

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7169617号  
(P7169617)

(45)発行日 令和4年11月11日(2022.11.11)

(24)登録日 令和4年11月2日(2022.11.2)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全66頁)

(21)出願番号	特願2017-247532(P2017-247532)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成29年12月25日(2017.12.25)	(74)代理人	110000291弁理士法人コスマス国際特 許商標事務所
(65)公開番号	特開2019-111184(P2019-111184 A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和1年7月11日(2019.7.11)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和2年12月4日(2020.12.4)	(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かの判定を行う判定手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第1リーチ演出を実行するときと、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第2リーチ演出を実行するときと、があり、

前記第1リーチ演出において、特定の演出を導出するときと導出しないときとがあり、前記特定の演出が導出される前記第1リーチ演出の後には、前記第1リーチ演出よりも前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する第3リーチ演出を実行することがあり、前記特定の演出が導出されない前記第1リーチ演出の後、または、前記第2リーチ演出の後には、前記第3リーチ演出を実行しないで、前記特別遊技状態になるか否かを示唆する発展演演出を実行することがあり、

前記特定の演出が導出されない前記第1リーチ演出、および、前記第2リーチ演出、の何れにおいても、前記発展演演出が実行される可能性があることを示唆する煽り演出を実行することがあり、

前記特定の演出が導出されない前記第1リーチ演出において前記煽り演出が実行されたときと、前記第2リーチ演出において前記煽り演出が実行されたときとで、前記発展演演出が実行される確率が互いに異なり、

前記第2リーチ演出の後に前記発展演演出が実行されたときよりも、前記特定の演出が導出されない前記第1リーチ演出の後に前記発展演演出が実行されたときの方が、前記発展演演出において前記特別遊技状態になることが示唆され易い。

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

また、遊技機では、特別遊技（大当たり遊技）の後に遊技者に有利な遊技状態になるものがある。例えば、特別遊技（大当たり遊技）を行うと判定される確率が高確率となるとともに遊技球が始動口に入賞（入球）し易い確変遊技状態になることがある。

【0004】

また、遊技機では、判定の結果に基づいて、様々な演出が行われる。例えば、液晶上で特別遊技（大当たり遊技）が行われる可能性が高いことを示唆するリーチ演出等が行われる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2017-12552号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

判定の結果に基づく演出に関し、改善の余地がある。改善した演出を搭載することにより、遊技の興趣向上を見込める。

【0007】

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

【課題を解決するための手段】

【0008】

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かの判定を行う判定手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第1リーチ演出を実行するときと、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第2リーチ演出を実行するときと、があり、前記第1リーチ演出または前記第2リーチ演出を実行した後に、前記特別遊技状態になるか否かを示唆する発展演演出を実行することがあり、前記第1リーチ演出の後に前記発展演演出が実行されたときと、前記第2リーチ演出の後に前記発展演演出が実行されたときとで、前記発展演演出において前記特別遊技状態になることが示唆される確率が互いに異なる、ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0009】

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

10

20

30

40

50

となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】遊技機の斜視図である。

【図2】遊技機の正面図である。

【図3】遊技盤ユニットの正面図である。

【図4】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図5】表示器類の正面図である。

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

【図7】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図8】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図9】(A)は普図関係乱数を示す表であり、(B)は特図関係乱数を示す表である。

【図10】(A)は当たり判定テーブルであり、(B)は普図変動パターン判定テーブルであり、(C)は補助遊技制御テーブルである。

【図11】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり図柄種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルである。

【図12】特図1変動パターン判定テーブルの第1の具体例である。

【図13】特図2変動パターン判定テーブルである。

【図14】先読み判定テーブルである。

【図15】大当たり遊技制御テーブルの第1の具体例である。

【図16】遊技状態の説明図である。

【図17】客待ち演出モードの具体例を示す説明図である。

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

【図19】大当たり演出モードの具体例を示す説明図である。

【図20】リーチ無しハズレの特図変動演出の具体例を示す説明図である。

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

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

【図23】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図24】SPリーチの具体例を示す説明図である。

【図25】SPリーチの具体例であり、図24の続きを示す説明図である。

【図26】SPリーチの具体例であり、図25の続きを示す説明図である。

【図27】SPリーチの具体例であり、図26の続きを示す説明図である。

【図28】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図29】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図30】メイン側タイム割り込み処理のフローチャートである。

【図31】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図32】1msタイム割り込み処理のフローチャートである。

【図33】10msタイム割り込み処理のフローチャートである。

【図34】大当たり遊技制御テーブルの第2の具体例である。

【図35】特図1変動パターン判定テーブルの第2の具体例である。

【図36】特図変動演出の具体例を示す説明図である。

【図37】特図変動演出の具体例であり、図36(F)の続きを示す説明図である。

【図38】特図変動演出の具体例であり、図37(B)の続きを示す説明図である。

【図39】特図変動演出の具体例であり、図36(E)の続きを示す説明図である。

【図40】特図変動演出の具体例であり、図39(C)の続きを示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図41】特図変動演出の具体例であり、図36（C）の続きを示す説明図である。

【図42】（A）はチャレンジ煽り演出選択テーブルであり、（B）はチャレンジ演出選択テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

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。

10

【0012】

1. 遊技機の構造

本発明の遊技機の実施形態であるパチンコ遊技機PY1について説明する。最初に、パチンコ遊技機PY1の構造について図1～図6を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機PY1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機PY1に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機PY1から当該パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機PY1に近づく方向とする。

20

【0013】

図1及び図2に示すように、パチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、後述する遊技盤ユニットYUが取り付けられる遊技盤取付枠2Aと、遊技盤取付枠2Aにヒンジ2Bを介して回転自在に支持される前枠23mと、を備える。前枠23mは遊技盤取付枠2Aに対して開閉が可能である。前枠23mには、透明板23tが取り付けられている。前枠23mが閉じられているとき、遊技盤取付枠2Aに取り付けられた遊技盤1と透明板23tとは対面する。よって、パチンコ遊技機PY1が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機PY1の前方にいる遊技者は、透明板23tを通して、遊技盤1に形成された遊技領域6を視認することができる。透明板23tは、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機PY1の前方から遊技領域6を視認可能であればよい。

30

【0014】

前枠23mの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル72kが設けられている。ハンドル72kが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置72が発射ソレノイド72sに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル72kの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠23mの前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体36が設けられている。下部装飾体36の上面には、ハンドル72kに供給される遊技球を貯留するための上皿34が形成されている。また、下部装飾体36の正面の下部中央には、上皿34に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿35が設けられている。

40

【0015】

下部装飾体36の上面の上皿34より前方側には、下方に押下操作可能な第1入力装置（以下「半球型ボタン」）40が設けられている。また、前枠23mの表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体32において、下方に押下操作可能な第2入力装置（以下「剣型ボタン」）41が設けられている。

【0016】

また、前枠23mの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体31の底面に、音を出力可能なスピーカ52が設けられている。スピーカ52は、左側に配置され

50

た左スピーカ 52 L と、右側に配置された右スピーカ 52 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 36 における正面の下皿 35 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 53 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興奮を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 58 が取り付けられている。枠可動装置 58 は、左側に配置された左枠可動装置 58 L と、右側に配置された右枠可動装置 58 R と、で構成される。

#### 【 0017 】

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。

#### 【 0018 】

次に、遊技盤ユニット YU について、主に図 3 ~ 図 6 を用いて説明する。遊技盤ユニット YU は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面側に取り付けられた演出用ユニット 1U 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 1A が形成されている。開口部 1A 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 1B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1B 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 1C が前方に突出して形成されている。

#### 【 0019 】

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1B、外側壁部 1C 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 1B および外側壁部 1C 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。

#### 【 0020 】

遊技領域 6 は、ハンドル 72K 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 PY1 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 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、ゲート 13、第 1 大入賞口 14、および、第 2 大入賞口 15 などに適度に誘導する経路を構成している。

#### 【 0021 】

遊技領域 6 における内側壁部 1B の中央直下には、上方が開口した第 1 始動口 11 が形成された第 1 始動入賞装置 11D が設けられている。第 1 始動口 11 の左下には、右側方が開口した第 2 始動口 12 が設けられている。第 2 始動口 12 の右脇には、第 2 始動口 12 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」）12D が設けられている。

#### 【 0022 】

第 1 始動入賞装置 11D は不動である。そのため、第 1 始動口 11 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不变）である。遊技球の第 1 始動口 11 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 11 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【 0023 】

電チュー 12D は、作動可能な電チュー開閉部材 12K を備えている。電チュー開閉部材 12K は平面視で左斜め下方向に下降する略横長長方形状の舌状片からなる。平面視で、電チュー開閉部材 12K の上面左端が、第 2 始動口 12 の最下点の右隣に位置する。電チュー開閉部材 12K は、通常は（通常状態では）その先端（前方側側面）が遊技領域 6、すなわち遊技盤 1 の前面辺りに位置するよう、遊技盤 1 より後方に収納されている。電チュー開閉部材 12K はその収納されている状態から前後方向に移動（進退）することができる。そして、特別状態になると、電チュー開閉部材 12K が前方へ移動する。電チュー開閉部材 12K が前方へ移動すると、電チュー開閉部材 12K が第 2 始動口 12 への誘導する経路となる。よって、電チュー開閉部材 12K が遊技領域 6 より後方に収納された

10

20

30

40

50

通常状態では、この誘導する経路がないので、第2始動口12へ遊技球を入球させることはほとんど不可能である。このように、電チュー開閉部材12kが突出状態になることを第2始動口12または電チュー12D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12への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材12kが収納されている状態を第2始動口12または電チュー12Dの「閉状態」ともいう。このように、電チュー開閉部材12kの作動によって第2始動口12が開閉する。また、第2始動口12または電チュー12Dが「開状態」になることを「電チュー12Dが開放する」ともいい、電チュー12Dが「閉状態」になることを「電チュー12Dが閉鎖する」ともいう。

#### 【0024】

遊技球の第2始動口12への入賞は、第2特別図柄（以下、「特図2」という）の抽選（後述の特図2関係乱数の取得と判定：以下、「特図2抽選」という）および特図2の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第2始動口12へ入賞すると、所定個数（例えば4個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【0025】

また、遊技領域6における第1始動入賞装置11Dの左側には、2つの一般入賞口10が設けられている。また、電チュー12Dの右側には、1つの一般入賞口10が設けられている。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【0026】

また、遊技盤1の開口部1Aの右斜め下側に、遊技球が通過可能なゲート13が設けられている。遊技球のゲート13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12Dを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー12Dの開放を伴う遊技である。

#### 【0027】

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

#### 【0028】

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

#### 【0029】

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

#### 【0030】

遊技領域6におけるゲート13や第1大入賞口14の右斜め上方、換言すると、上流側に、第2大入賞口15が形成された第2大入賞装置15D（以下、「VAT15D」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置15Dは、作動可能なVAT開閉部材15kを備えている。VAT開閉部材15kは正面視で羽根のような形状を呈している棒状体であり、通常は水平方向に対して略90度の姿勢で保持され、第2大入賞口15を塞いでいる

10

20

30

40

50

。V A T 開閉部材 1 5 k は下端を中心に、上端が左側へ倒れるように略 7 0 度回転し、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（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【 0 0 3 1 】

ここで、図 4 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることができ可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 1 5 a が設けられている。

10

#### 【 0 0 3 2 】

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

#### 【 0 0 3 3 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 4 ( A ) の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

20

#### 【 0 0 3 4 】

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

30

#### 【 0 0 3 5 】

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

#### 【 0 0 3 6 】

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

40

#### 【 0 0 3 7 】

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

#### 【 0 0 3 8 】

また図 3 に示すように、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウトロ 1 9 が設けられている。

#### 【 0 0 3 9 】

50

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

#### 【 0 0 4 0 】

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

#### 【 0 0 4 1 】

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

#### 【 0 0 4 2 】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 5 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a 、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b 、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1 : 特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a 、および後述する特図 2 保留数（U 2 : 特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

#### 【 0 0 4 3 】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われると実行される。また、特図 2 の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機に特図 2 抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図 1 および特図 2 を総称して特図といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 8 1 a および特図 2 表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

#### 【 0 0 4 4 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 及び第 2 大入賞口 1 5 ）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。

#### 【 0 0 4 5 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED (Light Emitter Diode) から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「 」（ 1 : 点灯、 0 : 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

10

20

30

40

50

する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「 」というように一番右にある L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させてもよい。

( 0 0 4 6 )

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。

10

〔 0 0 4 7 〕

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

20

[ 0 0 4 8 ]

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

30

[ 0 0 4 9 ]

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 5 0 ]

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-12D）を開放させる補助遊技が行われる。

40

[ 0 0 5 1 ]

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 8 2 は、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「 」というように右の L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての

50

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。

【0052】

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。

【0053】

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

10

【0054】

次に、図6を用いて、遊技盤1の背面に取り付けられた演出用ユニット1Uについて説明する。演出用ユニット1Uは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置（以下「盤前可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤後可動装置」）56、および第3盤可動装置（以下「口ゴ役物装置」）57が搭載されている。

20

【0055】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイ2枚で構成され、3D画像を表示可能な表示部50aを具備する。

【0056】

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

30

【0057】

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

【0058】

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

40

【0059】

図6(A)は、盤後上可動体56UKおよび盤後下可動体56DKが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤後上可動体56UKおよび盤後下可動体56DKは、前後方向に略直交する平面上、言い換えると、画像表示装置50の表面に沿って上下方向に移動可能である（上昇および下降が可能である）。そして、盤後上可動装置56Uおよび盤後下可動装置56Dのそれぞれの駆動源が駆動すると、盤後下可動体56DKは正面視でその上端が画像表示装置50の高さ方向中央あたりに位置するように上向きに移動する（上昇する）（図6(B)参照）。一方、盤後上可動体56UKは正面視でその下端が画像表示装置50の高さ方向中央あたりに位置

50

するよう下向きに移動する（下降する）（図6（C）参照）。その結果、正面視で画像表示装置50の高さ方向中央あたりで、盤後上可動体56Ukと盤後下可動体56Dkとが上下方向に接合して合体し、それぞれの表面に施された模様（デザイン）が全体で一つになり、パチンコ遊技機PY1の題材である主人公キャラクタの顔を表す（図6（D）参照）。このとき、画像表示装置50の大部分は合体した盤後上可動体56Ukと盤後下可動体56Dkに覆われるので、画像表示装置50は視認困難となる。

#### 【0060】

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。

#### 【0061】

##### 2. 遊技機の電気的構成

次に、図7～図8に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電気的な構成を説明する。図7～図8に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、半球型ボタン40や剣型ボタン41の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板170等を、遊技盤1の画像表示装置50よりさらに背面側に備えている。主制御基板100を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板120を、後述する画像制御基板140、ランプ制御回路151、および音声制御回路161とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板120を備え、演出手段（画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、および、可動装置55, 56, 57等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

#### 【0062】

また、パチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、主制御基板100、サブ制御基板120、及び払出制御基板170に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板190には、バックアップ電源回路192が設けられている。バックアップ電源回路192は、パチンコ遊技機PY1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に記憶されている情報は、パチンコ遊技機PY1の電断時であっても保持される。また、電源基板190には、電源スイッチ191が接続されている。電源スイッチ191のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切り換えられる。なお、主制御基板100の遊技用RAM104に対するバックアップ電源回路を主制御基板100に設けたり、サブ制御基板120の演出用RAM124に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板120に設けたりしてもよい。

#### 【0063】

図7に示すように、主制御基板100には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101が実装されている。遊技制御用マイコン101には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ROM（Read Only Memory）103、ワークメモリとして使用される遊技用RAM（Random Access Memory）104、および遊技用ROM103に記憶されたプログラムを実行する遊技用CPU（Central Processing Unit）102が含まれている。

#### 【0064】

遊技用ROM103には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理な

10

20

30

40

50

どを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 ROM 103 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 ROM 103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM 104 には、前述した特図保留記憶部 105 や普図保留記憶部 106 などが設けられている。

#### 【0065】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I/O (In put / Out put) ポート部 118、および遊技用 RAM 104 に記憶されている情報を遊技用 CPU 102 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ 119 が実装されている。

10

#### 【0066】

主制御基板 100 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やソレノイド類が接続されている。そのため、主制御基板 100 には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、主制御基板 100 は、各種ソレノイド類に信号を出力する。

#### 【0067】

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

20

#### 【0068】

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

30

#### 【0069】

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

#### 【0070】

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

40

#### 【0071】

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

#### 【0072】

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

#### 【0073】

また主制御基板 100 は、払出制御基板 170 に各種コマンドを送信するとともに、払

50

い出し監視のために払出制御基板 170 から信号を受信する。払出制御基板 170 には、カードユニット 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 73 が接続されているとともに、発射制御回路 175 を介して発射装置 72 が接続されている。なお、発射装置 72 には、ハンドル 72 k (図 1 参照) が含まれる。

#### 【 0 0 7 4 】

払出制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 73 の賞球モーター 73 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 73 a により検知されて、賞球センサ 73 a による検知信号が払出制御基板 170 に出力される。

10

#### 【 0 0 7 5 】

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

20

#### 【 0 0 7 6 】

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

30

#### 【 0 0 7 7 】

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

#### 【 0 0 7 8 】

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、1 ms タイマ割り込み処理、および、10 ms タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

40

#### 【 0 0 7 9 】

また、サブ制御基板 120 には、データや信号の入出力をを行うための演出用 I/O ポート部 138、および RTC (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

50

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。

#### 【0080】

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。

10

#### 【0081】

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 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。

20

#### 【0082】

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 145 から画像データを読み出して VRAM 146 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 VRAM 146 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。

#### 【0083】

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。

30

#### 【0084】

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。

#### 【0085】

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 ROM 123 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 CPU 141 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 ROM 142 に音声データを格納してもよい。

40

#### 【0086】

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ー類、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ー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

50

て各種ランプ類の点灯制御を行う。

【0087】

サブ制御基板120に接続されている各種スイッチ類には、半球型ボタン検出スイッチ40aおよび剣型ボタン検出スイッチ41aが含まれている。半球型ボタン検出スイッチ40aは、半球型ボタン40が押下操作されたことを検出する。剣型ボタン検出スイッチ41aは、剣型ボタン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。

【0088】

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。

10

【0089】

サブ制御基板120に接続された各種アクチュエーター類には、左枠可動体モーター58Lm、右枠可動体モーター58Rm、盤前上可動体モーター55Um、盤前下可動体モーター55Dm、盤後上可動体モーター56Um、盤後下可動体モーター56Dm、およびロゴ可動体モーター57mが含まれている。左枠可動体モーター58Lmは、左枠可動装置58Lを駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。右枠可動体モーター58Rmは、右枠可動装置58Rを駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。盤前上可動体モーター55Umは、盤前上可動体55ULk, 55URkを駆動して、それぞれ所定の動作を行わせることが可能である。盤前下可動体モーター55Dmは、盤前下可動体55Dkを駆動して、表示部50a上をスライドさせることが可能である。盤後上可動体モーター56Umは、盤後上可動体56Ukを駆動して、表示部50a上をスライドさせることが可能である。盤後下可動体モーター56Dmは、盤後下可動体56Dkを駆動して、表示部50a上をスライドさせることが可能である。ロゴ可動体モーター57mは、ロゴ可動体57kを駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン121は、盤前上可動体55ULk, 55URk、盤前下可動体55Dk、盤後上可動体56Uk、および盤後下可動体56Dk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、盤前上可動体55ULk, 55URk、盤前下可動体55Dk、盤後上可動体56Uk、および盤後下可動体56Dkの動作を制御する。また演出制御用マイコン121は、ロゴ可動体57k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、ロゴ可動体57kの動作を制御する。

20

【0090】

なお、サブ制御基板120に接続されるアクチュエーターの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【0091】

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(左枠発光装置53L、右枠発光装置53R)および盤ランプ54(盤後上点発光装置54Ua、盤後上面発光装置54Ub、盤後下点発光装置54Da、盤後下面発光装置54Db)が含まれる。詳細には演出制御用マイコン121は、枠ランプ53および盤ランプ54の発光態様を決める発光パターンデータ(点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう)を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ53および盤ランプ54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ROM123に格納されているデータを用いる。

40

【0092】

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、枠ランプ53および盤ランプ54等の点灯制御、および、盤前可動装置55、盤後可動装置56、ロゴ役物装置57および枠可動装置58等の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に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。

50

**【 0 0 9 3 】****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 9 ~ 図 16 を用いて説明する。

**【 0 0 9 4 】****3 - 1 . 普図に関わる遊技**

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、発射された遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 82 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 13 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

10

**【 0 0 9 5 】**

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 9 (A) に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

20

**【 0 0 9 6 】****3 - 1 - 1 . 当たり判定**

当たり判定は、図 10 (A) に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）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照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

30

**【 0 0 9 7 】****3 - 1 - 2 . 普図変動**

普図変動パターン判定は、図 10 (B) に示すような普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

40

**【 0 0 9 8 】**

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。

**【 0 0 9 9 】**

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 PY1 は

50

、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器82で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器82において普図の可変表示が行われる。

10

#### 【0100】

##### 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。

20

#### 【0101】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー12Dが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、図10（C）に示すような補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

20

#### 【0102】

パチンコ遊技機PY1は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー12Dの開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第1の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが困難な時間（例えば0.08秒））だけ電チュー12Dを開放する。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第1の開放時間よりも長い第2の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが容易な時間（例えば3.00秒））だけ電チュー12Dを開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

30

#### 【0103】

##### 3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

40

#### 【0104】

同様に、パチンコ遊技機PY1は、発射された遊技球が第2始動口12に入賞すると、特図2抽選を行う。特図2抽選が行われると、特図2表示器81bにおいて、特図2の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図2抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図2には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図2抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると

50

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。

#### 【0105】

なお、以下において、第1始動口11に遊技球が入賞することを「第1始動条件の成立」といい、第2始動口12に遊技球が入賞することを「第2始動条件の成立」という。また、「第1始動条件の成立」と「第2始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

#### 【0106】

パチンコ遊技機PY1は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図9（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

#### 【0107】

##### 3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、図11（A）に示すような大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

#### 【0108】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機PY1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図11（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。

#### 【0109】

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

#### 【0110】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別（特図1／特図2）、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別（第1始動口11／第2始動口12）に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第1大当たり図柄種別判定テーブル）と特図2の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第2大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

10

20

30

40

50

## 【0111】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第1大当たり図柄種別判定テーブルおよび第2大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

10

## 【0112】

例えば、図11（B）に示すように、特図1についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Aが50%、大当たり図柄Bが50%にし、特図2についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Cが100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

## 【0113】

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

20

## 【0114】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルには、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）とがある。

## 【0115】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図11（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

30

## 【0116】

## 3-2-4. 特図変動

特図変動パターン判定は、図12～図13に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

40

## 【0117】

50

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 1 変動パターン判定テーブル：図 1 2）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 2 変動パターン判定テーブル：図 1 3）とがある。

#### 【0 1 1 8】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）にも関連付けることが可能である。すなわち、特図 1 変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図 2 変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）と、がある。

#### 【0 1 1 9】

また、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。

#### 【0 1 2 0】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図 1 保留数（U 1）が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 1 保留数（U 1）が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、がある。また、各リーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図 2 保留数（U 2）が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数（U 2）が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、がある。

#### 【0 1 2 1】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

#### 【0 1 2 2】

また、各特図変動パターンには、図 1 2 ~ 図 1 3 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

#### 【0 1 2 3】

なお、図 1 2 ~ 図 1 3 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」といい。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P ハズレ変動」、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」、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」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

10

20

30

40

50

## 【0124】

## 3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機 PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図14に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第1始動口11／第2始動口12）に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、第1始動口11に入賞した場合の先読み判定テーブル（第1先読み判定テーブル）と、第2始動口12に入賞した場合の先読み判定テーブル（第2先読み判定テーブル）と、がある。

10

## 【0125】

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

## 【0126】

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

20

## 【0127】

## 3-3. 大当たり遊技

## 【0128】

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第1大入賞口14および第2大入賞口15）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（OPとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（EDとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OPやEDを設けないようすることができる。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1回目）のラウンド遊技のことを「1ラウンド（1R）」といい、10回目のラウンド遊技のことを「10ラウンド（10R）」という。

30

## 【0129】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第1大入賞口14および第2大入賞口15）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後、図15に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

40

## 【0130】

例えば、図15に示すように、1Rから15Rまでは、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16R（最終ラウンド）では、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウ

50

ンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口センサ14a, 15aによって検出されると、大入賞口14, 15の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

#### 【0131】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第1大入賞口14および第2大入賞口15の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

#### 【0132】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様ということができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。このように、振分部材16kが一定の作動態様（特定領域16が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材16kの一定の作動態様（特定領域16の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第2大入賞口15の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域16に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいう。

10

#### 【0133】

第2大入賞口の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態（図4（B））に制御される。よって、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことが容易である。一方、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域16の通過（以下、「V通過」ともいう）が容易な第1開放パターン（Vロング開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域16の通過が不可能又は困難な第2開放パターン（Vショート開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、Vロング開放パターンでVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技を「Vロング大当たり」という。一方、Vショート開放パターンでVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技を「Vショート大当たり」という。

20

#### 【0134】

3-4. 遊技状態

#### 【0135】

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機PY1は、図16に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることができる。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できる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チューリング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。

30

#### 【0136】

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

40

50

いて設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常の確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機 PY 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。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

#### 【 0 1 3 7 】

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リング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リングの開放時間（例えば 0.08 秒）よりも長い開放時間（例えば 3.0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図 12～図 13 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

#### 【 0 1 3 8 】

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

#### 【 0 1 3 9 】

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

#### 【 0 1 4 0 】

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

#### 【 0 1 4 1 】

パチンコ遊技機 PY 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。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

#### 【 0 1 4 2 】

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リングの開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 3 】

なお、パチンコ遊技機 PY1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが当たり判定は行われないため、当たり判定の開始に伴って、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。

## 【 0 1 4 4 】

## 4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な演出について、図 17 ~ 図 28 を用いて説明する。 10

## 【 0 1 4 5 】

## 4 - 1 . 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機 PY1 は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

## 【 0 1 4 6 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 17 ( A ) に示すように、表示部 50a においてパチンコ遊技機 PY1 を紹介する客待ちデモ動画 G100 が表示される。また、客待ちデモ動画 G100 が表示されているときに半球型ボタン 40 が操作されると、図 17 ( B ) に示すように、パチンコ遊技機 PY1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G101 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 52 から出力される音の音量設定、表示部 50a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。 20

## 【 0 1 4 7 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 18 ( A ) に示すように、表示部 50a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G102 ）が表示される第 1 通常演出モードと、図 18 ( B ) に示すように、表示部 50a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G103 ）が表示される第 2 通常演出モードと、図 18 ( C ) に示すように、表示部 50a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G104 ）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 50a において、昼間通常用背景画像 G102 、夕方通常用背景画像 G103 および夜間通常用背景画像 G104 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。 30

## 【 0 1 4 8 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 18 ( D ) に示すように、表示部 50a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G105 ）が表示される。さらに、確変演出モ 40

10

20

30

40

50

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。

#### 【0149】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図 18 (E) に示すように、表示部 50a において空を表す背景画像（時短用背景画像 G106）が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部 50a において、時短用背景画像 G106 が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

10

#### 【0150】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 19 (A) に示すように、表示部 50a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G107 や「右打ち」を促す右打ち画像 G108 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 19 (B) に示すように、表示部 50a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G109 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G110 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 19 (C) に示すように、表示部 50a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G111 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G112 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

20

#### 【0151】

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。

#### 【0152】

##### 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畠的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、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。

#### 【0153】

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, 57, 58、半球型ボタン 40、剣型ボタン 41 などの様々な演出装置を用いた演出を行うことが可能である。

40

#### 【0154】

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

50

## 【0155】

また、図20(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端(左上隅)の一区画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1, KZ2, KZ3を変動表示する領域である。

## 【0156】

なお、図20(A)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは破線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

## 【0157】

## 4-2-2. 通常変動

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

## 【0158】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図20(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図20(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン(例えば、通常ハズレ変動)であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了(特図の停止表示)に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目(所謂「バラケ目」)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われる。演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示に向けて、例えば、最初に図20(C)に示すように、左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図20(D)に示すように、右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図20(E)に示すように、中演出図柄EZ2が上下方向略中央位置で仮停止する。そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が、図20(F)に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する(演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われる)。仮停止していた演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1, KZ2, KZ3が、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の停止表示も行われる。

## 【0159】

なお、図20の例では、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示が行われる際に、左演出図柄EZ1 右演出図柄EZ3 中演出図柄EZ2の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

## 【0160】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン(例えば、Nハズレ変動)であると、前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部50aにおいて、図21(A)に示すように、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図21(B)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。そして、例えば図21(C)に示すように、数字「5」からなる左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図21(D)に示すように、同一の数字「5」からなる右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる(リーチが発生また

10

20

30

40

50

は成立する）。演出図柄でリーチが成立しても、左小図柄K Z 1、中小図柄K Z 2 および右小図柄K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

#### 【0161】

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

#### 【0162】

4 - 2 - 3 . N リーチ

10

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

#### 【0163】

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

#### 【0164】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン(例えば、Nハズレ変動)であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図22(C-1)に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字(図22(C-1)において「4」)からなる中演出図柄E Z 2 が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了(特図の停止表示)に伴って、図22(D-1)に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄E Z 1、中演出図柄E Z 2 および右演出図柄E Z 3 の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3 がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3 が、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3 と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3 の停止表示も行われる。

20

#### 【0165】

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

30

#### 【0166】

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ず、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【0167】

4 - 2 - 4 . S P リーチ

40

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

50

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

#### 【0168】

Nリーチの後に、例えば、図24(A)に示すように、表示部50aにSPリーチ専用の背景画像(SPリーチ用背景画像G113)が表示され、敵キャラクタAが出現し、図24(B)に示すように、主人公キャラクタと敵キャラクタAが対峙しているシーンが表示される。そして、図24(C)に示すように、表示部50aの中央にSPリーチが開始されたことを表す画像(SPリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。SPリーチ開始タイトル画像G1は、SPリーチのタイトルを表すタイトル画像G11「図24(C)において「敵Aを撃破せよ！」」と、タイトル画像G11を引き立てるエフェクト画像G12とで構成される。

10

#### 【0169】

そして、SPリーチにおけるバトルがさらに進み、図25(A)に示すように、SPリーチ用背景画像G113にて、特別状態に変身した主人公キャラクタの横顔のアップが表示され、図25(B)に示すように、敵キャラクタAの横顔のアップが表示されると、図25(C)に示すように、両者の剣が差し違えようとし、主人公キャラクタと敵キャラクタAとのバトルに決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、バトルで主人公キャラクタが勝利するか敗北するかの分岐点(勝敗分岐点)を構成する。そして、この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン(例えば、SP大当たり変動)であると、図27(A)に示すように、表示部50aに、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態の主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカ52から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3は大当たりを示す態様で仮停止表示している。このように、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態に変身した主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを報知する演出(大当たり報知演出)を構成する。その後、図27(B)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3および小図柄KZ1, KZ2, KZ3の停止表示が行われる。

20

#### 【0170】

一方、勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン(例えば、SPハズレ変動)であると、大当たり報知演出が行われることなく、SPリーチ用背景画像G113にて、主人公キャラクタがバトルに敗北する映像が流れるハズレ報知演出が行われる。そして、例えば図22(C-1)に示すように、ハズレ目で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の仮停止表示が行われ、図22(D-1)に示すように、そのままハズレ目で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3および小図柄KZ1, KZ2, KZ3の停止表示が行われる。

30

#### 【0171】

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

#### 【0172】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、特図抽選の抽選結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には10%とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には100%とした場合、SPリーチの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には4%とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には100%とすれば、SPリーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、SPリーチとしてSPリーチAとSPリーチBとを実行可能にし、SPリーチAの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には2%とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には20%とした場合、SPリーチBの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には2%とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、SPリーチBの大当たり期待度を、

40

50

S P リーチ A の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、特図抽選の抽選結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【 0 1 7 3 】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 8 ( A ) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 5 0 d 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。

【 0 1 7 4 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 8 ( A ) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e 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。

【 0 1 7 5 】

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。

【 0 1 7 6 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

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

【 0 1 7 7 】

例えば、特図 1 保留数が『 0 』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、図 2 8 ( B ) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 2 8 ( C ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 2 8 ( D ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『 1 』であることが遊技者に報知される。

【 0 1 7 8 】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0 、スピーカ 5 2 、枠ランプ 5 3 、盤ランプ 5 4 、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 7 , 5 8 、入力装置 4 0 , 4 1 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【 0 1 7 9 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 7 , 5 8 を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 7 , 5 8 を

作動させる演出であり、その後に行われる演出（例えば S P リーチ）への発展などを事前に示唆することが可能である。

#### 【 0 1 8 0 】

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

10

#### 【 0 1 8 1 】

その後、図 2 3 ( D ) に示すように、再び、盤前可動装置 5 5 が作動して、盤前上左可動体 5 5 U L k 、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体し、合体して一体化している盤後上可動体 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k を覆い、図 2 3 ( E ) ~ 図 2 3 ( F ) に示すように、盤前可動装置 5 5 と盤後可動装置 5 6 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、発展演示の一例である。

20

#### 【 0 1 8 2 】

なお、可動体演出については、S P リーチへの発展演示に限らず、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 リーチハズレ変動の場合）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。

#### 【 0 1 8 3 】

##### 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、半球型ボタン 4 0 や剣型ボタン 4 1 を用いた操作促進演出および半球型ボタン 4 0 や剣型ボタン 4 1 の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が半球型ボタン 4 0 や剣型ボタン 4 1 を操作する演出であり、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することを示唆することが可能である。

30

#### 【 0 1 8 4 】

例えば、図 2 5 ( C ) に示すように、S P リーチにおいて、剣型ボタン 4 1 の押下操作が有効な期間（剣型ボタン操作有効期間）が発生し、この剣型ボタン操作有効期間の発生に伴って、図 2 6 ( A ) に示すように、剣型ボタン 4 1 の操作を促す演出（剣型ボタン操作促進演出）が行われる。剣型ボタン操作促進演出において、表示部 5 0 a に、剣型ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。剣型ボタン操作促進画像 G 3 は、剣型ボタン 4 1 を表す画像（剣型ボタン画像） G 3 1 と、剣型ボタン 4 1 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像） G 3 2 と、剣型ボタン 4 1 の操作に係る操作有効期間（剣型ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像） G 3 3 と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G 3 3 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるようになります。図 2 6 ( B ) は、剣型ボタン操作有効期間が発生して、剣型ボタン操作有効時間の 1 / 3 の時間が経過した様子を表している。

40

#### 【 0 1 8 5 】

その後、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が押下操作された後、または、剣型ボタン操作有効期間において

50

て剣型ボタン 4 1 が操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなった後、特図の可変表示が終了する前に、図 26 ( C ) に示すように、盤前可動装置 5 5 が作動して、盤前上左可動体 5 5 U L k 、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体し、盤後可動装置 5 6 が作動して、盤後上可動体 5 6 U k 、盤後下可動体 5 6 D k が合体して一体化する操作結果演出（大当たり示唆演出）が行われる。一方、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が押下操作されても、または、剣型ボタン 4 1 が押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、特図の可変表示が終了する前に、盤前可動装置 5 5 および盤後可動装置 5 6 が作動しない操作結果演出（ハズレ示唆演出）が行われる。

## 【 0 1 8 6 】

10

なお、操作結果演出については、盤前可動装置 5 5 や盤後可動装置 5 6 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合と同じ操作結果演出を行うようにすることも可能である。

## 【 0 1 8 7 】

## 4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

## 【 0 1 8 8 】

20

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 28 ( A ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。

## 【 0 1 8 9 】

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

## 【 0 1 9 0 】

## 5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

30

次に図 29 ~ 図 30 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 RAM 1 0 4 に設けられている。

## 【 0 1 9 1 】

## [ 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 PY 1 が電源投入されると、遊技用 ROM 1 0 3 から図 29 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 RAM 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 CPU 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。

40

## 【 0 1 9 2 】

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 9 ( A ) および図 9 ( 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 9 3 】

50

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) が終了すると、割り込みを許可する (S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S005) は、例えば 4 msec 周期で遊技用 CPU102 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) は 4 msec 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S005) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 CPU102 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S004) がされてから開始される。

10

#### 【0194】

##### 【2. メイン側タイマ割り込み処理】

次に、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) について説明する。図30に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) では、まず出力処理 (S101) を実行する。出力処理 (S101) では、以下に説明する各処理において主制御基板100の遊技用 RAM104 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

#### 【0195】

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

20

#### 【0196】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) は、図29の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) と同じである。即ち、図9(A)および図9(B)に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) の実行期間と、それ以外の期間 (メイン側タイマ割り込み処理 (S005) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 (S005) が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

30

#### 【0197】

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

#### 【0198】

特別動作処理 (S106) に次いで、振分装置16Dを制御するための振分装置制御処理を行う (S107)。

#### 【0199】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理 (S108) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) を終了する。その他の処理 (S108) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 RAM104 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S108) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板170に送信する。つまり、払出制御基板170は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

40

#### 【0200】

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用 CPU102 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S002 ~ S004 の処理を繰り返し実行し (図29参照)、割り込みパルスが入力されると (約 4 msec 後)、再びメイン側タイマ割り込み処理 (S005) を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行された

50

メイン側タイマ割り込み処理（S005）の出力処理（S101）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S005）にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【0201】

【2-1. センサ検出処理】

センサ検出処理（S104）では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第2始動口センサ処理、第1始動口センサ処理、第1大入賞口センサ処理、第2大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図2関係乱数を取得し、取得した特図2関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105bは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）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14参照）とを用いて第2先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数（特図2保留数）を表す特図2保留数コマンドおよび第2先読み判定の結果を表す第2始動入賞コマンドを含む第2始動口センサ用コマンドを生成する。

【0205】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図1関係乱数を取得し、取得した特図1関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105aは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）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14参照）とを用いて第1先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第1先読み判定の結果を表す第1始動入賞コマンドを含む第1始動口センサ用コマンドを生成する。

【0206】

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

【0207】

10

20

30

40

50

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

#### 【0208】

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

#### 【0209】

##### [2-2. 普通動作処理]

普通動作処理(S105)では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

10

#### 【0210】

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

#### 【0211】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

20

#### 【0212】

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。

30

#### 【0213】

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。

#### 【0214】

##### [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。

#### 【0215】

##### [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。

#### 【0216】

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(図11

40

50

( A ) 参照)と、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 2 大当たり図柄種別判定テーブル(図 11 ( B ) 参照)とを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

【 0 2 1 7 】

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 変動パターンテーブル(図 13 参照)と、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数の数(特図 2 保留数)にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、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。

【 0 2 1 8 】

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

【 0 2 1 9 】

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(図 11 ( A ) 参照)と、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 1 大当たり図柄種別判定テーブル(図 11 ( B ) 参照)とを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

【 0 2 2 0 】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブル(図 12 参照)と、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数(特図 1 保留数)にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81a に特図 1 の可変表示を開始させる。

【 0 2 2 1 】

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

10

20

30

40

50

域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 105a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンドを生成する。

#### 【0222】

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

#### 【0223】

##### [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

#### 【0224】

##### [2-3-3. 特別図柄確定処理]

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図 2 保留数および特図 1 保留数が「0」の場合には、パチンコ遊技機 PY1 が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

20

#### 【0225】

##### [2-3-4. 大当たり遊技制御処理]

大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技制御テーブル（図 15 参照）を用いて、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間または閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに応じて、エンディングを開始する。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

30

#### 【0226】

##### [2-3-5. 遊技状態設定処理]

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

40

#### 【0227】

なお、遊技制御用マイコン 101 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加ま

50

たは変更することが可能である。

【0228】

6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図31～図33に基づいて演出制御用マイコン121による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン121による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。

【0229】

[1. サブ制御メイン処理]

サブ制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図31に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

10

【0230】

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

20

【0231】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50aに画像を表示する(画像による種々の演出を実行する)。また、サブ制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力せたり(音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光せたり(発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置55, 56, 57, 58を作動せたり(動作による種々の可動体演出を実行したり)する。

30

【0232】

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

【0233】

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

40

【0234】

[2. 1msタイマ割り込み処理]

1msタイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板120に1mssec周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1msタイマ割り込み処理(S4011)では、図32に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動装置制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次

50

行う。

【0235】

入力処理では、半球型ボタン検出スイッチ40aや剣型ボタン検出スイッチ41aなどの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ53、および盤ランプ54などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路151に出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、発光データに従って枠ランプ53、および盤ランプ54などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置55, 56, 57, 58などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、駆動データに従って、可動装置55, 56, 57, 58などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【0236】

[3.10ms タイマ割り込み処理]

10ms タイマ割り込み処理(S4012)は、サブ制御基板120に10ms sec 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理(S4012)では、図33に示すように、受信コマンド解析処理(S4201)、演出タイマ更新処理(S4202)、音声制御処理(S4203)、演出用データ作成処理(S4204)を順次行う。

【0237】

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

【0238】

<パチンコ遊技機PY1の特徴部>

以下、前述のパチンコ遊技機PY1の特徴部を詳細に説明する。最初に、遊技制御用マイコン101が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン101は、図34に示す大当たり遊技制御テーブルを用いて、大当たり遊技を実行可能である。

【0239】

遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄1」、「大当たり図柄2」および「大当たり図柄3」の何れかを決定可能である。一方、特図2判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄4」および「大当たり図柄5」の何れかを決定可能である。

【0240】

遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄1」が50%、「大当たり図柄2」が40%、「大当たり図柄3」が10%の割合で、大当たり図柄の種別を決定する。一方、特図2判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄4」が50%、「大当たり図柄5」が50%の割合で、大当たり図柄の種別を決定する。遊技制御用マイコン101は、図34に示すように、決定され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。

【0241】

ここで、大当たり遊技について詳細に説明する。「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、図34に示すように、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

10

20

30

40

50

大入賞口 1 4 が開放し、9 R から 1 6 R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放する。この大当たり遊技の 9 R から 1 6 R までは、第 1 大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、現実的には第 1 大入賞口 1 4 への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は 1 6 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 8 回である。

#### 【 0 2 4 2 】

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 」では、図 3 4 に示すように、ラウンド遊技が 1 6 回行われる。そして、1 R から 1 6 R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放する。この大当たり遊技の 1 R から 1 6 R までの全てにおいて、第 1 大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、現実的には第 1 大入賞口 1 4 への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は 1 6 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 0 回である。

10

#### 【 0 2 4 3 】

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

20

#### 【 0 2 4 4 】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が 8 回である「大当たり遊技 1 」または「大当たり遊技 2 」は、実質的なラウンド遊技の回数が 0 回である「大当たり遊技 3 」よりも遊技者に有利な大当たり遊技と言え、「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は、「大当たり遊技 3 」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。また、実質的なラウンド遊技の回数が 1 6 回である「大当たり遊技 4 」または「大当たり遊技 5 」は、実質的なラウンド遊技の回数が 8 回である「大当たり遊技 1 」または「大当たり遊技 2 」、または、実質的なラウンド遊技の回数が 0 回である「大当たり遊技 3 」よりも遊技者に有利な大当たり遊技と言え、「大当たり遊技 4 」または「大当たり遊技 5 」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 1 」、「大当たり遊技 2 」または「大当たり遊技 3 」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

30

#### 【 0 2 4 5 】

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。

#### 【 0 2 4 6 】

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 」、「大当たり遊技 4 」および「大当たり遊技 5 」の何れの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後であっても、時短状態を設定する。また、「大当たり遊技 1 」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、高確率状態を設定する一方、「大当たり遊技 2 」、「大当たり図柄 3 」および「大当たり遊技 5 」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、高確率状態を設定しない（通常確率状態を設定する）。従って、「大当たり遊技 1 」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、高確率状態且つ時短状態が設定される「高確率高ベース遊技状態」で制御し、「大当たり遊技 2 」、「大当たり遊技 3 」および「大当たり遊技 5 」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、通常確率状態且つ時短状態が設定される「低確率高ベース遊技状態」で制御する。

40

#### 【 0 2 4 7 】

ここでは、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続可能とする。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が 1 0 0 回と

50

なるまで継続可能とする。

【0248】

従って、その後に高確率状態が設定される「大当たり遊技1」または「大当たり遊技4」は、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技2」、「大当たり遊技3」または「大当たり遊技5」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技1」または「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2」、「大当たり遊技3」または「大当たり遊技5」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。

【0249】

次に、遊技制御用マイコン101が決定可能な特図1変動パターンについて説明する。  
遊技制御用マイコン101は、図35に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いて、特図1変動パターンを決定可能である。

10

【0250】

遊技制御用マイコン101は、非時短状態を設定しているときの特図1変動パターン判定処理において、特図1判定処理で行った大当たり判定の結果、大当たり図柄種別判定の結果、リーチ判定の結果および特図変動パターン乱数に基づいて、特図1変動パターンを決定する。図35に示すように、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP009」、「THP021」～「THP025」、「THP032」～「THP037」の20種類の特図1変動パターンを決定することが可能である。何れの特図1変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。

20

【0251】

大当たり判定の結果が「大当たり」であり、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP003」、「THP021」～「THP025」の8種類を決定することが可能である。8種類の特図1変動パターンのうち「THP021」～「THP023」が、他の特図1変動パターンよりも決定され易くなっている。

【0252】

大当たり判定の結果が「大当たり」であり、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄2」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP003」、「THP023」～「THP025」の6種類を決定することが可能である。6種類の特図1変動パターンのうち「THP023」、「THP024」が、他の特図1変動パターンよりも決定され易くなっている。

30

【0253】

大当たり判定の結果が「大当たり」であり、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP023」、「THP025」の2種類を決定することが可能である。2種類の特図1変動パターンのうち、「THP023」よりも「THP025」の方が決定され易くなっている。

【0254】

大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP004」～「THP006」、「THP032」～「THP037」の9種類を決定することが可能である。9種類の特図1変動パターンのうち、「THP006」が最も決定され易くなっている。

40

【0255】

大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」であった場合は、特図1変動パターンとして、「THP007」～「THP009」の3種類を決定することが可能である。3種類の特図1変動パターンのうち何れに決定するかは、特図1保留数によって割り振られている。特図1保留数が0～2個の場合には、特図変動時間が比較的長い13000msの「THP007」が決定され易く、特図1保留数が3～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い4000msの「THP009」が決定され易くなっている。

50

**【0256】**

次に、特図1変動パターン「THP021」、「THP022」、「THP023」、「THP025」の4種類の特図1変動パターンの役割について説明する。

**【0257】**

前述したように、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定において「大当たり図柄1」が決定された場合には、大当たり遊技状態の後に「高確率高ベース遊技状態」で制御される。一方、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定において「大当たり図柄2」または「大当たり図柄3」が決定された場合には、大当たり遊技状態の後に「低確率高ベース遊技状態」で制御される。従って、「大当たり図柄2」または「大当たり図柄3」が決定された場合よりも「大当たり図柄1」が決定された場合の方が、遊技者に有利な遊技状態になり易いと言える。10

**【0258】**

また、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定において「大当たり図柄2」が決定された場合には、実質的なラウンド遊技が8回の「大当たり遊技2」が実行される大当たり遊技状態で制御される。一方、特図1判定処理における大当たり図柄種別判定において「大当たり図柄3」が決定された場合には、実質的なラウンド遊技が0回の「大当たり遊技3」が実行される大当たり遊技状態で制御される。従って、「大当たり図柄3」が決定された場合よりも「大当たり図柄2」が決定された場合の方が、遊技者に有利な遊技状態になり易いと言える。

**【0259】**

従って、特図1変動パターン「THP021」、「THP022」は、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」であった場合にのみ決定される特図1変動パターンであるため、「THP021」または「THP022」に対応する特図変動演出が終了した後には、遊技者に有利な遊技状態（「大当たり遊技1」が実行される大当たり遊技状態）になる変動パターンである。一方、特図1変動パターン「THP023」、「THP025」は、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」、「大当たり図柄2」および「大当たり図柄3」の何れの場合でも決定される特図1変動パターンであるため、「THP023」または「THP025」に対応する特図変動演出が終了した後には、遊技者に有利な遊技状態（「大当たり遊技1」が実行される大当たり遊技状態）になることもある、それよりも不利な遊技状態（「大当たり遊技2」または「大当たり遊技3」が実行される大当たり遊技状態）になることもある変動パターンである。30

**【0260】**

次に、図36～図42を用いて、遊技制御用マイコン101が決定した特図1変動パターンに応じて、演出制御用マイコン121が実行可能な特図変動演出について説明する。最初に、特図変動演出において実行可能な主要な演出について説明する。

**【0261】****A. 通常変動**

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

**【0262】****B. リーチ**

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

**【0263】****C. Nリーチ**

「リーチ」が成立した後に行われることがある演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合でも「ハズレ」であった場合でも行われるため、大当たり遊技が行40

われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【0264】

D. 発展演出

「Nリーチ」後に行われることがある演出である。その後に「SPリーチ」や「キャラAリーチ」などのリーチ演出が行われるため、リーチ演出が行われることを示唆する演出として機能する。

【0265】

E. キャラAリーチ

「Nリーチ」の後に「発展演出」を介して行われることがある演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合でも「ハズレ」であった場合でも行われるため、大当たり遊技が行われる可能性がある演出として機能する。また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

10

【0266】

F. キャラBリーチ

「キャラAリーチ」の後に「キャラB煽り演出」を介して行われることがある演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「キャラAリーチ」後に「キャラBリーチ」に発展しなかった場合よりも、「キャラAリーチ」後に「キャラBリーチ」に発展した場合の方が、大当たり遊技が行われ易くなっているため、「キャラBリーチ」は、「キャラAリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「キャラBリーチ」は、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」であった場合に行われる一方、「大当たり図柄2」または「大当たり図柄3」であった場合には行われないため、「大当たり遊技1」が行われる可能性があること（「大当たり遊技2」または「大当たり遊技3」が行われないこと）を示唆する演出としても機能する。

20

【0267】

G. キャラCリーチ

「キャラBリーチ」の後に「キャラC煽り演出」を介して行われることがある演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「キャラBリーチ」後に「キャラCリーチ」に発展しなかった場合よりも、「キャラBリーチ」後に「キャラCリーチ」に発展した場合の方が、大当たり遊技が行われ易くなっているため、「キャラCリーチ」は、「キャラBリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「キャラCリーチ」は、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」であった場合に行われる一方、「大当たり図柄2」または「大当たり図柄3」であった場合には行われないため、「大当たり遊技1」が行われる可能性があること（「大当たり遊技2」または「大当たり遊技3」が行われないこと）を示唆する演出としても機能する。

30

【0268】

H. 救済系リーチ

「Nリーチ」の後に「発展演出」を介さないで行われることがある演出である。大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「Nリーチ」後に「救済系リーチ」に発展した場合は、「Nリーチ」後に「キャラAリーチ」に発展した場合よりも、大当たり遊技が行われ難くなっているため、「救済系リーチ」は、「キャラAリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が低いことを示唆する演出としても機能する。

40

【0269】

I. チャレンジ演出

50

「キャラ A リーチ」または「救済系リーチ」の後に「チャレンジ煽り演出」を介して行われることがある演出である。大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合でも「ハズレ」であった場合でも行われるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「チャレンジ演出」は、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄 1」であった場合でも「大当たり図柄 2」または「大当たり図柄 3」であった場合でも行われるため、「大当たり遊技 1」が行われる可能性も「大当たり遊技 2」または「大当たり遊技 3」が行われる可能性もあることを示唆する演出としても機能する。

#### 【0270】

##### J. キャラ B 煽り演出

「キャラ A リーチ」において行われる演出である。その後に「キャラ B リーチ」に発展することがあるため、「キャラ B リーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

10

#### 【0271】

##### K. キャラ C 煽り演出

「キャラ B リーチ」において行われる演出である。その後に「キャラ C リーチ」に発展することがあるため、「キャラ C リーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

#### 【0272】

##### L. 成功演出

「キャラ B 煽り演出」または「キャラ C 煽り演出」の後に行われることがある演出である。「キャラ B リーチ」または「キャラ C リーチ」に発展する場合に行われるため、「キャラ B リーチ」または「キャラ C リーチ」に発展することを示唆する演出として機能する。

20

#### 【0273】

##### M. チャレンジ煽り演出

「キャラ A リーチ」後に「キャラ B リーチ」に発展しなかった場合、または、「救済系リーチ」後に大当たり遊技が行われることが示唆されなかった場合、に行われることがある演出である。その後に「チャレンジ演出」に発展することがあるため、「チャレンジ演出」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

#### 【0274】

次に、特図変動演出の演出フローを詳細に説明する。ここでは、表示部 50a に表示される演出画像を中心説明するが、演出画像の表示に応じて、枠ランプ 53 や盤ランプ 54 を用いた発光演出と、スピーカ 52 を用いた音演出と、が実行される。

30

#### 【0275】

まず、特図 1 変動パターン「THP021」、「THP032」に対する特図変動演出について説明する。この特図 1 変動パターンは、「キャラ C 大当たり変動」、「キャラ C ハズレ変動」が対応付けられている（図 35 の表の一一番右の欄）。「キャラ C 大当たり変動」、「キャラ C ハズレ変動」の特図変動演出では、主に「通常変動 リーチ N リーチ 発展演出 キャラ A リーチ キャラ B リーチ キャラ C リーチ」で構成される演出フローが実行される（図 35 の表の右から 2 番目の欄）。

#### 【0276】

「キャラ C 大当たり変動」、「キャラ C ハズレ変動」の特図変動演出では、図 36 (A) に示すように、表示部 50a で、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 の変動表示と共に、左小図柄 KZ1、中小図柄 KZ2 および右小図柄 KZ3 の変動表示が行われる「通常変動」が行われる。その後、図 36 (B) に示すように、左演出図柄 EZ1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に左演出図柄 EZ1 と同一の数字からなる右演出図柄 EZ3 が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して「リーチ」が成立して「N リーチ」が行われる。

40

#### 【0277】

「N リーチ」では、図 36 (C) に示すように、中演出図柄 EZ2 が徐々に減速していく演出が行われる。そして、演出が発展すること（「キャラ A リーチ」が行われること）

50

を示唆する「発展演出」(図23参照)の後に、「キャラAリーチ」が行われる。

【0278】

「キャラAリーチ」では、図36(D)に示すように、表示部50aにキャラAリーチ専用の背景画像(キャラAリーチ用背景画像G115)が表示され、味方キャラクタAが走るシーンと、「キャラAリーチ」が開始されたことを表す画像G4(「城から脱出せよ!」の画像)と、が表示される。その後、「キャラAリーチ」が進むと、味方キャラクタBが助けに来る可能性があること(「キャラBリーチ」が行われる可能性があること)を示唆する「キャラB煽り演出」が行われる。

【0279】

「キャラB煽り演出」では、図36(E)に示すように、ロゴ役物装置57が作動してロゴ可動体57kが上下に揺れる動きをするとともに、表示部50aに味方キャラクタBの影を表すキャラB影画像G5が表示される(味方キャラクタBが助けに来る可能性があることに相当)。その後、図36(F)に示すように、ロゴ可動体57kが上昇位置に移動して表示部50aに味方キャラクタBが出現する「成功演出」が行われると、「キャラBリーチ」に発展する。

10

【0280】

「キャラBリーチ」では、図37(A)に示すように、表示部50aにキャラBリーチ専用の背景画像(キャラBリーチ用背景画像G116)が表示され、味方キャラクタAと味方キャラクタBとが走るシーンが表示される。その後、「キャラBリーチ」が進むと、主人公キャラクタCが助けに来る可能性があること(「キャラCリーチ」が行われる可能性があること)を示唆する「キャラC煽り演出」が行われる。

20

【0281】

「キャラC煽り演出」では、図37(B)に示すように、ロゴ役物装置57が作動してロゴ可動体57kが上下に揺れる動きをするとともに、表示部50aに主人公キャラクタCの影を表すキャラC影画像G6が表示される(主人公キャラクタCが助けに来る可能性があることに相当)。その後、図37(C)に示すように、ロゴ可動体57kが上昇位置に移動して表示部50aに主人公キャラクタCが出現する「成功演出」が行われると、「キャラCリーチ」に発展する。

【0282】

「キャラCリーチ」では、図37(D)に示すように、表示部50aにキャラCリーチ専用の背景画像(キャラCリーチ用背景画像G117)が表示され、味方キャラクタAと味方キャラクタBと主人公キャラクタCとが城から脱出しようとするシーンが表示される。そして、「キャラCリーチ」が進むと、剣型ボタン41の押下操作が有効な有効期間が発生する「剣型ボタン操作演出」(図26参照)が行われる。

30

【0283】

「剣型ボタン操作演出」の後、特図1変動パターンが「キャラC大当たり変動」の場合には、図37(E)に示すように、表示部50aに味方キャラクタAと味方キャラクタBと主人公キャラクタCとが城からの脱出に成功したシーンが表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3が大当たりを示す態様で停止表示する。一方、特図1変動パターンが「キャラCハズレ変動」の場合には、図37(F)に示すように、表示部50aに味方キャラクタAと味方キャラクタBと主人公キャラクタCとが城からの脱出に失敗したシーンが表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3がハズレを示す態様で停止表示する。

40

【0284】

次に、特図1変動パターン「THP022」、「THP033」に対する特図変動演出について説明する。この特図1変動パターンは、「キャラB大当たり変動」、「キャラBハズレ変動」が対応付けられている(図35の表の一番右の欄)。「キャラB大当たり変動」、「キャラBハズレ変動」の特図変動演出では、主に「通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 キャラAリーチ キャラBリーチ」で構成される演出フローが実行される(図35の表の右から2番目の欄)。

50

## 【0285】

「キャラB大当たり変動」、「キャラBハズレ変動」の特図変動演出は、「キャラC煽り演出」までは「キャラC大当たり変動」、「キャラCハズレ変動」と同じ演出フローである（図36（A）～図36（F）、図37（A）～図37（B））。「キャラC煽り演出」の後、ロゴ可動体57kが下降位置に移動して「成功演出」が行われずに「キャラBリーチ」が継続される。その後、「キャラBリーチ」が更に進むと、剣型ボタン41の押下操作が有効な有効期間が発生する「剣型ボタン操作演出」（図26参照）が行われる。

## 【0286】

「剣型ボタン操作演出」の後、特図1変動パターンが「キャラB大当たり変動」の場合には、図38（A）に示すように、表示部50aに味方キャラクタAと味方キャラクタBとが城からの脱出に成功したシーンが表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3が大当たりを示す態様で停止表示する。一方、特図1変動パターンが「キャラBハズレ変動」の場合には、図38（B）に示すように、表示部50aに味方キャラクタAと味方キャラクタBとが城からの脱出に失敗したシーンが表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3がハズレを示す態様で停止表示する。

10

## 【0287】

次に、特図1変動パターン「THP023」、「THP034」に対する特図変動演出について説明する。この特図1変動パターンは、「キャラ/チャレンジ大当たり変動」、「キャラ/チャレンジハズレ変動」が対応付けられている（図35の表の一番右の欄）。「キャラ/チャレンジ大当たり変動」、「キャラ/チャレンジハズレ変動」の特図変動演出では、主に「通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 キャラAリーチ チャレンジ演出」で構成される演出フローが実行される（図35の表の右から2番目の欄）。

20

## 【0288】

「キャラ/チャレンジ大当たり変動」、「キャラ/チャレンジハズレ変動」の特図変動演出は、「キャラB煽り演出」までは「キャラC大当たり変動」、「キャラCハズレ変動」と同じ演出フローである（図36（A）～図36（E））。「キャラB煽り演出」の後、ロゴ可動体57kが下降位置に移動して「成功演出」が行われないと、図39（A）に示すように、表示部50aに味方キャラクタAが敵キャラクタに捕まるシーンが表示され、チャレンジ図柄が停止する可能性があること（「チャレンジ演出」が行われる可能性があること）を示唆する「チャレンジ煽り演出」が行われる。

30

## 【0289】

「チャレンジ煽り演出」では、図39（B）に示すように、表示部50aにチャレンジ図柄が低速で変動表示される。その後、図39（C）に示すように、表示部50aにチャレンジ図柄が停止表示して「チャレンジ演出」に発展する。

## 【0290】

「チャレンジ演出」では、図40（A）に示すように、表示部50aにチャレンジ演出専用の背景画像（チャレンジ演出用背景画像G118）が表示され、『BIG BONUS図柄』、『SMALL BONUS図柄』、『モードチェンジ図柄』および『×図柄』を含む複数種類の図柄が変動表示される。その後、特図1変動パターンが「キャラ/チャレンジ大当たり変動」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1」であった場合には、図40（B）に示すように、表示部50aに『BIG BONUS図柄』が停止表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3が大当たりを示す態様で停止表示する。また、特図1変動パターンが「キャラ/チャレンジ大当たり変動」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2」であった場合には、図40（C）に示すように、表示部50aに『SMALL BONUS図柄』が停止表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3が大当たりを示す態様で停止表示する。また、特図1変動パターンが「キャラ/チャレンジ大当たり変動」であり且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」であった場合には、図40（D）に示すように、表示部50aに『モードチェンジ図柄』が停止表示され、

40

50

演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 および小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 が大当たりを示す態様で停止表示する。一方、特図 1 変動パターンが「キャラ / チャレンジハズレ変動」であった場合には、図 4 0 (E) に示すように、表示部 50 a に『×図柄』が停止表示され、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 および小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 がハズレを示す態様で停止表示する。

#### 【0291】

次に、特図 1 変動パターン「T H P 0 3 5」に対する特図変動演出について説明する。この特図 1 変動パターンは、「キャラ A ハズレ変動」が対応付けられている（図 3 5 の表の一一番右の欄）。「キャラ A ハズレ変動」の特図変動演出では、主に「通常変動 リーチ N リーチ 発展演 出キャラ A リーチ」で構成される演出フローが実行される（図 3 5 の表の右から 2 番目の欄）。

10

#### 【0292】

「キャラ A ハズレ変動」の特図変動演出は、「チャレンジ煽り演出」までは「キャラ / チャレンジハズレ変動」と同じ演出フローである（図 3 6 (A) ~ 図 3 6 (E)、図 3 9 (A) ~ 図 3 9 (B)）。「チャレンジ煽り演出」の後、図 3 9 (D) に示すように、表示部 50 a に残念図柄が停止表示され、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 および小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 が大当たりを示す態様で停止表示する。

#### 【0293】

次に、特図 1 変動パターン「T H P 0 2 4」、「T H P 0 3 6」に対する特図変動演出について説明する。この特図 1 変動パターンは、「救済大当たり変動」、「救済ハズレ変動」が対応付けられている（図 3 5 の表の一一番右の欄）。「救済大当たり変動」、「救済ハズレ変動」の特図変動演出では、主に「通常変動 リーチ N リーチ 救済系リーチ」で構成される演出フローが実行される（図 3 5 の表の右から 2 番目の欄）。

20

#### 【0294】

「救済大当たり変動」、「救済ハズレ変動」の特図変動演出は、「N リーチ」までは「キャラ C 大当たり変動」、「キャラ C ハズレ変動」と同じ演出フローである（図 3 6 (A) ~ 図 3 6 (C)）。「N リーチ」の後、「発展演」が行われないで「救済系リーチ」が行われる。

#### 【0295】

「救済系リーチ」では、図 4 1 (A) に示すように、表示部 50 a に救済系リーチ専用の背景画像（救済系リーチ用背景画像 G 1 1 9）が表示され、拡大された中演出図柄 E Z 2 が低速で変動表示される。その後、特図 1 変動パターンが「救済大当たり変動」であった場合には、図 4 1 (B) に示すように、表示部 50 a に演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 および小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 が大当たりを示す態様で仮停止表示し、その後停止表示する。一方、特図 1 変動パターンが「救済ハズレ変動」であった場合には、図 4 1 (C) に示すように、表示部 50 a に演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 および小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 がハズレを示す態様で仮停止表示し、その後停止表示する。

30

#### 【0296】

次に、特図 1 変動パターン「T H P 0 2 5」、「T H P 0 3 7」に対する特図変動演出について説明する。この特図 1 変動パターンは、「救済 / チャレンジ大当たり変動」、「救済 / チャレンジハズレ変動」が対応付けられている（図 3 5 の表の一一番右の欄）。「救済 / チャレンジ大当たり変動」、「救済 / チャレンジハズレ変動」の特図変動演出では、主に「通常変動 リーチ N リーチ 救済系リーチ チャレンジ演出」で構成される演出フローが実行される（図 3 5 の表の右から 2 番目の欄）。

40

#### 【0297】

「救済 / チャレンジ大当たり変動」、「救済 / チャレンジハズレ変動」の特図変動演出は、「救済系リーチ」までは「救済大当たり変動」、「救済ハズレ変動」と同じ演出フローである（図 3 6 (A) ~ 図 3 6 (C)、図 4 1 (A)）。「救済系リーチ」の後、表示部 50 a に演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 および小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 がハズレを示す態様で仮停止表示する（図 4 1 (C) 参照）。その後、前述した「チャレンジ煽

50

り演出（図39（B）参照）」が行われる。そして、「チャレンジ煽り演出」の後に、表示部50aにチャレンジ図柄が停止表示して、前述した「チャレンジ演出」（図40（A）参照）に発展する。「チャレンジ演出」の後、特図1変動パターンが「救済／チャレンジ大当たり変動」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1」であった場合には、表示部50aに『BIG BONUS図柄』が停止表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3が大当たりを示す態様で停止表示する（図40（B）参照）。また、特図1変動パターンが「救済／チャレンジ大当たり変動」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2」であった場合には、表示部50aに『SMALL BONUS図柄』が停止表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3が大当たりを示す態様で停止表示する（図40（C）参照）。また、特図1変動パターンが「救済／チャレンジ大当たり変動」であり且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」であった場合には、表示部50aに『モードチェンジ図柄』が停止表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3が大当たりを示す態様で停止表示する（図40（D）参照）。一方、特図1変動パターンが「救済／チャレンジハズレ変動」であった場合には、表示部50aに『×図柄』が停止表示され、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3および小図柄KZ1、KZ2、KZ3がハズレを示す態様で停止表示する（図40（E）参照）。

#### 【0298】

次に、「チャレンジ煽り演出」について詳細に説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが、「キャラ／チャレンジ大当たり変動」、「キャラ／チャレンジハズレ変動」、「キャラAハズレ変動」、「救済ハズレ変動」、「救済／チャレンジハズレ変動」の特図変動演出で「チャレンジ煽り演出」を実行可能である。

#### 【0299】

「チャレンジ煽り演出」には、演出態様A、演出態様Bおよび演出態様Cの3種類の演出態様がある。演出態様Aの「チャレンジ煽り演出」では、青色のチャレンジ図柄が低速で変動表示される。演出態様Bの「チャレンジ煽り演出」では、緑色のチャレンジ図柄が低速で変動表示される。演出態様Cの「チャレンジ煽り演出」では、赤色のチャレンジ図柄が低速で変動表示される。なお、演出態様の種類や数は、適宜に変更することが可能である。また、各演出態様の演出内容については、遊技者が違いを認識できる範囲で適宜に変更することが可能である。

#### 【0300】

演出制御用マイコン121は、図42（A）に示すチャレンジ煽り演出選択テーブルを用いて、演出態様A、演出態様Bおよび演出態様Cの何れで「チャレンジ煽り演出」を実行するかを、それぞれ異なる割合で決定する。

#### 【0301】

「キャラ／チャレンジ大当たり変動」、「救済／チャレンジ大当たり変動」の場合は、演出態様Aを30%、演出態様Bを30%、演出態様Cを40%の割合で決定する。これらの特図変動演出では、チャレンジ図柄が停止表示されて、「チャレンジ演出」が行われる。そして、「チャレンジ演出」後に、『BIG BONUS図柄』、『SMALL BONUS図柄』または『モードチェンジ図柄』が停止表示される。

#### 【0302】

「キャラ／チャレンジハズレ変動」、「救済／チャレンジハズレ変動」の場合は、演出態様Aを45%、演出態様Bを35%、演出態様Cを20%の割合で決定する。これらの特図変動演出では、チャレンジ図柄が停止表示されて、「チャレンジ演出」が行われる。そして、「チャレンジ演出」後に、『×図柄』が停止表示される。

#### 【0303】

「キャラAハズレ変動」または「救済ハズレ変動」の場合は、演出態様Aを60%、演出態様Bを40%の割合で決定し、演出態様Cを決定しない。これらの特図変動演出では、残念図柄が停止表示されて、「チャレンジ演出」が行われない。

#### 【0304】

10

20

30

40

50

従って、演出態様 A < 演出態様 B < 演出態様 C の順で、チャンレ図柄が停止表示され易くなっている（「チャレンジ演出」が実行され易くなっている）。また、演出態様 A < 演出態様 B < 演出態様 C の順で、『BIG BONUS 図柄』、『SMALL BONUS 図柄』または『モードチェンジ図柄』が停止表示され易くなっている（大当たり遊技が実行され易くなっている）。

#### 【0305】

次に、「チャレンジ演出」について詳細に説明する。演出制御用マイコン 121 は、特図 1 変動パターンが、「キャラ / チャレンジ大当たり変動」、「救済 / チャレンジ大当たり変動」、「キャラ / チャレンジハズレ変動」、「救済 / チャレンジハズレ変動」の特図変動演出で「チャレンジ演出」を実行可能である。

10

#### 【0306】

「チャレンジ演出」には、演出態様 D、演出態様 E および演出態様 F の 3 種類の演出態様がある。演出態様 D の「チャレンジ演出」では、1 個の『BIG BONUS 図柄』と 1 個の『SMALL BONUS 図柄』と 1 個の『モードチェンジ図柄』と 2 個の『×図柄』とが変動表示される。演出態様 E の「チャレンジ演出」では、2 個の『BIG BONUS 図柄』と 1 個の『SMALL BONUS 図柄』と 1 個の『モードチェンジ図柄』と 1 個の『×図柄』とが変動表示される。演出態様 F の「チャレンジ演出」では、2 個の『BIG BONUS 図柄』と 2 個の『SMALL BONUS 図柄』と 1 個の『モードチェンジ図柄』とが変動表示される。なお、演出態様の種類や数は、適宜に変更することが可能である。また、各演出態様の演出内容については、遊技者が違いを認識できる範囲で適宜に変更することが可能である。

20

#### 【0307】

演出制御用マイコン 121 は、図 42 (B) に示すチャレンジ演出選択テーブルを用いて、演出態様 D、演出態様 E および演出態様 F の何れで「チャレンジ演出」を実行するかを決定する。

#### 【0308】

「キャラ / チャレンジ大当たり変動」または「救済 / チャレンジ大当たり変動」であり且つ「大当たり図柄 1」の場合は、演出態様 D を 30%、演出態様 E を 40%、演出態様 F を 30% の割合で決定する。これらの特図変動演出における「チャレンジ演出」では、『BIG BONUS 図柄』が停止表示される。

30

#### 【0309】

「キャラ / チャレンジ大当たり変動」または「救済 / チャレンジ大当たり変動」であり且つ「大当たり図柄 2」の場合は、演出態様 D を 30%、演出態様 E を 30%、演出態様 F を 40% の割合で決定する。これらの特図変動演出における「チャレンジ演出」では、『SMALL BONUS 図柄』が停止表示される。

#### 【0310】

「キャラ / チャレンジ大当たり変動」または「救済 / チャレンジ大当たり変動」であり且つ「大当たり図柄 3」の場合は、演出態様 D を 40%、演出態様 E を 30%、演出態様 F を 30% の割合で決定する。これらの特図変動演出における「チャレンジ演出」では、『モードチェンジ図柄』が停止表示される。

40

#### 【0311】

「キャラ / チャレンジハズレ演出」または「救済 / チャレンジハズレ変動」の場合は、演出態様 D を 60%、演出態様 E を 40% の割合で決定し、演出態様 F を決定しない。これらの特図変動演出における「チャレンジ演出」では、『×図柄』が停止表示される。

#### 【0312】

従って、演出態様 D < 演出態様 E < 演出態様 F の順で、『BIG BONUS 図柄』または『SMALL BONUS 図柄』が停止表示され易くなっている（「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」が実行され易くなっている）。また、演出態様 D および演出態様 F よりも演出態様 E の方が、『BIG BONUS 図柄』が停止表示され易くなっている（「大当たり遊技 2」または「大当たり遊技 3」よりも「大当たり遊技 1」が実行され易く

50

なっている)。

【0313】

次に、「チャレンジ煽り演出」と「チャレンジ演出」との関係について説明する。

【0314】

「チャレンジ煽り演出」は、「キャラAリーチ」から「キャラBリーチ」に発展しなかつた場合と、「救済系リーチ」で大当たり遊技が行われることが示唆されなかった場合と、行われる。「チャレンジ演出」は、「キャラAリーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」に成功した場合(チャレンジ図柄が停止表示された場合)でも、「救済系リーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」に成功した場合(チャレンジ図柄が停止表示された場合)でも行われる。

10

【0315】

ここで、「チャレンジ煽り演出」の成功確率について説明する。「キャラAリーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」の成功確率は、約76%である(図35の振分率参照)。一方、「救済系リーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」の成功確率は、約71%である(図35の振分率参照)。

【0316】

つまり、「キャラAリーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」と、「救済系リーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」とで、その後の「チャレンジ演出」の行われ易さが異なるようになっており、「チャレンジ煽り演出」が行われるまでの演出フローによって、「チャレンジ煽り演出」に成功する可能性を示唆することが可能になっている。ここでは、前者の方が「チャレンジ演出」が行われ易くなっているが、後者の方が「チャレンジ演出」が行われ易くすることも可能である。

20

【0317】

次に、「チャレンジ演出」と、『BIG BONUS図柄』、『SMALL BONUS図柄』との関係について説明する。

【0318】

「チャレンジ演出」は、「キャラAリーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」に成功した場合と、「救済系リーチ」を経由した後の「チャレンジ煽り演出」に成功した場合と、行われる。『BIG BONUS図柄』、『SMALL BONUS図柄』は、「キャラAリーチ」を経由した後の「チャレンジ演出」でも、「救済系リーチ」を経由した後の「チャレンジ演出」でも停止表示されることがある。

30

【0319】

ここで、「チャレンジ演出」の成功確率(『BIG BONUS図柄』、『SMALL BONUS図柄』が停止表示される確率)について説明する。「キャラAリーチ」を経由した後の「チャレンジ演出」の成功確率は、約45%である(図35の振分率参照)。一方、「救済系リーチ」を経由した後の「チャレンジ演出」の成功確率は、約29%である(図35の振分率参照)。

【0320】

つまり、「キャラAリーチ」を経由した後の「チャレンジ演出」と、「救済系リーチ」を経由した後の「チャレンジ演出」とで、その後に『BIG BONUS図柄』または『SMALL BONUS図柄』が停止表示される確率(実質ラウンドが有る大当たり遊技が実行される確率)が異なるようになっており、「チャレンジ演出」が行われるまでの演出フローによって、「チャレンジ演出」に成功する可能性を示唆することが可能になっている。ここでは、前者の方が『BIG BONUS図柄』または『SMALL BONUS図柄』が停止表示され易くなっているが、後者の方が『BIG BONUS図柄』または『SMALL BONUS図柄』が停止表示され易くすることも可能である。

40

【0321】

次に、「キャラB煽り演出」、「キャラC煽り演出」と、「チャレンジ煽り演出」、「チャレンジ演出」との関係を説明する。

【0322】

50

「キャラAリーチ」から「キャラBリーチ」に発展しなかった場合に、「チャレンジ煽り演出」が行われるので、「キャラBリーチ」に発展しなかった場合であっても「チャレンジ演出」が行われる可能性が残るようになっている。一方、「キャラBリーチ」から「キャラCリーチ」に発展しなかった場合には、「チャレンジ煽り演出」が行われないで「キャラBリーチ」が継続されるので、「キャラCリーチ」に発展しなかった場合であっても「キャラBリーチ」で大当たりとなるか否か（「剣型ボタン操作演出」）を楽しむことが可能になっている。

#### 【0323】

##### <実施形態の効果>

以下、実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の効果について説明する。

10

#### 【0324】

(1) 「キャラBリーチ」に発展した場合の大当たり遊技として、遊技者に有利な「大当たり遊技1」が行われるので、「キャラBリーチ」によって、遊技者の「大当たり遊技1」が行われることへの期待感を高めることが可能である。

#### 【0325】

(2) 「キャラBリーチ」に発展しなかった場合であっても、「チャレンジ演出」が行われることがあるので、「キャラBリーチ」に発展しなくても、「チャンレンジ演出」への期待が残り、遊技者の大当たり遊技が行われることへの期待感を継続させることが可能である。

20

#### 【0326】

(3) 「キャラBリーチ」から「キャラCリーチ」に発展した場合、「キャラBリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高くなるので、「キャラCリーチ」が行われることによって、遊技者の大当たり遊技が行われることへの期待感を更に高めることが可能である。

#### 【0327】

(4) 「チャレンジ演出」が行われた場合、遊技者に有利な「大当たり遊技1」が行われることも、それよりも不利な「大当たり遊技2」または「大当たり遊技3」が行われることもあるので、大当たり図柄の種別に関わらずに「チャレンジ演出」を行うことができ、遊技者に「チャンレンジ演出」をより多く体感させることができある。

30

#### 【0328】

(5) 「キャラBリーチ」から「キャラCリーチ」に発展しなかった場合、「チャレンジ演出」が行われないので、遊技者を「キャラBリーチ」に集中させることができある。

#### 【0329】

(6) 「キャラAリーチ」から「キャラBリーチ」に発展しなかった場合でも、「救済系リーチ」で大当たり遊技が行われることが示唆されなかった場合でも、「チャレンジ演出」が行われることがあるので、「キャラAリーチ」に発展しても「救済系リーチ」に発展しても、「チャンレンジ演出」への期待が残り、遊技者の大当たり遊技が行われることへの期待感を継続させることができる。

#### 【0330】

(7) 「キャラAリーチ」から「キャラBリーチ」に発展しなかった場合でも、または、「救済系リーチ」で大当たり遊技が行われることが示唆されなかった場合でも、「チャレンジ煽り演出」が行われることがあるので、遊技者にとって不利な展開になんしても、遊技者の「チャレンジ演出」が行われることへの期待感を煽ることが可能である。

40

#### 【0331】

(8) 「キャラAリーチ」から「キャラBリーチ」に発展しなかった場合と、「救済系リーチ」で大当たり遊技が行われることが示唆されなかった場合とで、「チャレンジ煽り演出」の成功確率が異なるので、「チャレンジ煽り演出」までの展開によって、遊技者の「チャレンジ演出」が行われることへの期待感を変化させることができる。

#### 【0332】

(9) 「キャラAリーチ」から「キャラBリーチ」に発展しなかった場合と、「救済系リ

50

ーチ」で大当たり遊技が行われることが示唆されなかった場合とで、「チャレンジ演出」の成功確率が異なるので、「チャレンジ演出」までの展開によって、遊技者の「チャレンジ演出」における期待感を変化させることが可能である。

【0333】

<実施形態の変更例>

以下、実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0334】

大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合に、特図1変動パターン「THP032（「キャラCハズレ変動」）」が決定されないようにしても良い。この場合、「キャラCリーチ」が行われることで「大当たり遊技1」が行われることを遊技者に示唆することが可能である。また、特図1変動パターン「THP021（「キャラC大当たり変動」）」に対応する特図変動演出において、主人公キャラクタCとは異なる特別なキャラクタを出現させるようにしても良い。この場合、特別なキャラクタが出現することで「大当たり遊技1」が行われることを遊技者に示唆することが可能である。

【0335】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合に、特図1変動パターン「THP034（「キャラノチャレンジハズレ変動」）」が決定されないようにしても良い。この場合、「チャレンジ演出」が行われることで「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」および「大当たり遊技3」の何れかが行われることを遊技者に示唆することが可能である。

【0336】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合に、特図1変動パターン「THP037（「救済ノチャレンジハズレ変動」）」が決定されないようにしても良い。この場合、「チャレンジ演出」が行われることで「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」および「大当たり遊技3」の何れかが行われることを遊技者に示唆することが可能である。

【0337】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合に、特図1変動パターン「THP034（「キャラノチャレンジハズレ変動」）」および「THP037（「救済ノチャレンジハズレ変動」）」のうち一方の特図1変動パターンだけが決定されるようにしても良い。この場合、「キャラAリーチ」を経由して「チャレンジ演出」が行われた場合、および、「救済系リーチ」を経由して「チャレンジ演出」が行われた場合、の何れか一方で、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」および「大当たり遊技3」の何れかが行われることを遊技者に示唆することが可能である。

【0338】

また、「キャラAリーチ」と「キャラB煽り演出」とを経由してからの「チャレンジ煽り演出」と、「救済系リーチ」を経由してからの「チャレンジ煽り演出」とで、演出態様を異ならせてても良い。例えば、チャレンジ図柄の表示態様を異ならせるようにしても良い。

【0339】

また、「キャラAリーチ」と「キャラB煽り演出」とを経由してからの「チャレンジ演出」と、「救済系リーチ」を経由してからの「チャレンジ演出」とで、演出態様を異ならせてても良い。例えば、一方は図柄の変動で、他方は半球型ボタン40の操作を促す演出にしても良い。

【0340】

また、「キャラAリーチ」と「キャラB煽り演出」とを経由してからの「チャレンジ煽り演出」と、「救済系リーチ」を経由してからの「チャレンジ煽り演出」とで、同じ確率で「チャレンジ演出」を行うようにしても良い。

【0341】

また、「キャラAリーチ」と「キャラB煽り演出」とを経由してからの「チャレンジ演

10

20

30

40

50

出」と、「救済系リーチ」を経由してからの「チャレンジ演出」とで、同じ確率で『B I G BONUS 図柄』および『S M A L L BONUS 図柄』の何れかが停止表示されるようにしてても良い。

【0342】

また、「キャラB 煽り演出」後の「成功演出」と、「キャラC 煽り演出」後の「成功演出」とで、演出態様を異なっても良い。例えば、一方はロゴ可動体57kが上昇位置に移動し、他方は盤前上左可動体55ULk、盤前上右可動体55URkおよび盤前下可動体55DKが合体するようにしても良い。

【0343】

<その他の変更例>

10

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

【0344】

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

20

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

30

【0348】

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

【0349】

<実施形態に開示されている発明>

この「発明を実施するための形態」における前段落までには、以下の発明A、発明Bおよび発明Cが開示されている。発明A、発明Bおよび発明Cの説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～A3の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～B3の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C3の総称である。

40

【0350】

発明A1に係る遊技機は、

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

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

50

前記特別遊技状態には、第1の特別遊技状態（大当たり遊技2、低確率高ベース遊技状態）と、前記第1の特別遊技状態よりも有利な第2の特別遊技状態（大当たり遊技1、高確率高ベース遊技状態）とがあり、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する特別演出（キャラAリーチ）を実行することがあり、

前記特別演出において、成功を示唆する成功演出を導出することがあり、

前記特別演出において前記成功演出を導出した場合、前記第2の特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する第1発展演（キャラBリーチ）を実行することがあり、

前記特別演出において前記成功演出を導出せずに前記第1発展演を実行しなかった場合、前記第1の特別遊技状態または前記第2の特別遊技状態の何れにもなる可能性があることを示唆する第2発展演（チャレンジ演出）を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【0351】

発明A2に係る遊技は、

発明A1に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1発展演において、前記成功演出と同じまたは異なる再成功演出を導出することがあり、

前記第1発展演において前記再成功演出を導出した場合、前記第1発展演よりも前記第2の特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する第3発展演（キャラCリーチ）を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【0352】

発明A3に係る遊技機は、

発明A2に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1発展演において前記再成功演出を導出せずに前記第3発展演を実行しなかった場合、前記第2発展演を実行しない、

ことを特徴とする。

#### 【0353】

発明B1に係る遊技機は、

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

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する第1特別演出（キャラAリーチ）を実行するときと、前記第1特別演出とは異なる第2特別演出（救済系リーチ）を実行するときと、があり、

前記第1特別演出または前記第2特別演出を実行した後に、前記特別遊技状態になるか否かを示唆する第3特別演出（チャレンジ演出）を実行することがあり、

前記第1特別演出または前記第2特別演出において、前記第3特別演出が実行される可能性があることを示唆する煽り演出（チャレンジ煽り演出）を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【0354】

発明B2に係る遊技機は、

発明B1に係る遊技であって、

前記第1特別演出が実行されて前記煽り演出が実行されたときと、前記第2特別演出が実行されて前記煽り演出が実行されたときとで、前記第3特別演出が実行される確率が互いに異なる、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【0355】

発明B3に係る遊技機は、

発明B1または発明B2に係る遊技機であって、

前記第1特別演出は、前記第2特別演出よりも前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出であり、

前記演出実行手段は、

前記第1特別演出において、成功を示唆する成功演出を導出することがあり、

前記第1特別演出において前記成功演出を導出した場合、前記第1特別演出よりも前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する高期待度演出（キャラBリーチ）を実行することがあり、

10

前記煽り演出は、前記第1特別演出において前記成功演出が導出されずに前記高期待度演出が実行されなかった場合に実行されることがある、

ことを特徴とする。

【0356】

発明C1に係る遊技機は、

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

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出実行手段は、

20

前記判定の結果に基づいて、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第1特別演出（キャラAリーチ）を実行するときと、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第2特別演出（救済系リーチ）を実行するときと、があり、

前記第1特別演出または前記第2特別演出を実行した後に、前記特別遊技状態になるか否かを示唆する第3特別演出（チャレンジ演出）を実行することがあり、

前記第1特別演出の後に前記第3特別演出が実行されたときと、前記第2特別演出の後に前記第3特別演出が実行されたときとで、前記第3特別演出において前記特別遊技状態になることが示唆される確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

30

【0357】

発明C2に係る遊技機は、

発明C1に係る遊技機であって、

前記第2特別演出の後に前記第3特別演出が実行されたときよりも、前記第1特別演出の後に前記第3特別演出が実行されたときの方が、前記第3特別演出において前記特別遊技状態になることが示唆され易い、

ことを特徴とする。

【0358】

発明C3に係る遊技機は、

発明C1または発明C2に係る遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記第1特別演出において、成功を示唆する成功演出を導出することがあり、

前記第1特別演出において前記成功演出を導出した場合、前記第1特別演出よりも前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する高期待度演出（キャラBリーチ）を実行することがあり、

前記発展演演出は、前記第1特別演出において前記成功演出が導出されずに前記高期待度演出が実行されなかった場合に実行されることがある、

ことを特徴とする。

【符号の説明】

【0359】

50

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 ... 遊技盤

5 0 ... 画像表示装置

5 7 ... 口ゴ役物装置

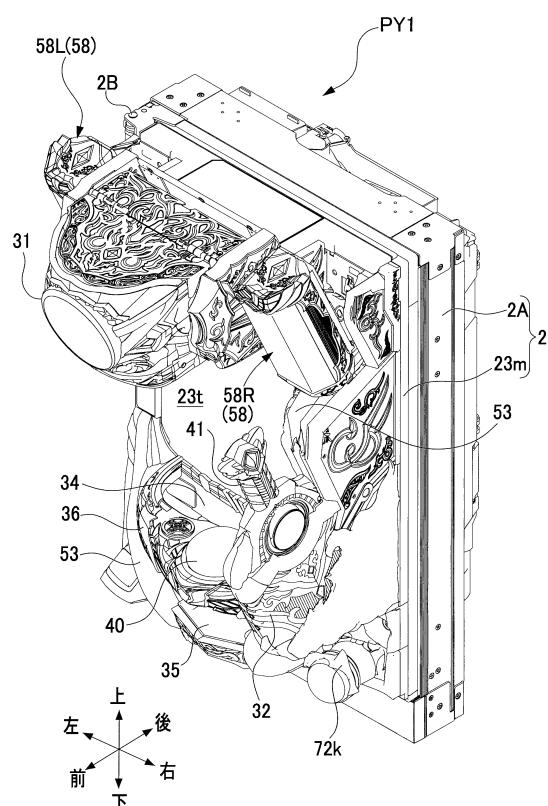
5 7 k ... 口ゴ可動体

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

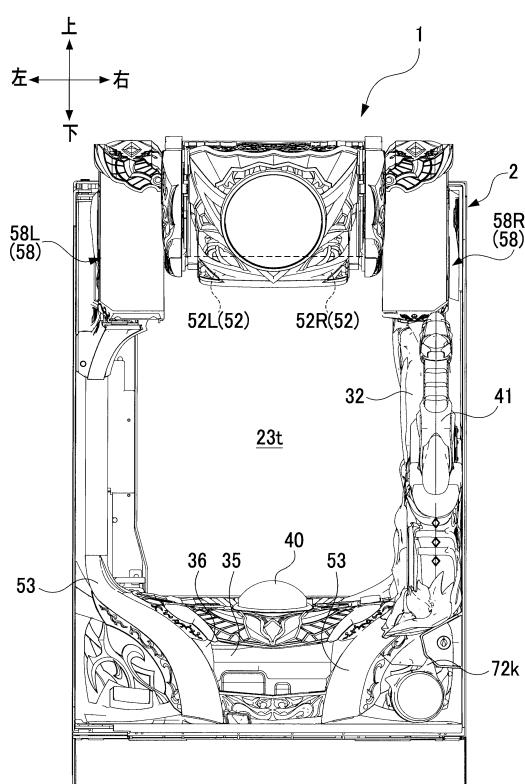
1 2 1 ... 演出制御用マイコン

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

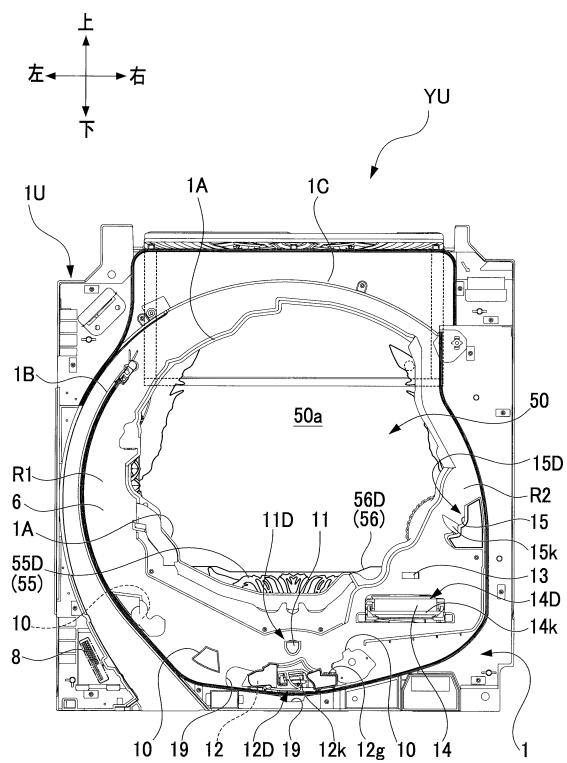
20

30

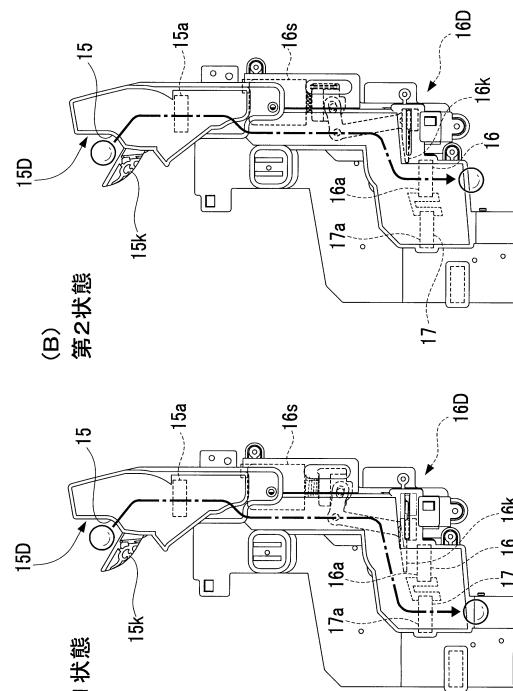
40

50

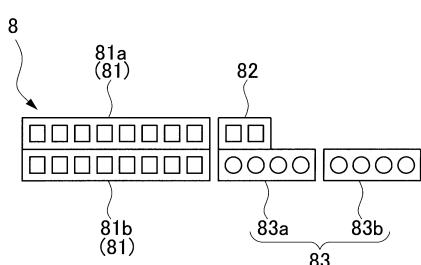
【図3】



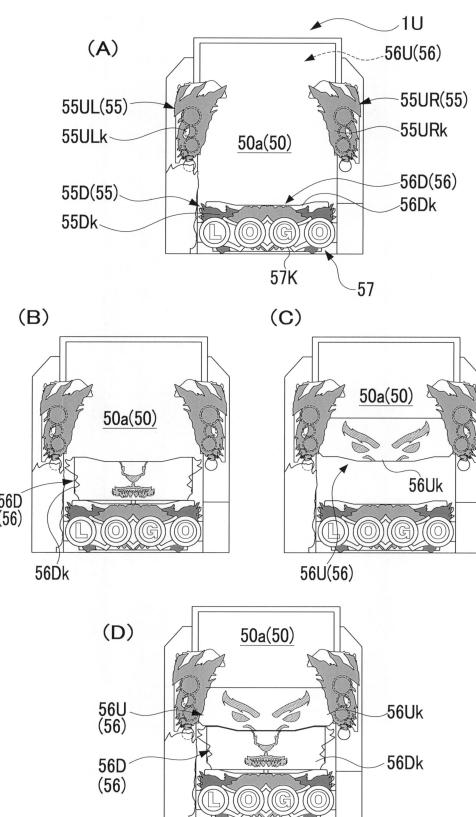
【図4】



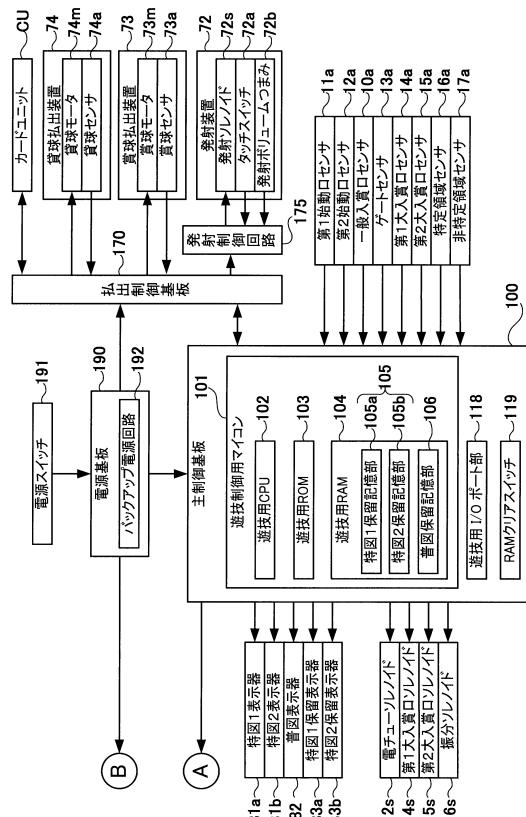
【図5】



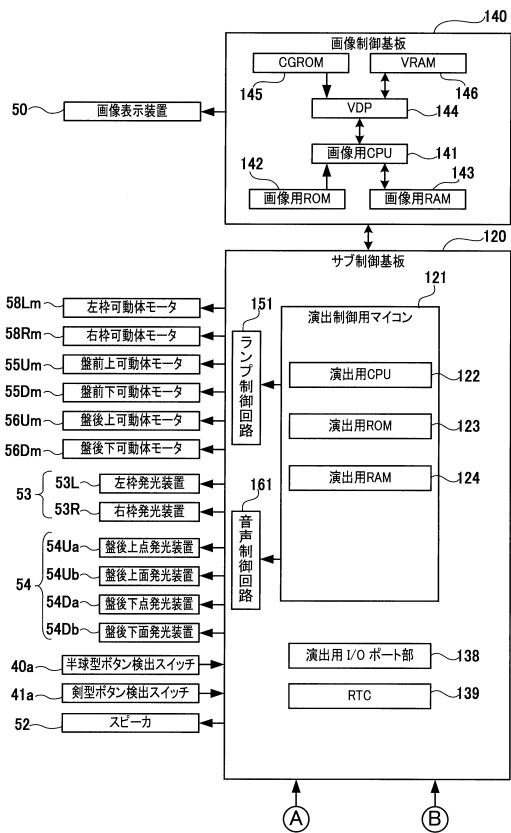
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

(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

【図10】

(A)当たり判定テーブル

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

(B)普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 1 1】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 1 2】

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特因変動パターン	特因変動演出時間(ms)	* 備考	
					特因変動演出の演出フリー	特因変動演出の演出時間
非時短状態	ハズレ	—	P01	100000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
					通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		リーチ有り	P02	60000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P03	30000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P04	95000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
	リーチ無し	0~2	P05	55000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P06	25000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		3~4	P07	13000	通常変動	通常変動
			P08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
			P09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
時短状態	ハズレ	—	P10	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
			P11	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
		リーチ有り	P12	10000	通常変動→リーチ	SP大当たり変動
			P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P14	15000	通常変動→リーチ	SP大当たり変動
	リーチ無し	0~2	P15	6000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
		3~4	P17	6000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P18	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P19	4000	通常変動	短縮Bハズレ変動

【図 1 3】

特因変動パターン判定テーブル

遊技状態	リーチ判定結果	特因2保蓄数(1/2)	特因変動パターン	特因変動時間(ms)	* 備考	
* 特因変動演出の演出フリー						
大当たり	—	—	P51	100000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P52	60000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P53	30000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P54	65000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P55	55000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P56	25000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P57	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
			P58	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
			P59	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
時短状態	ハズレ	—	P60	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
			P61	80000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		リーチ有り	P62	10000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P63	75000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P64	15000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
	リーチ無し	0~2	P65	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
			P66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
		3~4	P67	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
			P68	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P69	4000	通常変動	短縮Bハズレ変動
時短状態	大当たり	—	P70	60000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P71	10000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		リーチ有り	P72	10000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P73	15000	通常変動→リーチ→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P74	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
	ハズレ	—	P75	13000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P76	8000	通常変動	短縮Bハズレ変動
		リーチ無し	P77	4000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P78	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P79	4000	通常変動	短縮Bハズレ変動

【図 1 4】

始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン	始動入賞コマンド	特因変動演出の演出フロー
第1	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
			L大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ→発動
		SP大当たり変動	SPリーチ	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		SP大当たり変動	SPリーチ	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
	時短状態	ハズレ	SP大当たり変動	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリーチ→発動
			SP大当たり変動	コマンド07	通常変動
		リーチ有り	SP大当たり変動	コマンド08	通常変動→リーチ→Nリーチ→発動
			SP大当たり変動	コマンド09	通常変動→リーチ→Nリーチ→発動
			SP大当たり変動	コマンド10	通常変動→リーチ→Nリーチ→発動
第2	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリーチ
			SP大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ
		リーチ無し	SP大当たり変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリーチ
			SP大当たり変動	コマンド14	通常変動→リーチ
			SP大当たり変動	コマンド15	通常変動
	時短状態	ハズレ	SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
			SP大当たり変動	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		リーチ有り	SP大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリーチ
			SP大当たり変動	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
			SP大当たり変動	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		リーチ無し	SP大当たり変動	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリーチ
			SP大当たり変動	コマンド57	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPリーチ
			SP大当たり変動	コマンド62	通常変動→リーチ
			SP大当たり変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPリーチ

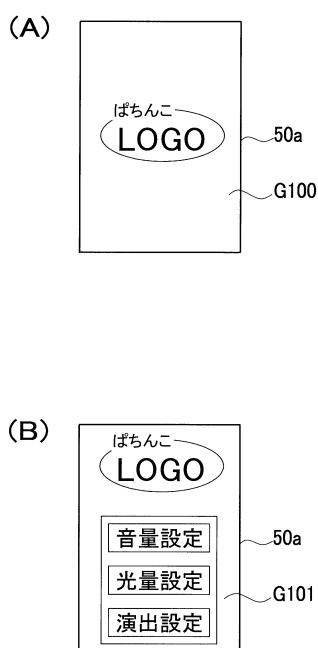
【図15】

大当たり遊び	大入賞口の開閉パターン					
	ラウンド選択の回数	ラウンド	1回のラウンド遊び当たりの開放の回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間
大当たり遊び	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
大当たり遊びA (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
大当たり遊びB (ショート大当たり)	16R (実質8R)	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	
大当たり遊びC (Vロング大当たり)	16R (実質6R)	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	10.0秒
	16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	

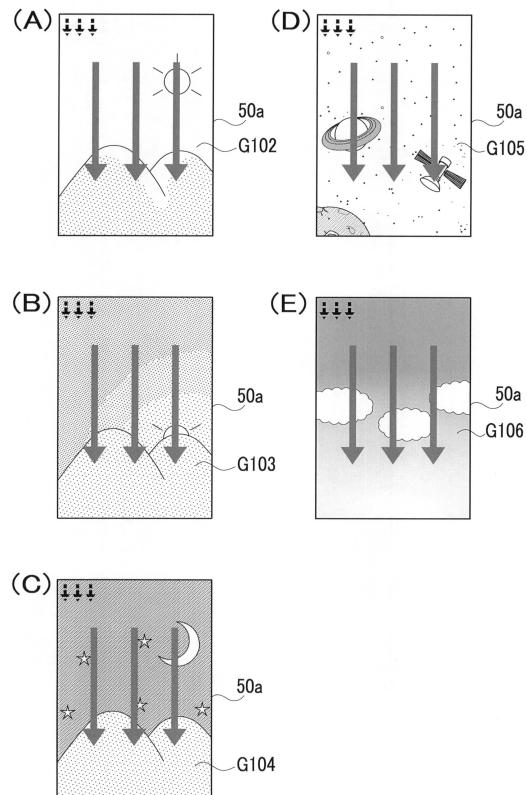
【図16】

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

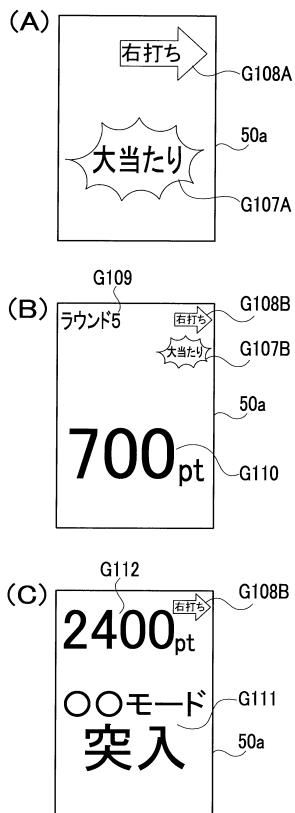
【図17】



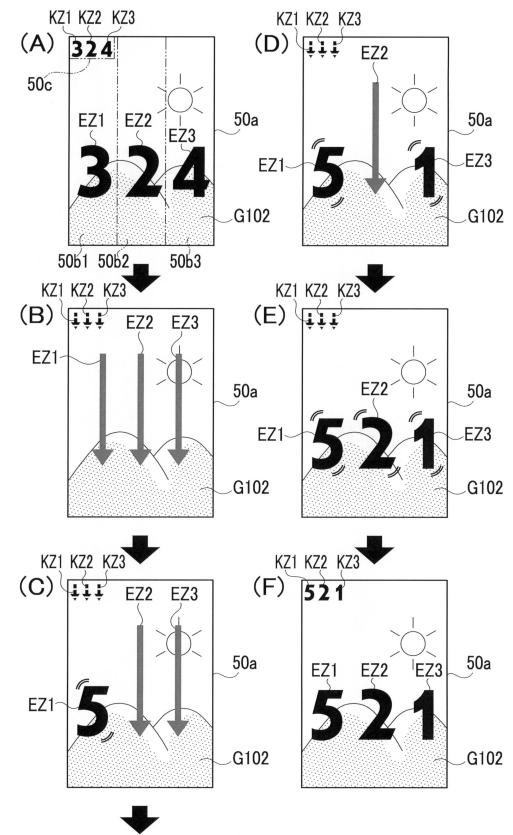
【図18】



【図 19】



【図 20】



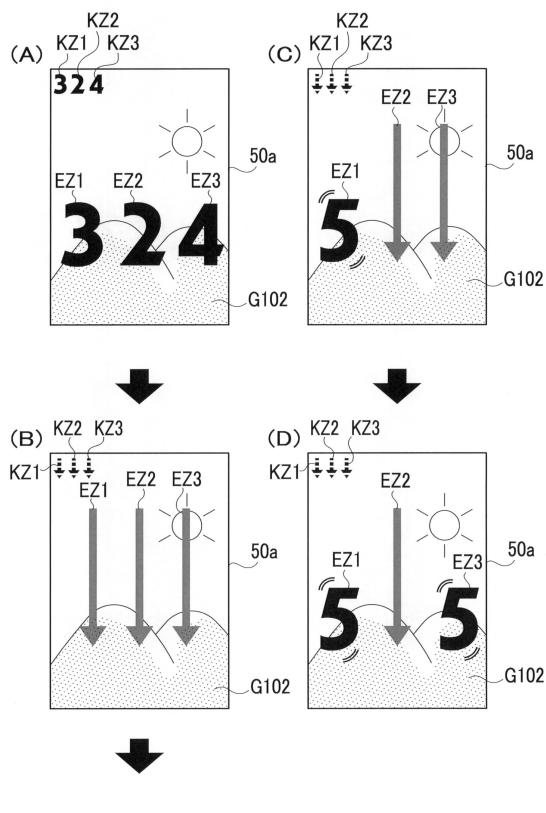
10

20

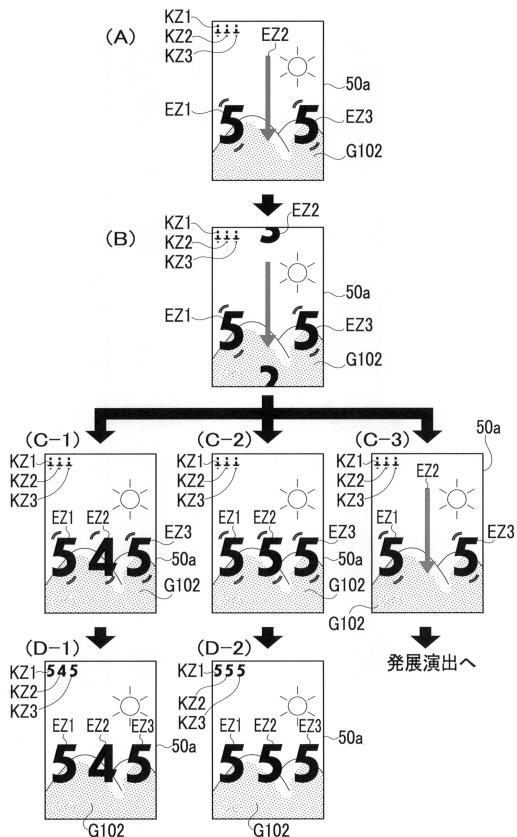
30

40

【図 21】

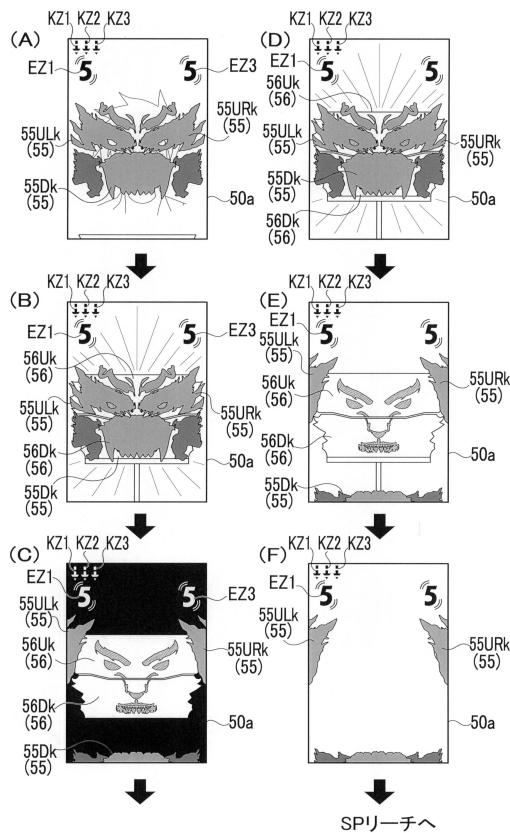


【図 22】

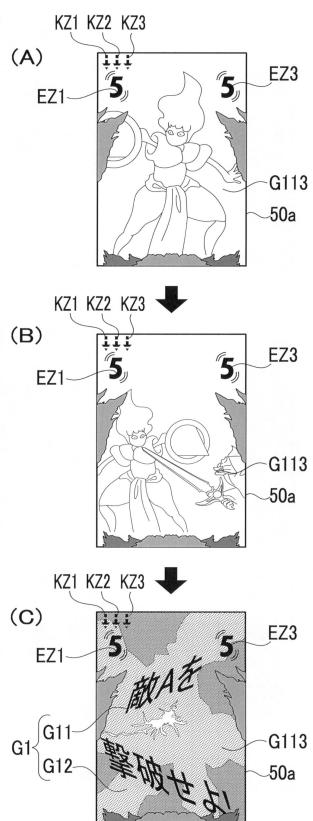


50

【図 2 3】



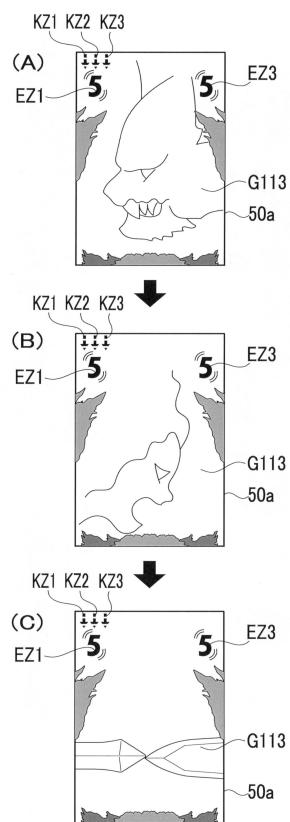
【図 2 4】



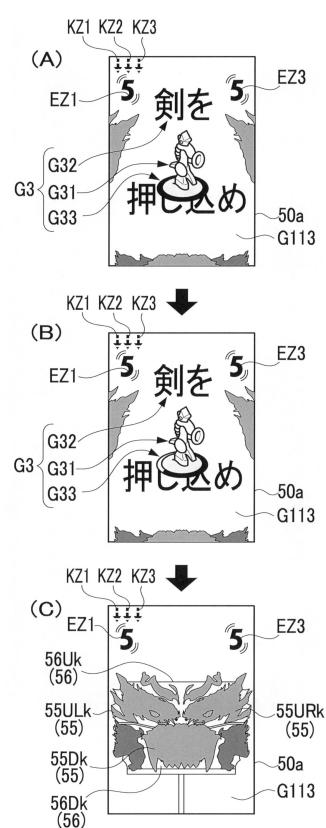
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

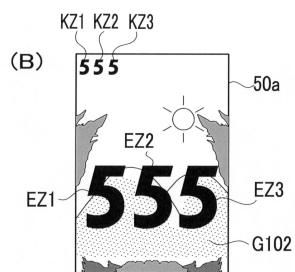
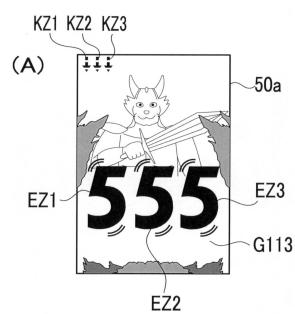


30

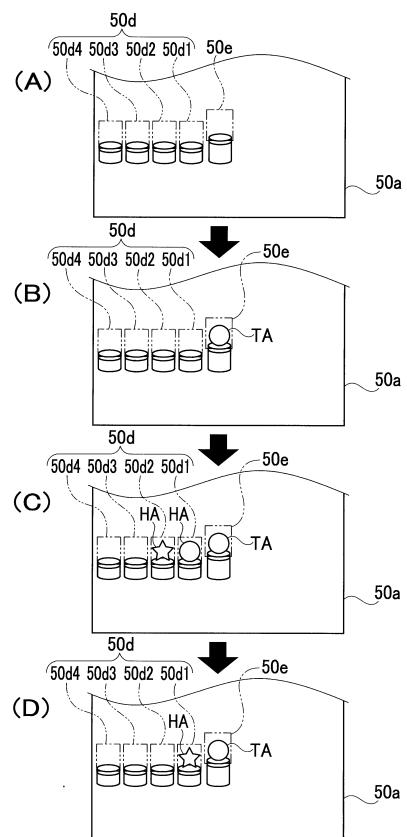
40

50

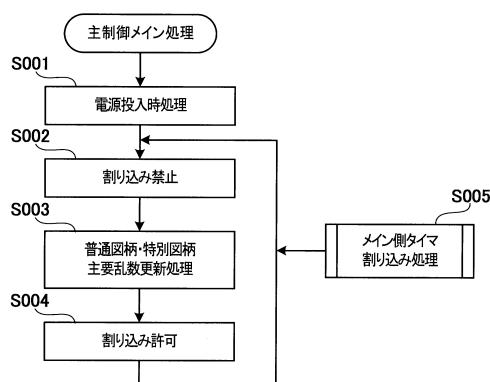
【図 2 7】



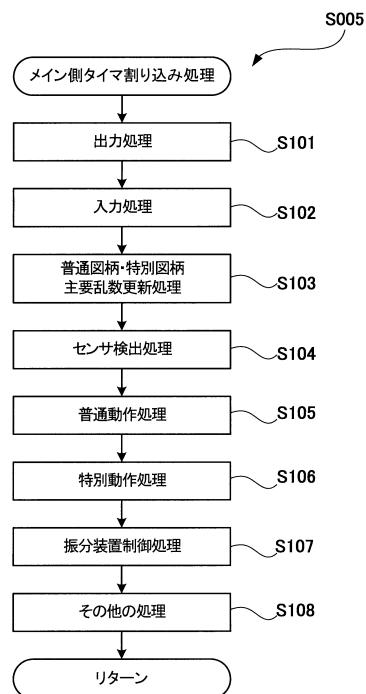
【図 2 8】



【図 2 9】



【図 3 0】



10

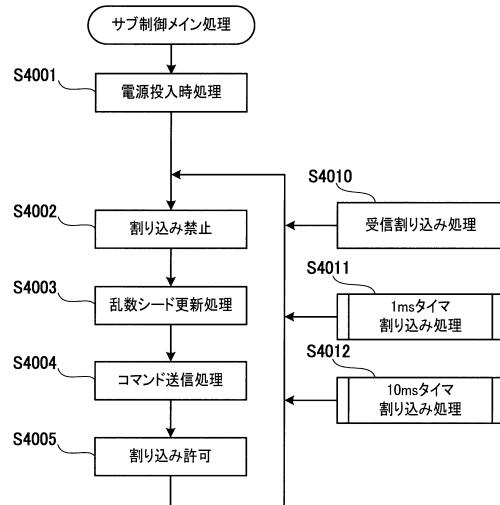
20

30

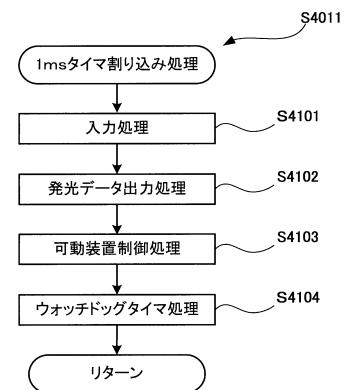
40

50

【図3-1】

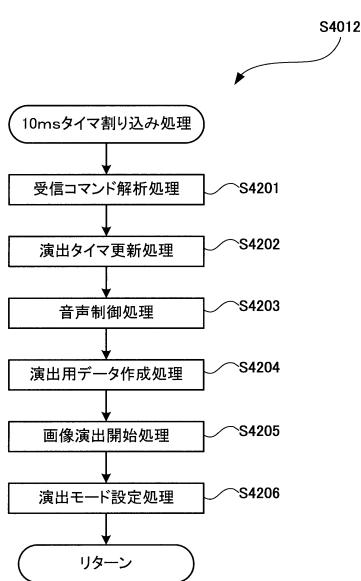


【図3-2】



10

【図3-3】



20

【図3-4】

大当たり逃げ制御テーブル						
始動口	大当たり回数	繰り分率 (%)	大当たり逃げ	ラウンド逃げ の回数	ラウンド 開放する 開放当時の 開放の回数	開放 時間
第1	大当たり回数1	50	大当たり逃げ1	16R (実質1R)	1～8R 1回	29.5秒 2.0秒
	大当たり回数2	40	大当たり逃げ2	16R (実質1R)	1～8R 1回	29.5秒 2.0秒
	大当たり回数3	10	大当たり逃げ3	16R (実質1R)	1～8R 1回	29.5秒 2.0秒
第2	大当たり回数4	50	大当たり逃げ4	16R (実質1R)	1～16R 1回	29.5秒 2.0秒
	大当たり回数5	50	大当たり逃げ5	16R (実質1R)	1～16R 1回	29.5秒 2.0秒

30

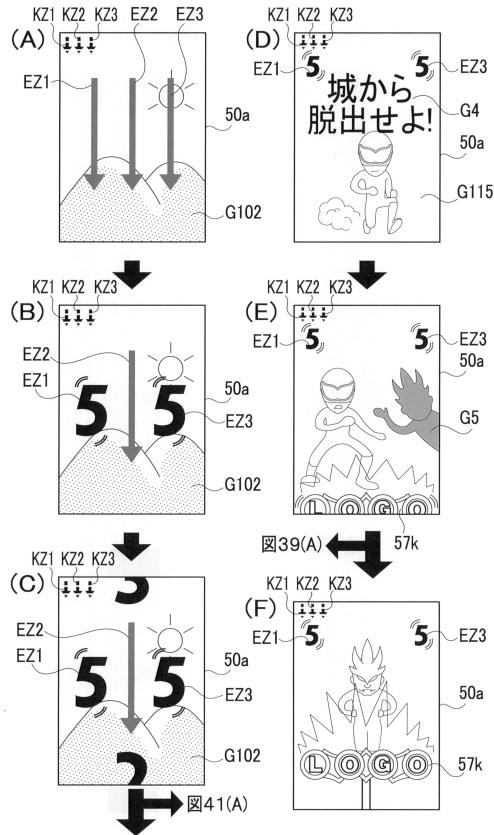
40

50

【図 3 5】

特許 状態	特許 判定結果	リード 判定結果	複数 保護段 (U1)	特許実質 割合 (%)	特許実質 時間(ms)	* 備考	
						特許実質 演出の流れフロー	特許実質 パターンの名前
非特許 状態	大当たり要件1	—	—	10	THP001 100000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→SPリード	SP大当たり要動
				10	THP002 60000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ大当たり要動
				10	THP003 30000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ大当たり要動
				23	THP021 120000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラC大当たり要動
				15	THP022 90000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD大当たり要動
				15	THP023 80000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				10	THP024 45000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ大当たり要動
				10	THP025 65000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				15	THP091 100000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→SPリード	SP大当たり要動
				15	THP092 60000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ大当たり要動
非特許 状態	大当たり要件2	—	—	15	THP093 30000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ大当たり要動
				20	THP023 90000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				20	THP024 45000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ大当たり要動
				15	THP025 65000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				40	THP023 90000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				60	THP025 65000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				2	THP032 120000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				3	THP033 90000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				3	THP034 90000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				25	THP035 65000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
非特許 状態	大当たり要件3	—	—	35	THP036 45000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				2	THP037 65000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→キャラAリード	キャラD/チャレンジ 大当たり要動
				60	THP001 12000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→SPリード	通常D/チャレンジ 大当たり要動
				15	THP002 8000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ通常D/チャレンジ 大当たり要動
				5	THP009 2000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ通常D/チャレンジ 大当たり要動
				5	THP007 12000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ通常D/チャレンジ 大当たり要動
				10	THP008 9000	通常変動→リード→N1→リード→発展演出→リリード	リ通常D/チャレンジ 大当たり要動
				85	THP009 4000	通常変動	通常D/チャレンジ 大当たり要動

【図 3 6】



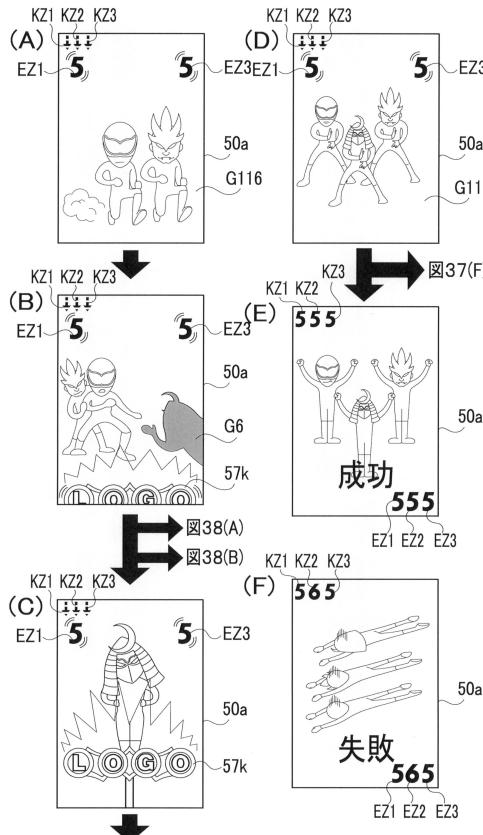
10

20

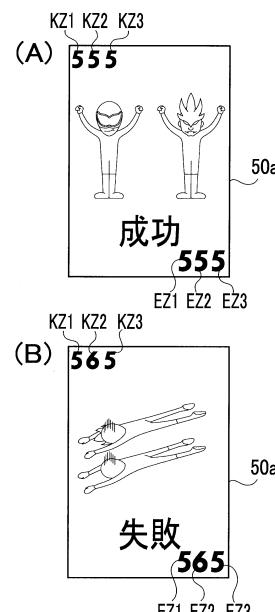
30

40

【図 3 7】



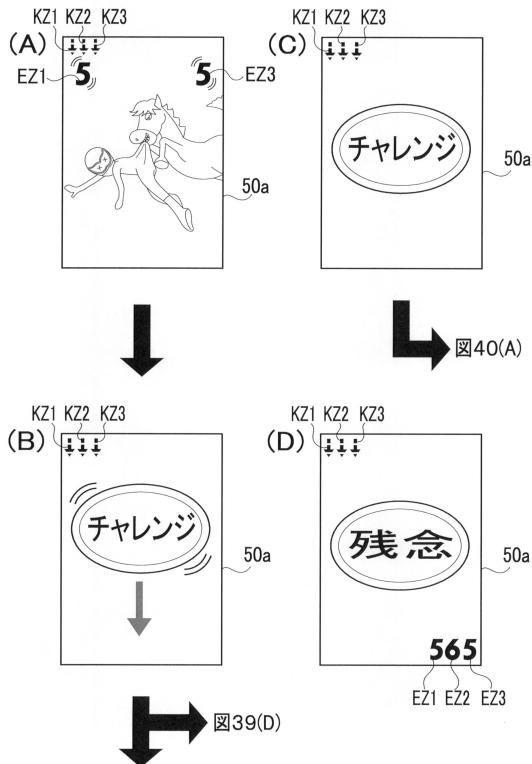
【図 3 8】



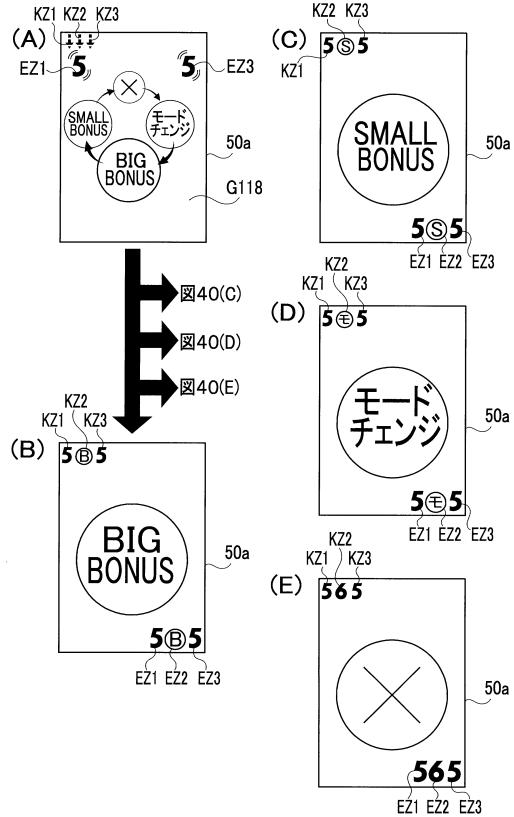
50

JP 7169617 B2 2022.11.11

【図39】



【図40】



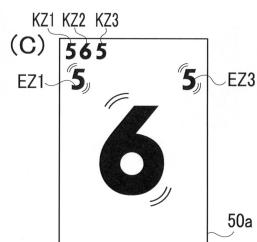
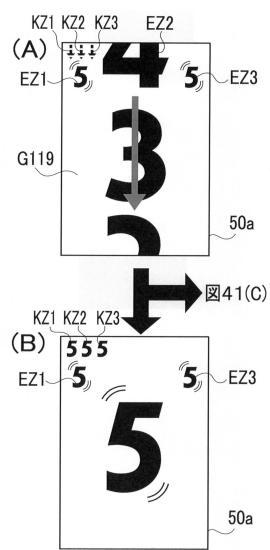
10

20

30

40

【図41】



【図42】

(A) チャレンジ振り演出選択テーブル

特図変動パターン	演出態様A <青>	演出態様B <緑>	演出態様C <赤>
THP023 (キャラ/チャレンジ大当たり変動) THP025 (救済/チャレンジ大当たり変動)	30%	30%	40%
THP034 (キャラ/チャレンジハズレ変動) THP037 (救済/チャレンジハズレ変動)	45%	35%	20%
THP035 (キャラハズレ変動) THP036 (救済ハズレ変動)	60%	40%	—

(B) チャレンジ演出選択テーブル

特図変動パターン	大当たり図柄	演出態様D	演出態様E	演出態様F
THP023 (キャラ/チャレンジ大当たり変動) THP025 (救済/チャレンジ大当たり変動)	大当たり図柄1	30%	40%	30%
	大当たり図柄2	30%	30%	40%
	大当たり図柄3	40%	30%	30%
THP034 (キャラ/チャレンジハズレ変動) THP037 (救済/チャレンジハズレ変動)	—	60%	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 牧 智宣

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 柏木 浩志

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 梶野 浩司

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

審査官 佐藤 嘉純

(56)参考文献 特開2013-048865 (JP, A)

特開2017-012551 (JP, A)

特開2016-195704 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2