、図42に示す第3パート（エピソード3）、図43に示す第4パート（エピソード4、ラストエピソード）である。

40

#### 【0301】

図40に示すように、エピソード演出は、ストーリーを表すメイン演出画像G 5 0と、1つのパートの演出時間を表すメーター画像G 6 0と、エピソード演出が継続するか等を示唆する展開示唆画像G 7 0とを含んでいる。メーター画像G 6 0は、演出が進行することに応じてメーターの残量が徐々に減っていく。これにより、1つのパートの終了時期を示唆している（図40（A）～（D）参照）。

50

## 【 0 3 0 2 】

展開示唆画像 G 7 0 は、「継続」、「終了」、「S P」の3つのアイコンが回転している画像である。エピソード演出の1つのパートが終了するタイミングで、3つのアイコンのうち何れかのアイコンが確定表示される(図 4 0 (A) ~ (D) 参照)。確定表示されたアイコンが「継続」であれば、次のエピソードの演出が実行される(図 4 0 (D) 及び図 4 1 (A) 参照)。また、確定表示されたアイコンが「終了」であれば、エピソード演出が終了して、ドハズレ変動の変動演出(通常変動で終わる変動演出、通常演出に相当)が行われる(図 4 4 参照)。また、確定表示されたアイコンが「S P」であれば、エピソード演出が終了して、S P 変動の変動演出(S P リーチに係る変動演出、特別演出に相当)が行われる(図 4 5 参照)。

10

## 【 0 3 0 3 】

第1パートの演出では、図 4 0 (A) ~ (D) に示すように、メイン演出画像 G 5 0 として、野球のスタジアムの画像、主人公のライバルであるピッチャー(A 太郎)の画像、主人公であるバッター(B 介)の画像が順に表示される。また、第1パートの演出を開始したときには、表示部 5 0 a の中央に「エピソードチャンス」の文字をデザインした開始画像 G 5 3 が所定時間(本形態では3秒程度)にわたって表示される(図 4 0 (A) 参照)。これにより、エピソード演出の開始が示唆される。第1パートの演出においてバッターの画像を表示する際には、「今日こそお前から打ってやる!」というバッターのセリフが表示される(図 4 0 (C) 参照)。第1パートの演出は、このバッターの画像で終了する。ここで継続抽選に当選すれば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、展開示唆画像 G 7 0 を「継続」のアイコンで確定表示させる(図 4 0 (D) 参照)。これにより、エピソード演出が継続することが示唆される。なお、第1パートの演出では、野球の試合にて主人公とライバルとが対決を始めようとする場面が表されている。

20

## 【 0 3 0 4 】

第2パートの演出では、図 4 1 (A) ~ (D) に示すように、メイン演出画像 G 5 0 として、ピッチャーの全身の画像、ピッチャーの上半身にズームアップした画像、バッターの画像が順に表示される。ピッチャーの上半身にズームアップした画像を表示する際には、「いくぞ、B 介!」というピッチャーのセリフが表示される(図 4 1 (B) 参照)。また、バッターの画像を表示する際には、「こい、A 太郎!」というバッターのセリフが表示される(図 4 1 (C) 参照)。第2パートの演出は、このバッターの画像で終了する。ここで継続抽選に当選すれば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、展開示唆画像 G 7 0 を「継続」のアイコンで確定表示させる(図 4 1 (D) 参照)。これにより、エピソード演出が継続することが示唆される。なお、第2パートの演出では、主人公とライバルが意気込んでいる場面が表されている。

30

## 【 0 3 0 5 】

第3パートの演出では、図 4 2 (A) ~ (D) に示すように、メイン演出画像 G 5 0 として、ボールを投げているピッチャーの画像、ボールがバッターに向かって飛んで来る様子を表す画像、ボールを打とうと構えているバッターの画像が順に表示される。ボールを投げているピッチャーの画像を表示する際には、「オレのミラクルボールだ!」というピッチャーのセリフが表示される(図 4 2 (A) 参照)。また、ボールを打とうと構えているバッターの画像を表示する際には、「スタンドにたたき込んでやるぜ!」というバッターのセリフが表示される(図 4 2 (C) 参照)。第3パートの演出は、このバッターの画像で終了する。ここで継続抽選に当選すれば、大当たり変動中であることを条件に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、展開示唆画像 G 7 0 を「継続」のアイコンで確定表示させる(図 4 2 (D) 参照)。これにより、第4パートの演出(ラストエピソード)が実行されることが示唆される。なお、第3パートの演出では、ピッチャーがボールを投げる場面が表されている。

40

## 【 0 3 0 6 】

第4パートの演出では、図 4 3 (A) ~ (D) に示すように、メイン演出画像 G 5 0 として、飛んできたボールを打とうとするバッターの画像、ボールがバットに当たって飛ん

50

でいく画像、ボールがスタンドに入る画像（ホームランの画像）、主人公のバッターが喜んでいる画像が順に表示される。飛んできたボールを打とうとするバッターの画像を表示する際には、「いけーっ！」というバッターのセリフが表示される（図43（A）参照）。また、ボールがスタンドに入る画像を表示する際には、「ホームランだ！」というアナウンスのセリフが表示される（図43（C）参照）。また、第4パートの演出を開始したときには、表示部50aの中央に「エピソード完走」の文字をデザインした祝福画像G55を表示する（図43（A）参照）。そして、「エピソード完走」の祝福画像G55は、第4パートの演出中、表示部50aの右上部（展開示唆画像G70を表示していた領域）に表示され続ける（図43（B）～（D）参照）。また、第4パートの演出において、主人公のバッターが喜んでいる画像を表示する際には、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3をゾロ目（例えば「7・7・7」）で仮停止表示させる（図43（D）参照）。なお、仮停止表示されている演出図柄EZ1，EZ2，EZ3は、特図変動の終了に伴って確定的に停止表示される。このような第4パートの演出により遊技者には大当たり当選が報知される。

10

#### 【0307】

なお、エピソード演出が実行されている間も、小図柄KZ1，KZ2，KZ3の変動表示は表示部50aの左上部で行われ続ける（図40～図43）。

#### 【0308】

ちなみに、エピソード演出がラストエピソードに到達しないで終了する場合、そのときの特図変動がSP変動でなければ、展開示唆画像G70として「終了」のアイコンが確定表示されて（図44（A）（B）参照）、表示部50aには変動演出が表示される（図44（C）参照）。また、エピソード演出がラストエピソードに到達しないで終了する場合、そのときの特図変動がSP変動（但し残変動時間が10秒以上）であれば、展開示唆画像G70として「SP」のアイコンが確定表示されて（図45（A）（B）参照）、表示部50aには変動演出が表示される（図45（C）参照）。この変動演出では、SPリーチが行われる（図45（D）参照）。

20

#### 【0309】

また、エピソード演出がラストエピソードに到達しないで終了する場合であって、そのときの特図変動がSP変動であり、その残変動時間が10秒未満であれば、図46に示すように、まず、展開示唆画像G70として「終了」のアイコンが確定表示される（図46（A））。そして、図46（B）に示すように、SPリーチの演出が表示されるとともに、これよりも前に重ねて、SPカットイン画像G80が表示される。SPカットイン画像G80は2秒程度表示されると非表示とされる（図46（C）参照）。このように、SPカットイン画像G80を表示する「SP」カットイン演出が行われることにより、エピソード演出から、残変動時間が僅かとなっている変動のSPリーチに、スムーズに演出を繋ぐことが可能となっている。

30

#### 【0310】

### 8．実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、エピソード演出が実行されることがある。このエピソード演出では、1つのパートが終了すると、次のパートが行われる場合と、行われずにエピソード演出が終了する場合とがある。よって、演出の継続に期待させることができ、遊技興趣を向上可能である。

40

#### 【0311】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、最終パート（ラストエピソード）の演出の実行が大当たり当選の報知となっている。よって、エピソード演出が継続することの意義を高め、遊技興趣を向上可能である。

#### 【0312】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、エピソード演出が最終パート（ラストエピソード）まで続かず終了した場合でも、通常変動よりも大当たりに当選している期待度が高いSPリーチが実行されることがある。よって、このことにより遊技興趣を向上可

50

能である。

【 0 3 1 3 】

特に本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、エピソード演出の実行中に、大当たり当選と判定される予定の特図保留が発生したり、S P リーチが行われる予定の特図保留が発生したりすることで、エピソード演出における1つのパートの終了後の展開が変化し得る（図 4 0 ～図 4 5 参照）。よって、予め定められた動画を再生するだけの演出よりも演出の展開を楽しみにさせ易くなっており、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 1 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技状態の後に、高確率高ベース遊技状態よりも不利な低確率高ベース遊技状態に制御された場合に、エピソード演出が実行されることがあり、高確率高ベース遊技状態に制御された場合にはエピソード演出は実行されない。よって、エピソード演出を低確率高ベース遊技状態ならではの演出と意味付けることができ、これにより、低確率高ベース遊技状態に制御された場合の遊技興趣の向上が可能である。また、高確率状態に制御されなかった残念な気持ちの緩和が可能である。

10

【 0 3 1 5 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、エピソード演出が複数回の特別図柄の変動表示にわたって実行されることがある。よって、大当たり当選に対する期待感を複数回の変動表示にわたって持続させることができ、1回の特別図柄の変動表示の期間内で完結する演出と比べて、遊技興趣を向上可能である。

20

【 0 3 1 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、エピソード演出における各パートの終了時に、次の特図変動の予定がない場合（特図保留がない場合）は、基本的にはエピソード演出を継続させない（図 3 9 参照）。よって、遊技中でないのにエピソード演出が実行され続けることを抑制することが可能である。

【 0 3 1 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技の実行期間における対象遊技（課題遊技）の達成状況次第で、大当たり遊技後の低確率高ベース遊技状態におけるエピソード演出の実行回数や実行タイミングといった実行態様が変わる（図 3 1 ～図 3 3 参照）。よって、エピソード演出の実行（発生）について遊技者が予測することが難しくなり、演出の突発性によって、遊技興趣を向上可能である。

30

【 0 3 1 8 】

特に本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技の実行期間における対象遊技の達成に応じてポイントが加算され、そのポイントの累積に基づいてエピソード演出の実行態様の決定基準（図 3 3 に示す各エピソード抽選状態に応じた実行抽選テーブル）が決まる。そのため、大当たり遊技の実行期間における遊技意欲を高めることが可能であり、遊技興趣を一層向上可能である。

【 0 3 1 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技の実行期間前の遊技結果（具体的にはいずれの演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 でゾロ目が構成されたか）が大当たり遊技の実行期間におけるポイントの加算され易さに影響を及ぼす（図 3 0、図 3 1 参照）。そのため、エピソード演出の実行（発生）についてランダム性をさらに高めることが可能であり、エピソード演出の演出効果を一層向上可能である。また、大当たり遊技の前に、1図柄～9図柄までのどの演出図柄が停止表示されたかに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

40

【 0 3 2 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技中のポイント取得の契機となる対象遊技として、大当たり遊技において開放される大入賞口（第1大入賞口14又は第2大入賞口15）への入賞に関するもの（対象遊技 A ～ F、図 3 1 参照）を設けている。つまり、大当たり遊技において開放される大入賞口への入賞を、大当たり遊技後に実行

50

され得るエピソード演出の実行態様の決定に利用している。そのため、大当たり遊技中の遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 2 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技中のポイント取得の契機となる対象遊技として、大当たり遊技中のゲート 1 3 への通過に関するもの（対象遊技 G、図 3 1 参照）を設けている。ゲート 1 3 は常に通過可能な状態にあるため、大入賞口が閉鎖中であってもゲート 1 3 への通過は生じ得る。つまり本形態では、大入賞口が閉鎖中であっても通過可能なゲート 1 3 を、大当たり遊技後に実行され得るエピソード演出の実行態様の決定に利用している。そのため、大当たり遊技中はいつでもポイント取得の可能性があることとなり、大当たり遊技中の遊技興趣をさらに向上可能である。また、所謂止め打ちを抑制することが可能である。

10

【 0 3 2 2 】

9 . 変更例

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

【 0 3 2 3 】

上記形態において、エピソード演出を実行している間、エピソード演出に並行して、変動演出を実行するようにしてもよい。具体的には例えば、図 4 7 に示すように、表示部 5 0 a の全域にエピソード演出を表示するとともに、表示部 5 0 a における左下部に設けられた左下表示領域 5 0 x（エピソード演出の表示領域よりも小さい表示領域）に変動演出を表示するようにしてもよい。このように構成すれば、エピソード演出の実行中であっても、変動演出の様子を遊技者に示すことが可能となる。なお、このように変動演出を実行する構成とした場合、ラストエピソードの演出（図 4 3 参照）を実行するときには変動演出を左下表示領域 5 0 x に表示しないようにするとよい。ラストエピソードの演出自体が大当たり当選の報知（大当たり判定の結果の報知）として機能しているため、変動演出を表示する意義が小さいからである。

20

【 0 3 2 4 】

また上記形態では、エピソード演出タイマが「 0 」の場合に、当該変動（実行中の変動）が大当たり変動であれば、ラストエピソードの演出が実行され得る構成としたが（図 3 9 のステップ S 5 1 1 7 , S 5 1 1 8 参照）、当該変動が大当たり変動でなくても、特図保留に当たり保留（大当たり当選と判定される予定の保留）があれば、ラストエピソードの演出が実行され得るように構成してもよい。このように構成しても、ラストエピソードの演出の実行が大当たり遊技の実行示唆として機能することには変わらないからである。また、このように構成すれば、ラストエピソードの演出が実行される可能性を高めることが可能となるため、エピソード演出による遊技興趣の向上を図ることが可能である。

30

【 0 3 2 5 】

また上記形態では、エピソード演出において次のパートに移行するかの判定タイミングを、実行中のパートの演出時間が経過した時点としたが（図 3 9 のステップ S 5 1 0 1 参照）、特図変動の終了を契機に次のパートに移行するかを判定し、新たな特図変動の開始とともに次のパートの演出を行う構成としてもよい。つまり、エピソード演出における各パートの開始が、特図変動の開始と同期している構成としてもよい。

40

【 0 3 2 6 】

また上記形態では、エピソード演出の継続抽選において、当たり保留（大当たり当選と判定される予定の保留）があるか否かによってエピソード演出の継続率が変わらない構成としたが（図 3 6 参照）、継続率が変わる構成としてもよい。例えば、当たり保留がある場合は、無い場合よりも、継続し易い構成（具体的には例えば、当たり保留がある場合は 1 0 0 % 継続し、無い場合は図 3 6 に示した確率で継続する構成）としてもよい。このように構成すれば、エピソード演出が継続するほど大当たり当選に期待を持たせることが可

50

能となり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 2 7 】

また上記形態では、図 3 5 に示したように特図変動に非同期で実行されていくエピソード演出を「特定演出」としたが、特定演出は、所謂ステップアップ予告（1 回の特図変動内で実行され、リーチが生じる期待度や大当たりとなる期待度を示唆する予告演出）でもよい。この場合、ステップアップ予告における各ステップの演出が、各パートの演出に相当する。また、特定演出は、所謂連続予告（先読み演出の 1 つであり、複数回の特図変動にわたって実行されることがあって、各回の演出内容が相互に関連している予告演出）でもよい。この場合、特図変動毎の各連続予告が、各パートの演出に相当する。

【 0 3 2 8 】

また上記形態において、エピソード演出の演出内容は適宜変更可能である。また、エピソード演出を構成するパートの数は適宜変更可能である。また、S P リーチ等、エピソード演出以外の演出内容も適宜変更可能である。例えば、野球の試合を題材にした内容を S P リーチの演出内容としてもよい。

【 0 3 2 9 】

また上記形態では、大当たり遊技状態を「有利遊技状態」としたが、高ベース状態を「有利遊技状態」としてもよい。この場合例えば、高ベース状態中（所定の遊技期間中）に獲得した賞球数が所定値以上であれば、高ベース状態の終了後の演出モードが変わる構成としてもよい。具体的には例えば、高ベース状態中の獲得賞球数が所定値未満であれば、高ベース状態の終了後 1 0 変動に限って第 1 特別演出モード（通常の 1 0 変動限定背景の演出モード）に制御してから通常演出モード（例えば昼間通常用背景画像 G 1 0 2 の演出モード）にする一方、高ベース状態中の獲得賞球数が所定値以上であれば、高ベース状態の終了後 1 0 変動に限って、第 2 特別演出モード（特別な 1 0 変動限定背景の演出モード）に制御してから、通常演出モードにする構成としてもよい。なお、高ベース状態中の獲得賞球数のカウント対象をどの入賞口にするか（例えば第 2 始動口 1 2 にする等）は、適宜選択可能である。また、所定の遊技期間を、所謂連荘期間（すなわち初当たり（通常遊技状態における大当たり）から再び通常遊技状態に戻るまで）としてもよい。

【 0 3 3 0 】

また上記形態では、エピソード演出（特定演出）を低確率高ベース遊技状態においてのみ実行され得る演出としたが、特定演出が実行され得る遊技状態は適宜変更可能である。

【 0 3 3 1 】

また上記形態では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図 2 保留がない場合にエピソード演出を終了させる構成としたが（図 3 9 のステップ S 5 1 0 3 , S 5 1 0 8 参照）、特図 2 保留と特図 1 保留が共にない場合に、エピソード演出を終了させる構成としてもよい。

【 0 3 3 2 】

また上記形態では、エピソード演出の実行抽選によって、エピソード演出の実行回数および実行タイミングを決定した（図 3 3 参照）。これに対して、エピソード演出の実行抽選で決定する内容を、エピソード演出の実行回数だけとしたり、実行タイミングだけとしたりしてもよい。具体的には例えば、「エピソード演出を 1 回実行する場合、必ず 5 回転目に実行を開始され、2 回実行する場合、必ず 5 回転目と 4 0 回転目に実行を開始されるものとし、エピソード演出を何回実行するかを抽選により決定する」という構成としてもよい。また、「エピソード演出の実行回数は必ず 2 回であるものとし、それを実行するタイミングを何変動目と何変動目にするかを抽選により決定する」という構成としてもよい。

【 0 3 3 3 】

また上記形態では、大当たり遊技中の対象遊技の達成状況に応じて、特定演出（エピソード演出）の実行回数や実行タイミングが変化する構成とした（図 3 1 ~ 図 3 3 参照）。これに対して、特定演出の表示態様（特定演出として表示する画像の種類や、画像の形状、色、模様など）を変えてもよい。すなわち、特定演出の表示態様も、特定演出の実行態様に含まれる。

【 0 3 3 4 】

10

20

30

40

50

また上記形態において、ポイント取得の契機となる対象遊技（図 3 1 参照）の達成時に、その旨を遊技者に報知する報知演出を行うようにしてもよい。報知演出は、スピーカ 5 2 から特定の音を出力する音報知演出であってもよいし、枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 などのランプを特定の発光態様で発光させる発光報知演出であってもよいし、表示部 5 0 a に特定の画像を表示する画像報知演出であってもよい。これにより、大当たり遊技中の遊技興趣を向上することが可能である。また、対象遊技の達成時ではなく、ポイントの加算時に報知演出を行うようにしてもよい。この場合には、対象遊技が達成されただけでポイントが加算されなかったときには報知演出を行わない。また、ポイントの加算時に報知演出を行う構成とした場合、加算されるポイントの大きさに応じて異なる報知演出を行うようにしてもよい。このように構成すれば、加算されたポイントの大きさを遊技者が認識でき、遊技興趣を一層向上可能である。

10

#### 【 0 3 3 5 】

また上記形態において、対象遊技（課題遊技）の遊技内容や数などは適宜変更可能である。

#### 【 0 3 3 6 】

また上記形態では、大当たり当選時の演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の種類に応じて、大当たり遊技中のポイントの加算され易さが変化する構成としたが（図 3 0、図 3 1 参照）、当選した大当たり図柄の種類（特別図柄の種類）に応じて、大当たり遊技中のポイントの加算され易さが変化する構成としてもよい。この場合、低確率高ベース遊技状態に制御される予定の大当たり図柄を複数種類設けておき、各図柄毎にポイントの取得され易さが変化し得るように構成するとよい。なおこの場合、当選した大当たり図柄の種類が「遊技結果」に相当する。また、S P リーチの種類を複数設けておき、大当たり当選時に実行された S P リーチの種類に応じて、大当たり遊技中のポイントの加算され易さが変化する構成としてもよい。この場合、大当たり当選時に実行された S P リーチの種類が「遊技結果」に相当する。

20

#### 【 0 3 3 7 】

また上記形態では、エピソード演出の実行中、表示部 5 0 a にて展開示唆画像 G 7 0 の表示を行うことによって、1つのエピソードの終了後の演出展開を遊技者に示唆する構成としたが、演出展開を示唆する演出は、画像を表示する演出に限られない。例えば、スピーカ 5 2 から「継続」、「終了」、「S P」といった音声出力する演出（音演出）であってもよいし、盤ランプ 5 4 や枠ランプ 5 3 を「継続」、「終了」、「S P」等に対応した色で点灯させる演出（発光演出）であってもよい。

30

#### 【 0 3 3 8 】

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

40

#### 【 0 3 3 9 】

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

#### 【 0 3 4 0 】

また実施形態では、特図可変表示に略同調して小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の可変表示が行われるが、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 のように 3 つの図柄で構成させるのではなく、2 つなど 3 つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図 1 と特図 2 とで分けた 2 つの図柄を設けても良い。また、特図 1 と特図 2 とで共通の 1 つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で表示し、サブ制御基板 1 2

50

0 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 L E D 装置を設けても良い。この場合、その L E D 装置の制御を主制御基板 1 0 0 またはサブ制御基板 1 2 0 に行わせても良い。

【 0 3 4 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に構成しても良い。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とについて、保留記憶部に記憶された順番で特図判定処理が行われるようにしても良い。

【 0 3 4 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ていないが、特図 1 の可変表示と特図 2 の可変表示とが並行して行われるように構成しても良い。

10

【 0 3 4 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 1 0 0 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 1 2 0 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 1 4 0 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 3 4 4 】

1 0 . 本明細書に開示されている発明

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明が開示されている。以下の説明では、実施形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明 A は、以下の発明 A 1 ~ A 6 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ~ B 1 0 の総称である。

20

【 0 3 4 5 】

発明 A 1 :

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、  
前記演出実行手段は、  
複数のパートからなる特定演出（エピソード演出）を実行可能であり、  
前記特定演出を実行する場合、

前記特定演出の開始を示す第 1 パートの演出（エピソード 1 の演出、図 4 0 参照）を実行した後、前記第 1 パートの演出に続く演出内容の第 2 パートの演出（エピソード 2 の演出、図 4 1 参照）を実行するときと、

30

前記第 1 パートの演出を実行した後、前記第 2 パートの演出を実行せずに前記特定演出を終了するときと（図 4 4 参照）、があることを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 6 】

この構成の遊技機によれば、特定演出が続く場合と続かない場合とがあるため、特定演出による遊技興趣を向上させることが可能である。

【 0 3 4 7 】

発明 A 2 :

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

40

遊技者に有利な有利遊技状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（遊技状態の設定に関する処理を行う遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 パートの演出を実行したが前記第 2 パートの演出を実行せずに前記特定演出を終了した場合、

所定の通常演出（通常変動で終わる変動演出）を実行するときと（図 4 4 参照）、

前記通常演出よりも前記有利遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出（S P リーチに発展する変動演出）を実行するときと（図 4 5 参照）、があることを特徴とする遊技機。

【 0 3 4 8 】

50

この構成の遊技機によれば、特定演出が終了した場合でも、特別演出が実行されることに期待が持てるため、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 4 9 】

発明 A 3 :

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を構成する複数のパートのうち最終パートの 1 つ前のパート（実施形態ではエピソード 3 の演出、図 4 2 参照）が終了するときに、前記有利遊技状態にすることが決まっている場合、前記最終パートの演出（実施形態ではエピソード 4 の演出、図 4 3 参照）を実行可能である（図 3 9 のステップ S 5 1 1 7 , S 5 1 1 8 参照）ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 3 5 0 】

この構成の遊技機によれば、最終パートの演出が実行されることにより、有利遊技状態に制御されることを報知することができるため、特定演出の演出効果を高めることが可能である。なおこの構成の遊技機では、有利遊技状態にすることが決まっていない場合、最終パートの演出を実行しない構成とするといよい。

【 0 3 5 1 】

発明 A 4 :

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、前記有利遊技状態の後、第 1 遊技状態（低確率高ベース遊技状態）又は前記第 1 遊技状態よりも有利な第 2 遊技状態（高確率高ベース遊技状態）に制御することが可能であり、

20

前記演出実行手段は、

前記第 1 遊技状態において前記特定演出を実行することがある一方、

前記第 2 遊技状態において前記特定演出を実行することがない（図 3 8 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 2 】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態の後に第 1 遊技状態（有利でない方の遊技状態）に制御された場合に特定演出が実行されることがあるため、第 1 遊技状態に制御された場合の遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 5 3 】

30

発明 A 5 :

発明 A 3 又は発明 A 4 に記載の遊技機であって、

所定の図柄（特別図柄）を変動表示した後、前記有利遊技状態になるか否かを示す停止態様で停止表示する図柄表示手段（特別図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を行う遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記演出実行手段は、複数回の前記図柄の変動表示にわたって、前記特定演出を実行することが可能である（図 3 5 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 4 】

この構成の遊技機によれば、特定演出が複数回の図柄の変動表示にわたって実行されることがあるため、特定演出の演出効果を高めることが可能である。

40

【 0 3 5 5 】

発明 A 6 :

発明 A 5 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を構成する複数のパートのうちの 1 つのパートが終了したときに、前記図柄の変動表示中でない場合、又は、所定の変動パターン（実施形態ではドハズレ変動）での前記図柄の変動表示中であるが次の変動表示が保留されていない場合には、前記特定演出を終了する（図 3 9 のステップ S 5 1 0 2 ~ S 5 1 1 0 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 6 】

この構成の遊技機によれば、遊技中でないのに特定演出が実行され続けることを抑制す

50

ることが可能である。

【 0 3 5 7 】

ところで、従来よりパチンコ遊技機等の遊技機では、始動口等の入賞口への入賞に基づいて演出内容が決定され、その演出内容で演出が行われている。例えば特開 2 0 1 7 - 1 8 5 3 8 2 号公報には、大当たりの当落を示す演出として、味方のキャラクタと敵のキャラクタとがバトルを行っているシーンと、そのバトルの結果を示すシーンとを含んだ演出を実行するパチンコ遊技機が記載されている。しかしながら、遊技機が行う演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明 A は、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 3 8 2 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、複数のパートからなる特定演出を実行可能であり、特定演出を実行する場合、特定演出の開始を示す第 1 パートの演出を実行した後、第 1 パートの演出に続く演出内容の第 2 パートの演出を実行するときと、第 1 パートの演出を実行した後、第 2 パートの演出を実行せずに特定演出を終了するときと、がある」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【 0 3 5 8 】

発明 B 1 :

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、

前記演出実行手段は、所定の遊技期間中（実施形態では大当たり遊技の実行期間中）の遊技結果に基づいて、前記所定の遊技期間後に特定演出（エピソード演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機。

20

【 0 3 5 9 】

この構成の遊技機によれば、所定の遊技期間中の遊技結果が、その遊技期間後に実行される演出に影響を及ぼすため、演出のランダム性を高めることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 6 0 】

発明 B 2 :

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定の遊技期間における課題遊技（対象遊技 A ~ G、図 3 1 参照）の達成状況に基づいて、前記特定演出の実行態様（図 3 1 ~ 図 3 3 参照）を決めることを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 6 1 】

この構成の遊技機によれば、所定の遊技期間における課題遊技の達成状況が特定演出の実行態様に影響を及ぼすため、演出のランダム性を一層高めることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 6 2 】

発明 B 3 :

発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記実行態様には、実行回数および実行タイミングのうち少なくとも一方が含まれる（図 3 3 参照）ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 6 3 】

この構成の遊技機によれば、所定の遊技期間における課題遊技の達成状況次第で、特定演出の実行回数や実行タイミングが変わるため、特定演出の実行を予測し難くすることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 6 4 】

発明 B 4 :

発明 B 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

予め定めた第 1 の基準（例えば図 3 3 に示す「エピソード低確率」用のテーブル）に従って前記特定演出の実行態様を決めることと、

50

前記第 1 の基準よりも前記特定演出の実行回数が多くなり易い第 2 の基準（例えば図 3 3 に示す「エピソード通常確率」用のテーブル）に従って前記特定演出の実行態様を決めることと、が可能であり、

前記所定の遊技期間において前記課題遊技が達成された場合にポイントを加算し、

前記所定の遊技期間が終了するときの累積ポイントが第 1 の値（例えば 0 ～ 3 0 までのいずれかの値）である場合と比較して、前記第 1 の値よりも大きい第 2 の値（例えば 3 1 ～ 7 0 までのいずれかの値）である場合の方が、前記第 2 の基準に従って前記特定演出の実行態様を決める可能性が高い（図 3 1、図 3 2 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 5 】

この構成の遊技機によれば、所定の遊技期間における課題遊技の達成に応じてポイントが加算され、そのポイントの累積に基づいて特定演出の実行態様の決定基準が決まるため、所定の遊技期間における遊技意欲を高めることが可能であり、遊技興趣を一層向上可能である。

10

【 0 3 6 6 】

発明 B 5 :

発明 B 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定の遊技期間前（実施形態では大当たり遊技の実行期間の前）の遊技結果に基づいて、前記所定の遊技期間における前記ポイントの加算され易さを決める（図 3 0、図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 7 】

20

この構成の遊技機によれば、所定の遊技期間前の遊技結果が所定の遊技期間におけるポイントの加算され易さに影響を及ぼすため、演出のランダム性をさらに高めることが可能であり、特定演出の演出効果を一層向上可能である。

【 0 3 6 8 】

発明 B 6 :

発明 B 4 又は発明 B 5 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行な特別遊技実行手段（大当たり遊技の実行に関する処理を行う遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記所定の遊技期間は、前記特別遊技の実行期間であることを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 9 】

30

この構成の遊技機によれば、特別遊技中の遊技興趣を向上させることが可能である。

【 0 3 7 0 】

発明 B 7 :

発明 B 6 に記載の遊技機であって、

前記特別遊技の終了後に、第 1 遊技状態（低確率高ベース遊技状態）又は前記第 1 遊技状態よりも有利な第 2 遊技状態（高確率高ベース遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（遊技状態の設定に関する処理を行う遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 遊技状態において前記特定演出を実行することがある一方、

前記第 2 遊技状態において前記特定演出を実行することがない（図 3 8 参照）ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 7 1 】

この構成の遊技機によれば、特別遊技の終了後に第 1 遊技状態（有利でない方の遊技状態）に制御された場合に特定演出が実行されることがあるため、第 1 遊技状態に制御された場合の遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 7 2 】

発明 B 8 :

発明 B 6 又は発明 B 7 に記載の遊技機であって、

前記課題遊技には、前記特別遊技において開放される特定の入賞口（第 1 大入賞口 1 4 又は第 2 大入賞口 1 5 ）への入賞が所定の入賞条件（図 3 1 の各テーブルにおける対象遊

50

技 A ～ F の遊技内容に示す条件 ) を満たすように発生することが含まれていることを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 7 3 】

この構成の遊技機によれば、特別遊技において開放される特定の入賞口への入賞を、特別遊技後に実行され得る特定演出の実行態様の決定に利用しているため、特別遊技中の遊技興趣を向上可能である。なお、入賞条件は適宜変更可能である。

#### 【 0 3 7 4 】

発明 B 9 :

発明 B 6 から発明 B 8 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記課題遊技には、所定の通過領域 ( ゲート 1 3 ) への遊技球の通過が所定の通過条件 ( 図 3 1 の各テーブルにおける対象遊技 G の遊技内容に示す条件 ) を満たすように発生することが含まれていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【 0 3 7 5 】

この構成の遊技機によれば、特別遊技中の所定の通過領域への通過を、特別遊技後に実行され得る特定演出の実行態様の決定に利用しているため、特別遊技中の遊技興趣を向上可能である。なお、通過条件は適宜変更可能である。

#### 【 0 3 7 6 】

発明 B 1 0 :

発明 B 6 から発明 B 9 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

所定の演出図柄 ( E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 ) を変動表示した後、前記特別遊技を実行するか否かを示す停止態様で停止表示させる変動演出を実行可能であり、

20

前記変動演出において停止表示させた演出図柄の種類に基づいて、前記特別遊技における前記ポイントの加算され易さを決める ( 図 3 0 、図 3 1 参照 ) ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 7 7 】

この構成の遊技機によれば、特別遊技の前にどの演出図柄が停止表示されたかに注目させることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。また、停止表示された演出図柄の種類によってポイントの加算され易さが変わるため、演出のランダム性を一層高めることが可能となり、特定演出による遊技興趣を向上可能である。

30

#### 【 0 3 7 8 】

ところで、従来よりパチンコ遊技機等の遊技機では、始動口等の入賞口への入賞に基づいて演出内容が決定され、その演出内容で演出が行われている。例えば特開 2 0 1 7 - 1 8 5 3 8 2 号公報には、大当たりの当落を示す演出として、味方のキャラクタと敵のキャラクタとがバトルを行っているシーンと、そのバトルの結果を示すシーンとを含んだ演出を実行するパチンコ遊技機が記載されている。しかしながら、遊技機が行う演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明 B は、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 3 8 2 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、所定の遊技期間中の遊技結果に基づいて、所定の遊技期間後に特定演出を実行可能である」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する ( 作用効果を奏する ) ことが可能である。

40

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 3 7 9 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 3 ... ゲート ( 通過領域 )

1 4 ... 第 1 大入賞口 ( 特定の入賞口の一例 )

1 5 ... 第 2 大入賞口 ( 特定の入賞口の一例 )

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

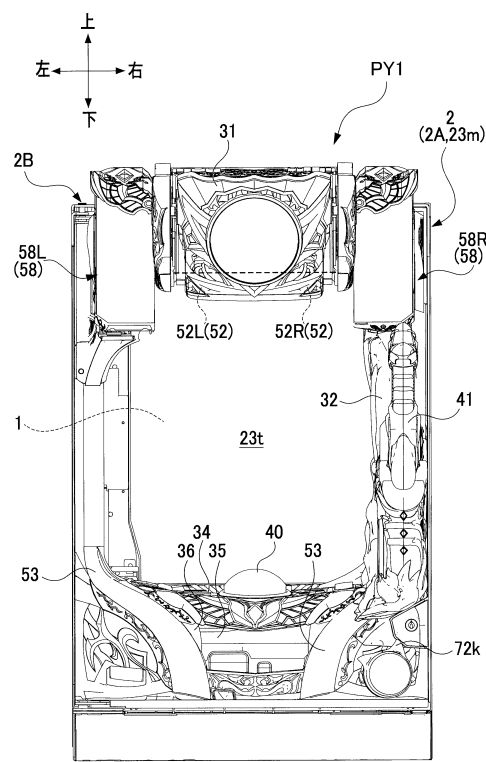
1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

50

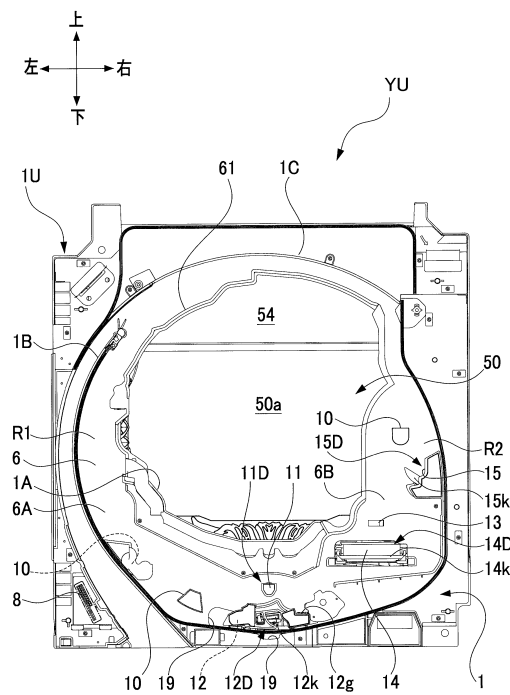
1 2 1 ...演出制御用マイコン

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

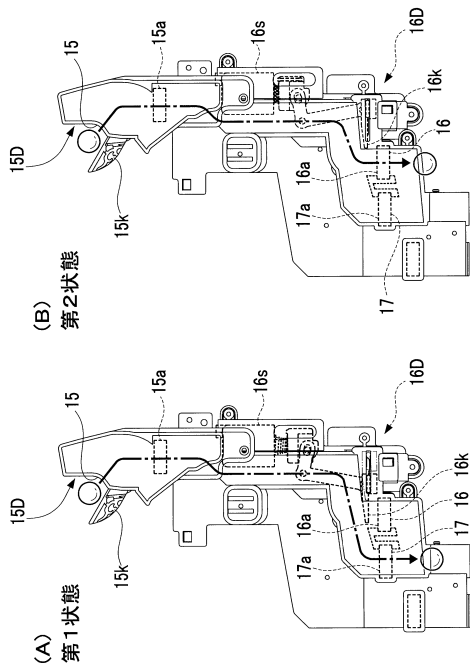
20

30

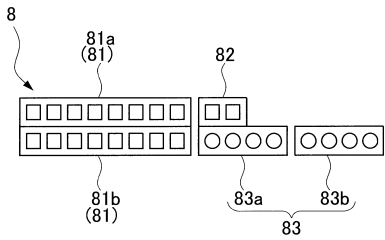
40

50

【図 3】



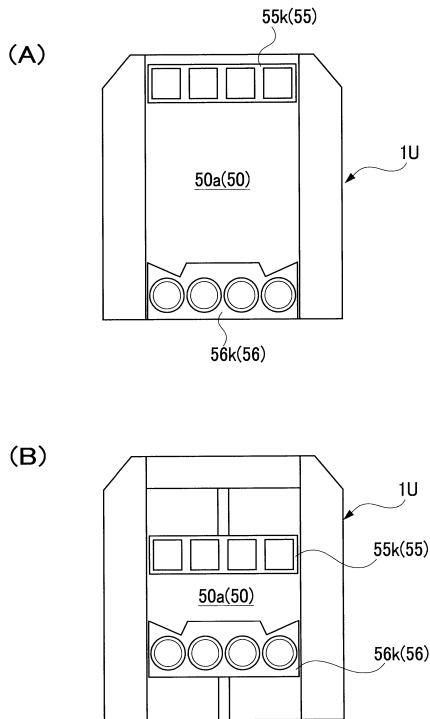
【図 4】



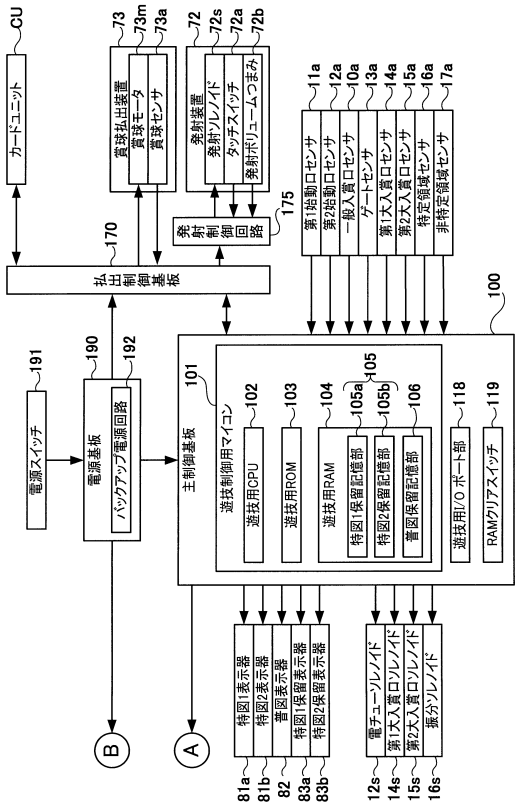
10

20

【図 5】



【図 6】

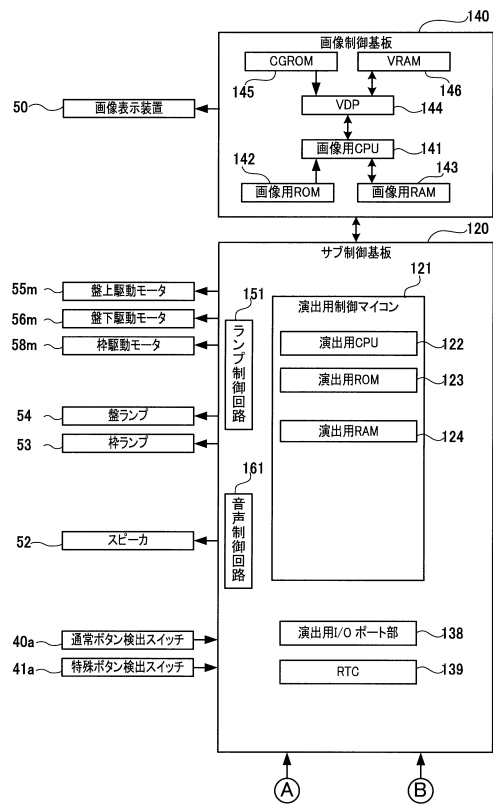


30

40

50

【図 7】



【図 8】

(A) 普図関係乱数

| 乱数名    | 数値範囲    | 用途     |
|--------|---------|--------|
| 普通図柄乱数 | 0~65535 | 当たり判定用 |

(B) 特図関係乱数

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

10

20

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

30

40

50

| 特図1 変動パターン判定テーブル |            |             |                    |                          |                |                 |
|------------------|------------|-------------|--------------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 遊技<br>状態         | 特図<br>判定結果 | リーチ<br>判定結果 | 特図1<br>保留数<br>(U1) | 特図変動<br>パターン             | 特図変動<br>時間(ms) | 特図変動<br>パターンの名称 |
| 非時短<br>状態        | 大当たり       | —           | —                  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ | P01 10000      | SP大当たり変動        |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P02 6000       | L大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P03 3000       | N大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ | P04 9000       | SP大当たり変動        |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P05 5000       | L大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ            | P06 2500       | N大当たり変動         |
| 時短<br>状態         | ハズレ        | ハズレ         | 0~2                | 通常変動                     | P07 13000      | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P08 8000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P09 4000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P10 13000      | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P11 8000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P12 4000       | 通常ハズレ変動         |
| 時短<br>状態         | 大当たり       | —           | —                  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ | P13 10000      | SP大当たり変動        |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P14 7500       | L大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P15 10000      | N大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P16 6000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P17 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P18 6000       | 通常ハズレ変動         |
| 時短<br>状態         | ハズレ        | ハズレ         | 3~4                | 通常変動                     | P19 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P20 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P21 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P22 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P23 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P24 3000       | 通常ハズレ変動         |

| 先読み判定テーブル |           |                |              |                          |                         |                         |
|-----------|-----------|----------------|--------------|--------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 始動口       | 遊技<br>状態  | 変動パターン<br>判定結果 | 変動入賞<br>コマンド | 特図変動演出の演出フロー             |                         |                         |
| 第1        | 非時短<br>状態 | 大当たり           | コマンド01       | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ |
|           |           |                | コマンド02       | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ |
|           |           |                | コマンド03       | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ |
|           |           |                | コマンド04       | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ |
|           |           |                | コマンド05       | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ |
|           |           |                | コマンド06       | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ |
| 第2        | 時短<br>状態  | ハズレ            | コマンド07       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド08       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド09       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド10       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド11       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド12       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
| 第3        | 時短<br>状態  | ハズレ            | コマンド13       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド14       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド15       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド16       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド17       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド18       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
| 第4        | 時短<br>状態  | ハズレ            | コマンド19       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド20       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド21       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド22       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド23       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |
|           |           |                | コマンド24       | 通常変動                     | 通常変動                    | 通常変動                    |

| 特図2 変動パターン判定テーブル |            |             |                    |                          |                |                 |
|------------------|------------|-------------|--------------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 遊技<br>状態         | 特図<br>判定結果 | リーチ<br>判定結果 | 特図1<br>保留数<br>(U2) | 特図変動<br>パターン             | 特図変動<br>時間(ms) | 特図変動<br>パターンの名称 |
| 非時短<br>状態        | 大当たり       | —           | —                  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ | P51 10000      | SP大当たり変動        |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P52 6000       | L大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P53 3000       | N大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ | P54 9000       | SP大当たり変動        |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P55 5000       | L大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ            | P56 2500       | N大当たり変動         |
| 時短<br>状態         | ハズレ        | ハズレ         | 0~2                | 通常変動                     | P57 13000      | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P58 8000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P59 4000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P60 13000      | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P61 8000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P62 4000       | 通常ハズレ変動         |
| 時短<br>状態         | 大当たり       | —           | —                  | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ | P63 10000      | SP大当たり変動        |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P64 7500       | L大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ  | P65 10000      | N大当たり変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P66 6000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P67 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P68 6000       | 通常ハズレ変動         |
| 時短<br>状態         | ハズレ        | ハズレ         | 3~4                | 通常変動                     | P69 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P70 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P71 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P72 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P73 3000       | 通常ハズレ変動         |
|                  |            |             |                    | 通常変動                     | P74 3000       | 通常ハズレ変動         |

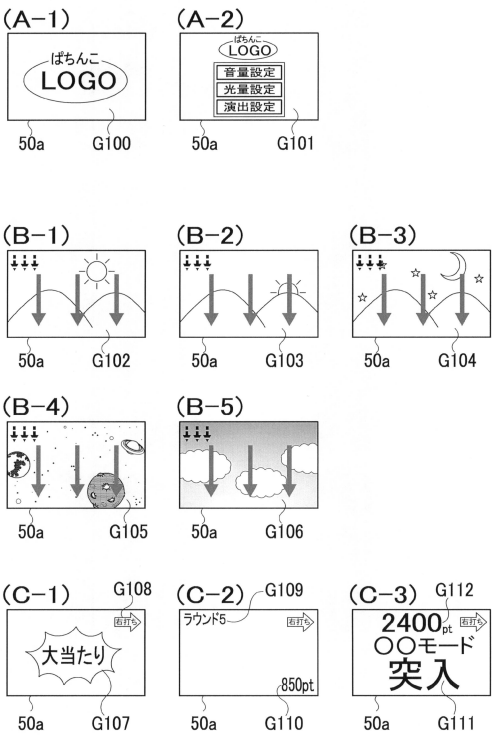
| 大当たり遊技制御テーブル           |                |            |             |                    |          |          |
|------------------------|----------------|------------|-------------|--------------------|----------|----------|
| 大当たり遊技<br>状態           | ラウンド<br>回数     | ラウンド<br>回数 | 大入賞口の開放パターン | 大入賞口<br>開放する<br>回数 | OP<br>時間 | ED<br>時間 |
| 大当たり遊技A<br>(Vロング大当たり)  | 16R<br>(実質9R)  | 16R        | 第1大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 15.0秒    |
|                        |                |            | 第2大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第3大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第4大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第5大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第6大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
| 大当たり遊技B<br>(Vショート大当たり) | 16R<br>(実質8R)  | 16R        | 第1大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第2大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第3大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第4大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第5大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第6大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
| 大当たり遊技C<br>(Vロング大当たり)  | 16R<br>(実質10R) | 16R        | 第1大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第2大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第3大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第4大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第5大入賞口      | 29.5秒              | 20秒      | 10.0秒    |
|                        |                |            | 第6大入賞口      | 0.1秒               | 20秒      | 10.0秒    |

【図 15】

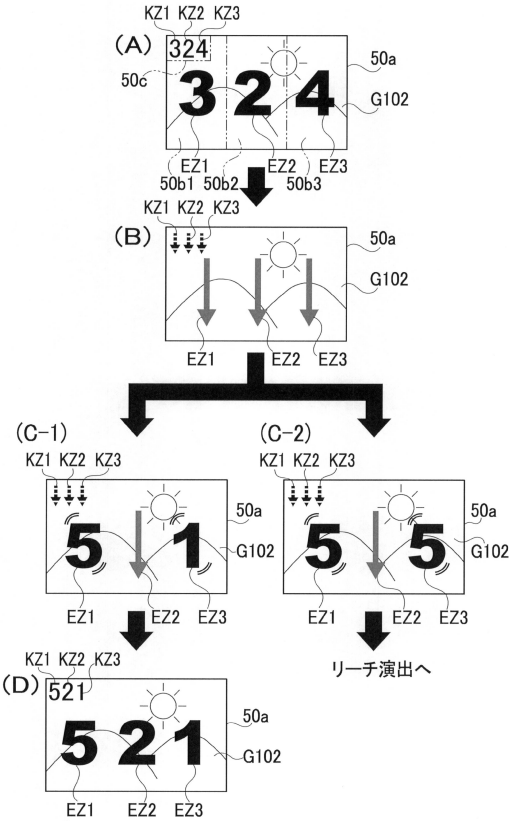
遊技状態

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

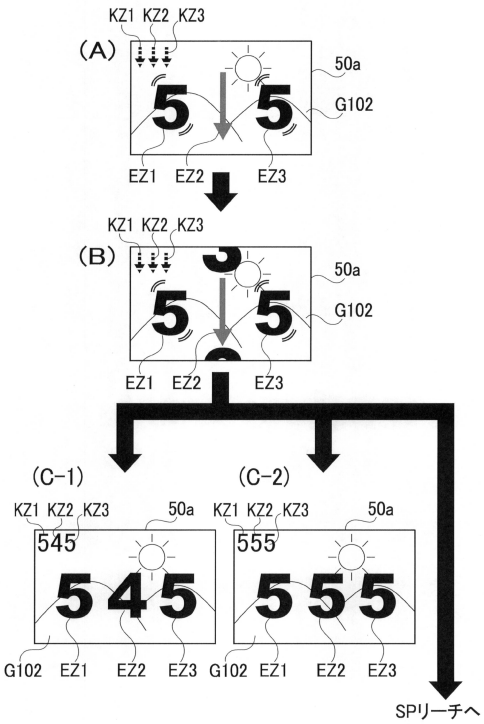
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

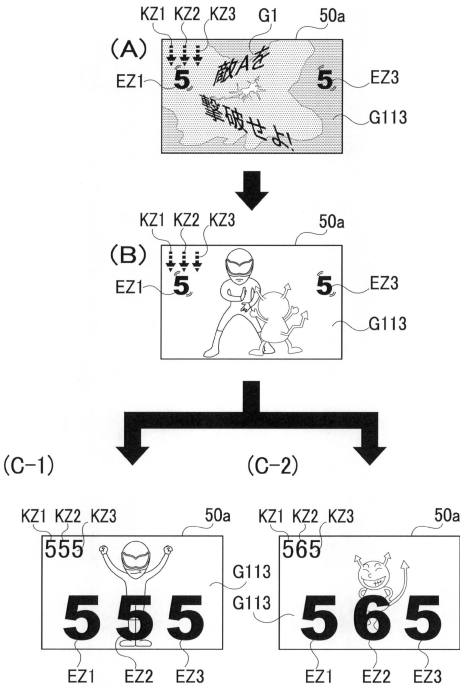
20

30

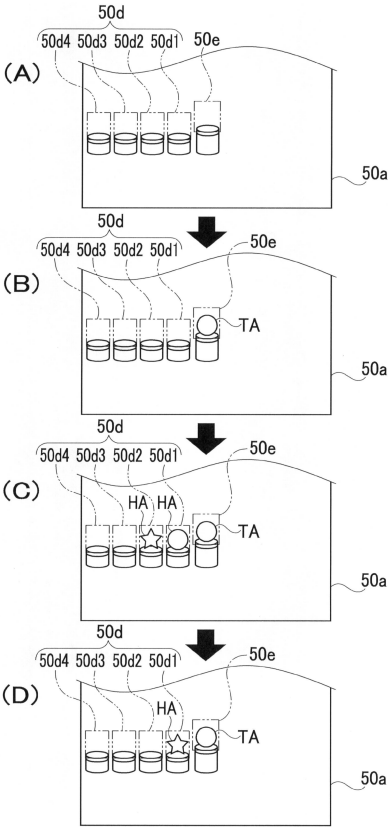
40

50

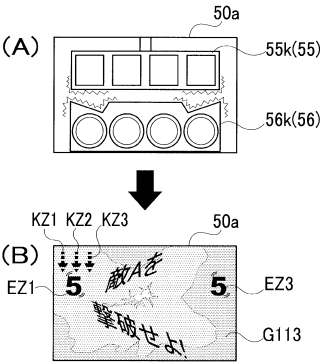
【図 19】



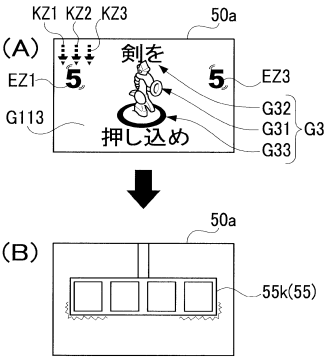
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

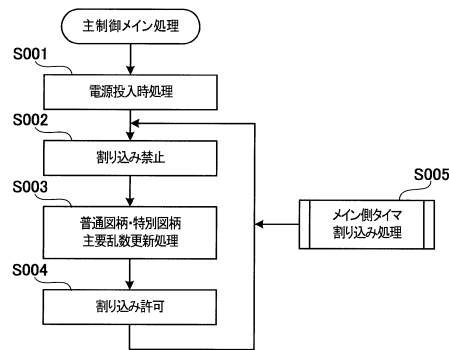
20

30

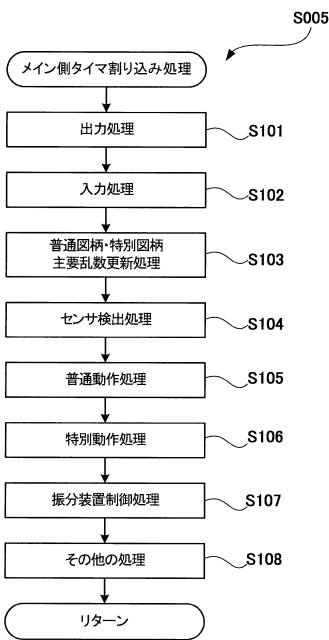
40

50

【図 2 3】



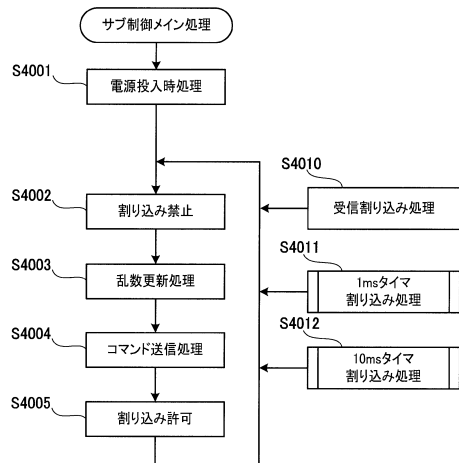
【図 2 4】



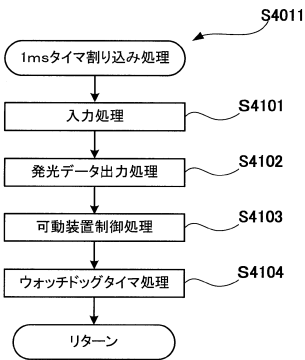
10

20

【図 2 5】



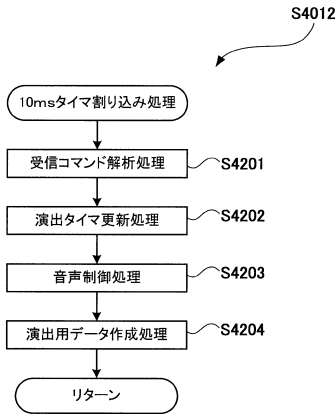
【図 2 6】



30

40

50



| 大当たり遊技制御テーブル |         |         |               |                   |                      |              |              |             |              |
|--------------|---------|---------|---------------|-------------------|----------------------|--------------|--------------|-------------|--------------|
| 始動口          | 大当たり図柄  | 稼働率 (%) | 大当たり遊技<br>の回数 | ラウンド<br>遊技の回数 (回) | 大入賞口の開始パターン          |              | 開放する<br>大入賞口 | 開放時間<br>(秒) | OP<br>時間 (秒) |
|              |         |         |               |                   | 1回のラウンド<br>遊技の回数 (回) | 開放する<br>大入賞口 |              |             |              |
| 第1           | 大当たり図柄1 | 55      | 16R           | 16R               | 1                    | 第1大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |
|              | 大当たり図柄2 | 45      | 16R           | 16R               | 1                    | 第2大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |
|              | 大当たり図柄3 | 80      | 16R           | 16R               | 1                    | 第1大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |
|              | 大当たり図柄4 | 20      | 16R           | 16R               | 1                    | 第2大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |
| 第2           | 大当たり図柄1 | 55      | 16R           | 16R               | 1                    | 第1大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |
|              | 大当たり図柄2 | 45      | 16R           | 16R               | 1                    | 第2大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |
|              | 大当たり図柄3 | 80      | 16R           | 16R               | 1                    | 第1大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |
|              | 大当たり図柄4 | 20      | 16R           | 16R               | 1                    | 第2大入賞口       | 29.5         | 2.0         | 10.0         |

| 演出図柄決定テーブル (特図1 抽選用) |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 演出図柄                 | 1図柄 | 2図柄 | 3図柄 | 4図柄 | 5図柄 | 6図柄 | 7図柄 | 8図柄 | 9図柄 |
| 大当たり図柄1              | 14  | 7   | 15  | 7   | 14  | 7   | 15  | 7   | 14  |
| 大当たり図柄2              | 8   | 19  | —   | 19  | 8   | 19  | —   | 19  | 8   |

| ラウンド状態決定テーブル |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|--------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 演出図柄         | 低確率入 | 低確率出 | 低確率入 | 低確率出 | 低確率入 | 低確率出 | 低確率入 | 低確率出 | 低確率入 |
| 1図柄          | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   |
| 2図柄          | 34   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   |
| 3図柄          | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   |
| 4図柄          | 34   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   |
| 5図柄          | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   |
| 6図柄          | 34   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   |
| 7図柄          | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   |
| 8図柄          | 34   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   | 33   |
| 9図柄          | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   | 25   |

【 図 3 1 】

【 図 3 2 】

| 対戦相手 | 試合内容                             | 数値ポイントの分布率(%) |       |        |        |        |        |        |         |
|------|----------------------------------|---------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|
|      |                                  | 0ポイント         | 1ポイント | 10ポイント | 20ポイント | 30ポイント | 40ポイント | 50ポイント | 100ポイント |
| A    | 大入賞口への入賞<br>(ランニングシュート)          | 90            | 10    | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| B    | 最大入賞回数記録時間(6秒以上)                 | 0             | 50    | 50     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| C    | 最大入賞回数記録時間(6秒を超えが7秒以下)           | 0             | 50    | 50     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| D    | オーバーシュート                         | 0             | 0     | 0      | 20     | 20     | 20     | 20     | 20      |
| E    | 大入賞口への入賞<br>(シュート一発勝負)           | 0             | 50    | 50     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| F    | 1補点以上得たものの所定時間が<br>0.5秒以下        | 0             | 50    | 50     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| G    | 大入賞の開始瞬間中に<br>ターゲットを射した競技の数が3個以上 | 0             | 0     | 0      | 0      | 20     | 20     | 20     | 20      |

| 対立条件 |                                   | 期待ポイントの差分率(%) |       |        |        |        |        |        |         |
|------|-----------------------------------|---------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 対立条件 | 選出内容                              | 0ポイント         | 1ポイント | 10ポイント | 20ポイント | 30ポイント | 40ポイント | 50ポイント | 100ポイント |
| A    | 大入賞口への入賞<br>(1人入賞)                | 80            | 10    | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| B    | 大入賞口へ複数回連続入賞が<br>6秒以下             | 0             | 50    | 50     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| C    | 大入賞口へ複数回連続入賞が<br>6秒を超えるが7秒以下      | 0             | 50    | 50     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| D    | 大入賞口へ複数回連続入賞が<br>7秒以上             | 0             | 0     | 0      | 20     | 20     | 20     | 20     | 0       |
| E    | 大入賞口への入賞<br>(1人入賞時)               | 0             | 50    | 50     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| F    | 大入賞口へ入賞までの所要時間が<br>0.秒未満          | 0             | 0     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| G    | 大入賞口の界隈最悪層中に<br>ゲートを通した遊技機の数が3台以上 | 0             | 0     | 0      | 20     | 20     | 20     | 20     | 0       |

| 対決 |                                   | 数得ポイントの優劣率(%) |       |        |        |         |         |
|----|-----------------------------------|---------------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 対決 | 遊技内容                              | 0ポイント         | 1ポイント | 10ポイント | 50ポイント | 100ポイント | 110ポイント |
| A  | 大入賞口への入賞<br>(10秒以内)               |               | 70    | 25     | 0      | 0       | 0       |
| B  | 大入賞口入賞後30秒連射時間が<br>6秒以上           |               | 0     | 0      | 0      | 0       | 0       |
| C  | 大入賞口入賞後30秒連射時間が<br>6秒を越えるものが7秒以下  |               | 0     | 0      | 0      | 0       | 0       |
| D  | ボーナス獲得                            |               | 0     | 0      | 0      | 0       | 50      |
| E  | 大入賞口への入賞<br>(ボーナス獲得時)             |               | 0     | 50     | 50     | 0       | 0       |
| F  | 1個目大入賞までの所要時間が<br>0.8秒以下          |               | 0     | 50     | 50     | 0       | 0       |
| G  | 大入賞口閉鎖開始直中に<br>スタート連射した遊技数の数が5個以上 |               | 0     | 0      | 0      | 0       | 50      |

| 対人型 |                                   | 期待ポイントの配分率(%) |       |        |        |        |        |         |
|-----|-----------------------------------|---------------|-------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 項目  | 進出内容                              | 0ポイント         | 1ポイント | 10ポイント | 30ポイント | 40ポイント | 50ポイント | 100ポイント |
| A   | 大人数ひとりの人責<br>(ロング置換)              | 0             | 0     | 100    | 0      | 0      | 0      | 0       |
| B   | 大人数ひとりの人責が<br>6秒以下                | 0             | 0     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| C   | 最大人数数回連続時間が<br>6秒を超えるが7秒以下        | 0             | 0     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| D   | オーバー入責                            | 0             | 0     | 0      | 0      | 0      | 0      | 100     |
| E   | 大人数ひとりの人責<br>(ショー棚放)              | 0             | 0     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| F   | 1組目の人責までの所要時間が<br>0.5秒以下          | 0             | 0     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       |
| G   | 大人数ひとりの連続置換中に<br>ゲーム終了した直後の数が3個以上 | 0             | 0     | 0      | 0      | 0      | 0      | 100     |

エピソードノ抽選状態決定テーブル

| 累積取得ポイント数 | エピソード抽選状態の振分率 (%) |           |          |           |
|-----------|-------------------|-----------|----------|-----------|
|           | エピソード低確率          | エピソード通常確率 | エピソード高確率 | エピソード最高確率 |
| 0～30      | 100               | 0         | 0        | 0         |
| 31～70     | 50                | 50        | 0        | 0         |
| 71～99     | 0                 | 50        | 50       | 0         |
| 100～      | 0                 | 0         | 0        | 100       |

エピソード抽選状態決定テーブル

【 図 3 3 】

【 図 3 4 】

エピソード傑出の実行抽選テーブル

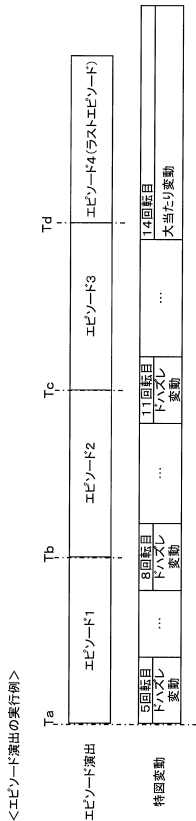
|              |     | エピソード傑出の実行抽選率(%) |       |       |       |       |       |       |
|--------------|-----|------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1回目          | 2回目 | 5回抽目             | 10回抽目 | 20回抽目 | 30回抽目 | 40回抽目 | 50回抽目 | 60回抽目 |
| エピソード準傑出     | -   | -                | -     | -     | 10    | 10    | 10    | 30    |
| エピソード準準傑出    | -   | -                | -     | -     | 5     | 10    | 40    | 20    |
| エピソード準準準傑出   | 48  | 13               | 13    | 13    | 0     | 0     | 0     | 0     |
| エピソード準準準準傑出  | 28  | 9                | 9     | 9     | 9     | 9     | 9     | 9     |
| エピソード準準準準準傑出 | 0   | 12               | 12    | 12    | 12    | 13    | 13    | 13    |

エピソード演出の実行抽選テーブル

[illegible]

＜エピソード演出の実行抽選までの流れ＞

【図 3 5】



【図 3 6】

エピソード演出の継続抽選テーブル

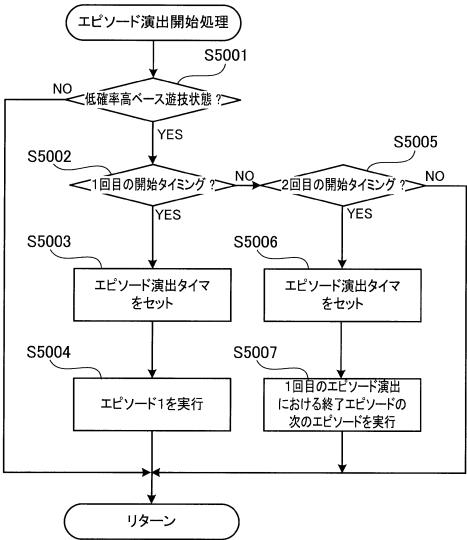
| 次のエピソード | 振分率(%) |
|---------|--------|
| エピソード2  | 継続     |
| エピソード3  | 終了     |
| エピソード4  | 終了     |

【図 3 7】

特回2変動パターン判定テーブル

| * 備考           |             |                |                 |
|----------------|-------------|----------------|-----------------|
| 演技<br>状態       | 特回<br>判定結果  | 変動演出の演出フロー     | 特回変動パターン<br>の名称 |
| 通常演出状態<br>時短状態 | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | SP大当たり変動        |
|                | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | SPハズレ変動         |
|                | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | 通常ハズレ変動         |
|                | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | 通常ハズレ変動         |
| 通常演出状態<br>時短状態 | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | 通常ハズレ変動         |
|                | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | 通常ハズレ変動         |
|                | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | 通常ハズレ変動         |
|                | リーチ<br>判定結果 | 通常変動・リーチ→SPリーチ | 通常ハズレ変動         |

【図 3 8】



10

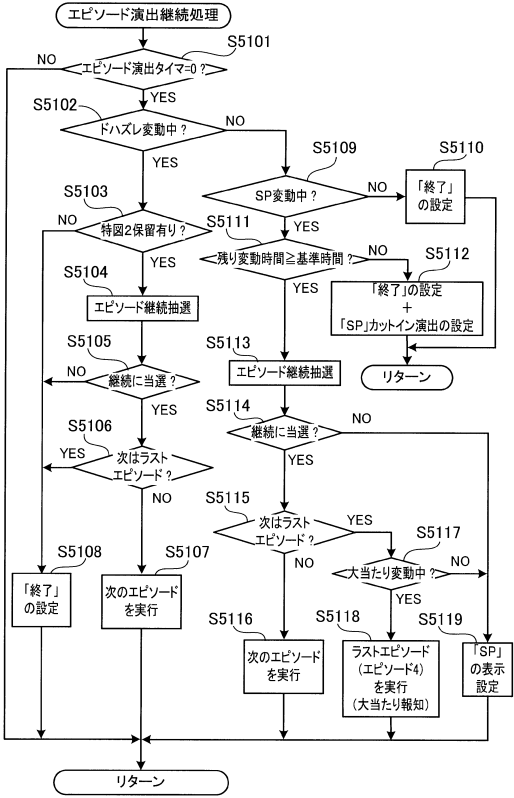
20

30

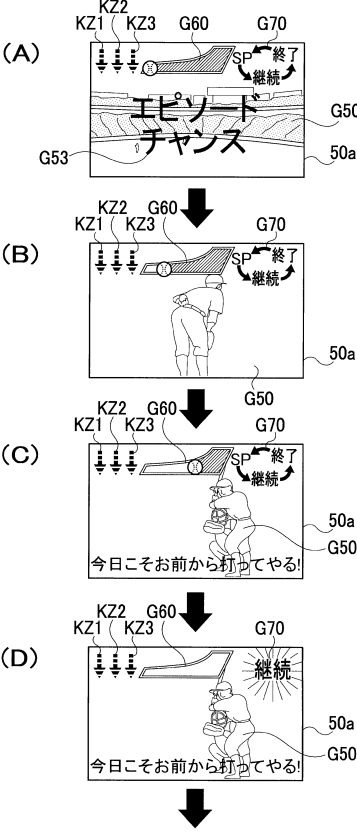
40

50

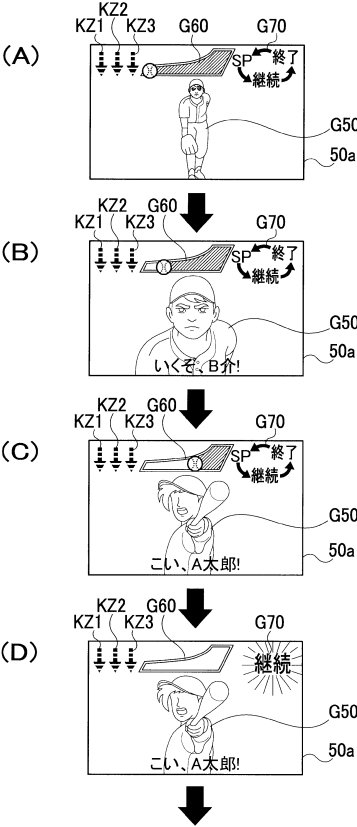
【図 39】



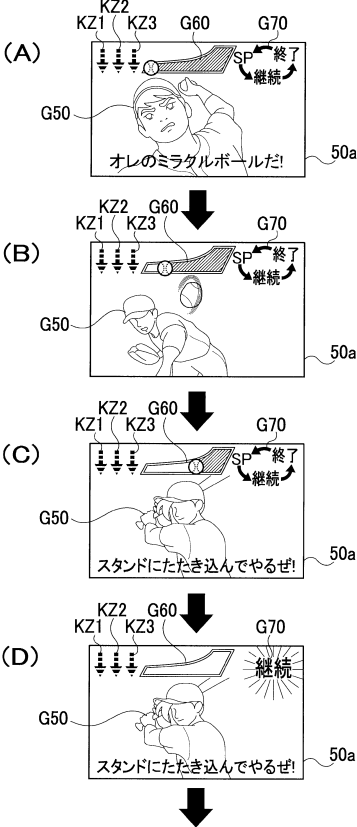
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

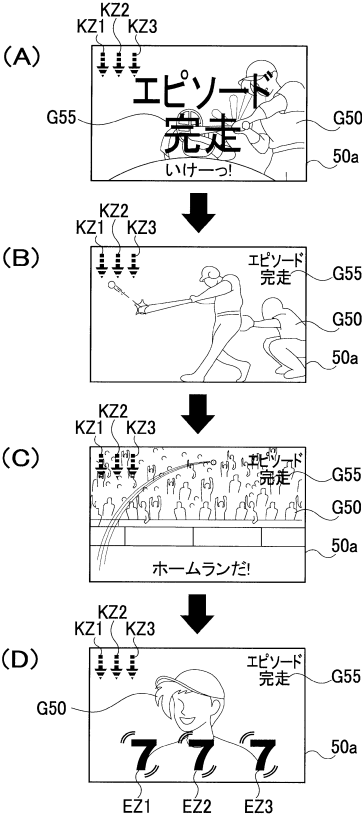
20

30

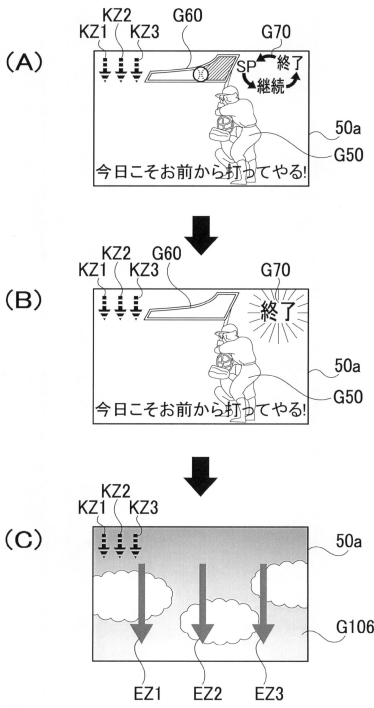
40

50

【図 4 3】



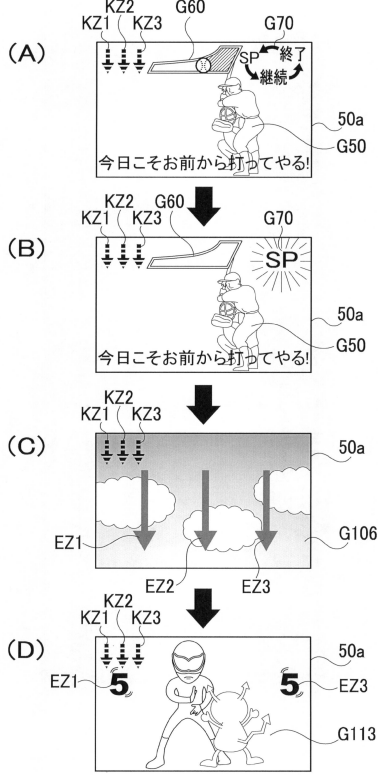
【図 4 4】



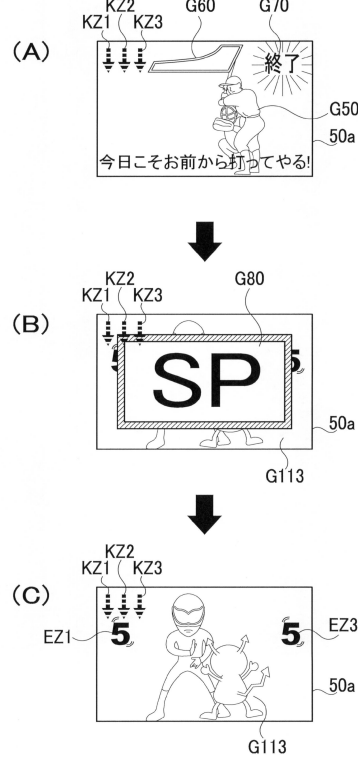
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

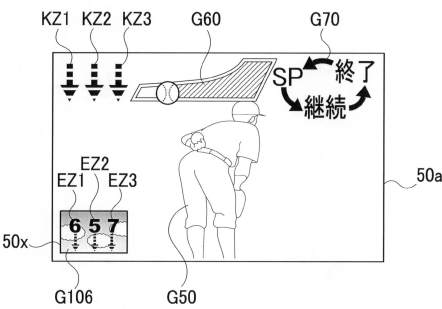


30

40

50

【 図 4 7 】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 木村 裕一  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 平 勇輝  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
審査官 進藤 利哉  
(56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 0 1 9 9 8 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 4 9 3 8 1 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2