

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6656674号
(P6656674)

(45) 発行日 令和2年3月4日(2020.3.4)

(24) 登録日 令和2年2月7日(2020.2.7)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 68 頁)

(21) 出願番号 特願2018-59608 (P2018-59608)
 (22) 出願日 平成30年3月27日 (2018.3.27)
 (65) 公開番号 特開2019-63485 (P2019-63485A)
 (43) 公開日 平成31年4月25日 (2019.4.25)
 審査請求日 令和1年5月8日 (2019.5.8)

早期審査対象出願

(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1
 3号
 (74) 代理人 110000291
 特許業務法人コスマス国際特許商標事務所
 (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1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内
 (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1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の入賞口と、

遊技者に有利な有利遊技状態において入賞可能となる特定入賞口と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態において、前記所定の入賞口への入賞に応じて、前記所定の入賞口への入賞を示唆する入賞演出を行うことと、前記特定入賞口への入賞に応じて、前記特定入賞口への入賞を示唆する特定演出を行うことと、が可能であり、

前記入賞演出では、前記所定の入賞口への第1の入賞が発生すると、予め定められた第1領域に特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記第1領域に特定画像が表示されているときに前記所定の入賞口に対する前記第1の入賞の次の入賞である第2の入賞が発生した場合、前記第1領域とは異なる第2領域に次の特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記第1領域に特定画像が表示されていないときに前記第2の入賞が発生した場合、前記第1領域に特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記所定の入賞口は、前記特定入賞口から見て特定の方向側に位置しており、

前記第1領域及び前記第2領域は、前記特定演出が行われる特定演出領域から見て前記特定の方向側に位置していることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

20

所定の入賞口と、
演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記所定の入賞口への入賞に応じて、前記所定の入賞口への入賞を示唆する入賞演出を行いうことが可能であり、

前記入賞演出では、前記所定の入賞口への第1の入賞が発生すると、予め定められた第1領域に特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記第1領域に特定画像が表示されているときに前記所定の入賞口に対する前記第1の入賞の次の入賞である第2の入賞が発生した場合、前記第1領域とは異なる第2領域に次の特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記第2領域に特定画像が表示されているときに前記所定の入賞口に対する前記第2の入賞の次の入賞である第3の入賞が発生した場合、前記第1領域に特定画像が表示されれば、前記第1領域とも前記第2領域とも異なる第3領域にさらに次の特定画像を所定時間にわたって表示し、前記第1領域に特定画像が表示されなければ、前記第1領域に特定画像を所定時間にわたって表示することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来よりパチンコ遊技機では、入賞口への入賞に応じて付与される特典の量（賞球数など）を示唆する演出が行われている。例えば下記特許文献1には、大当たり当選に基づく特別遊技において、大入賞口への入賞に基づいて合計賞球数を示す演出を行う遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-213560号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、入賞口への入賞に応じて行われる演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、

所定の入賞口と、

遊技者に有利な有利遊技状態において入賞可能となる特定入賞口と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態において、前記所定の入賞口への入賞に応じて、前記所定の入賞口への入賞を示唆する入賞演出を行うことと、前記特定入賞口への入賞に応じて、前記特定入賞口への入賞を示唆する特定演出を行うことと、が可能であり、

前記入賞演出では、前記所定の入賞口への第1の入賞が発生すると、予め定められた第1領域に特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記第1領域に特定画像が表示されているときに前記所定の入賞口に対する前記第1

10

20

30

40

50

の入賞の次の入賞である第2の入賞が発生した場合、前記第1領域とは異なる第2領域に次の特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記第1領域に特定画像が表示されていないときに前記第2の入賞が発生した場合、前記第1領域に特定画像を所定時間にわたって表示し、

前記所定の入賞口は、前記特定入賞口から見て特定の方向側に位置しており、

前記第1領域及び前記第2領域は、前記特定演出が行われる特定演出領域から見て前記特定の方向側に位置していることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機が提供される。

10

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

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

【図6】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

20

【図7】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図11】特図1変動パターン判定テーブルの一例である。

【図12】特図2変動パターン判定テーブルの一例である。

【図13】先読み判定テーブルの一例である。

【図14】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

30

【図15】遊技状態の説明図である。

【図16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図18】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。

【図19】特図変動演出のS Pリーチの具体例を示す説明図である。

【図20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

40

【図25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図26】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図27】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図28】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図29】大当たり遊技中の表示部を示す図であり、大入賞口への入賞に応じた演出を示す図である。

【図30】大当たり遊技中の表示部を示す図であり、一般入賞口への入賞に応じた演出の一例を示す図である。

【図31】大当たり遊技中の表示部を示す図であり、一般入賞口への入賞に応じた演出の一例を示す図である。

50

【図32】大当たり遊技中の大入賞口への入賞および一般入賞口への入賞に応じた各種の演出が実行されているときの遊技盤ユニットの正面図である。

【図33】大当たり遊技中の表示部を示す図であり、一般入賞口への入賞に応じた演出の一例を示す図である。

【図34】エンディング演出を示す図である。

【図35】大当たり遊技中の大入賞口への入賞および一般入賞口への入賞に応じた各種の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図36】第2形態における大当たり遊技中の一般入賞口への入賞に応じた演出を示す図である。

【図37】第2形態における大当たり遊技中の一般入賞口への入賞に応じた演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。 10

【図38】変更例に係る遊技盤ユニットの正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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。 20

【0010】

1. 遊技機の構造

第1形態のパチンコ遊技機PY1について説明する。最初に、パチンコ遊技機PY1の構造について図1～図5を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機PY1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機PY1に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機PY1から当該パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機PY1に近づく方向とする。 30

【0011】

図1に示すように、パチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、後述する遊技盤ユニットYUが取り付けられる遊技盤取付枠2Aと、遊技盤取付枠2Aにヒンジ2Bを介して回転自在に支持される前枠23mと、を備える。前枠23mは遊技盤取付枠に対して開閉が可能である。前枠23mには、透明板23tが取り付けられている。前枠23mが閉じられているとき、遊技盤取付枠2Aに取り付けられた遊技盤1と透明板23tとは対面する。よって、パチンコ遊技機PY1が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機PY1の前方にいる遊技者は、透明板23tを通して、遊技盤1に形成された遊技領域6を視認することができる。透明板23tは、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機PY1の前方から遊技領域6を視認可能であればよい。 40

【0012】

前枠23mの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル72kが設けられている。ハンドル72kが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置72が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル72kの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠23mの前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体36が設けられている。下部装飾体36の上面には、ハンドル72kに供給される遊技球を貯留するための上皿34が形成されている。また、下部装飾体36の正面の下部中央には、上皿34に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿35が設けられている。 50

【0013】

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

【0014】

また、前枠23mの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体31の底面に、音を出力可能なスピーカ52が設けられている。スピーカ52は、左側に配置された左スピーカ52Lと、右側に配置された右スピーカ52Rと、からなる。また、前枠23mの右縁部と、下部装飾体36における正面の下皿35の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ53が設けられている。さらに、前枠23mの左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置58が取り付けられている。枠可動装置58は、左側に配置された左枠可動装置58Lと、右側に配置された右枠可動装置58Rと、で構成される。

10

【0015】

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

【0016】

次に、遊技盤ユニットYUについて、主に図2～図5を用いて説明する。遊技盤ユニットYUは、遊技盤1と、遊技盤1の背面側に取り付けられた演出用ユニット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。

20

【0017】

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。

【0018】

30

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。なお、第1始動口11や第2始動口12といった始動口を入球口と称し、第1大入賞口14や第2大入賞口15といった大入賞口を特別入賞口あるいは特定の入賞口と称し、ゲート13を通過口あるいは通過領域と称することができるものとする。

【0019】

遊技領域6の中央付近には、開口部1Aの周縁を装飾するセンター枠(センター装飾体)61が設けられている。センター枠61には、後述する第1始動口11へ遊技球を誘導可能なステージや、ステージへ遊技球を誘導可能なワープが設けられている。

40

【0020】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第1始動口11が形成された第1始動入賞装置11Dと、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と、が設けられている。

【0021】

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

50

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(本形態では4個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0022】

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、通常は(通常状態では)、第2始動口12への遊技球の入球が不可能な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第2始動口12への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材12kが開放位置に移動することを第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が閉鎖位置にあることを第2始動口12または電チュー12Dの「閉状態」ともいう。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。

【0023】

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(本形態では4個)の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域6には、遊技球を第2始動口12へ誘導する誘導ステージ12gが設けられている。

【0024】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な一般入賞口(普通入賞口)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(本形態では3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には、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。

【0026】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第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。第1大入賞装置14Dは、開状態と閉状態とに作動可能な通常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、通常では第1大入賞口14を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することは不可能である。通常AT開閉部材14kが開状態に作動すると、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することが可能になる。このように、通常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(本形態では15個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0027】

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

10

20

30

40

50

【0028】

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

【0029】

第2大入賞口センサ15aの下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域16と非特定領域17とが設けられている。第2大入賞口センサ15aを通過した遊技球は、振分装置16Dによって、特定領域16か非特定領域17かに振り分けられる。振分装置16Dは、略矩形状の平板からなる振分部材16kと、振分部材16kを駆動する振分ソレノイド16sとを備えている。振分部材16kは、振分ソレノイド16sの駆動により、左右にスライド可能に構成されている。10

【0030】

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

【0031】

一方、振分ソレノイド16sが通電されているとき、振分部材16kは遊技球の特定領域16の通過（進入）を許容する第2状態（通過許容状態：図3（B）の正面視で振分部材16kの左端が特定領域16の右端よりやや左側に位置し、振分部材16kが特定領域16をその直上で覆わず、特定領域16の直上が開放している状態）にある。振分部材16kが第2状態にあるときは、第2大入賞口15に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ15aを通過したあと特定領域16を通過容易である。この第2大入賞口15から特定領域16まで流下する遊技球のルートを第2のルートという。20

【0032】

なお、基本的に、振分部材16kは第1状態で保持されている。すなわち、第1状態が、振分部材16kの通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば16R）においてのみ、振分ソレノイド16sが通電され、第2状態に変化することができる。なお、振分部材16kの作動様様は適宜変更可能である。30

【0033】

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

【0034】

なお、第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15Dは、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第1大入賞装置14Dのような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を2つ設ける構成とすることが可能である。40

【0035】

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

【0036】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域6は、左右方向の中央より左側の左遊技領域6A（第1遊技領域）と、右側の右遊技領域6B（第2遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域6Aを流下するように遊技球を発射させるハンドル72kの操作50

態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6 B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【0037】

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、一般入賞口 1 0 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射することで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2 、一般入賞口 1 0 、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。

10

【0038】

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。

20

【0039】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 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。

【0040】

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（識別図柄の一例）といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 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 といい。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 といい。

30

【0041】

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

40

【0042】

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する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 は、「 」

50

」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 3 】

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

【 0 0 4 4 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 2 関係乱数」という。ここで、特図 1 関係乱数は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（例えば 4 個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【 0 0 4 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部 1 0 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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 L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する L E D の点

10

20

30

40

50

灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

【0049】

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

【0050】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部106に記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（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。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類8に加えてよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器83と同様の構成のものを採用することが可能である。

10

【0051】

次に、図5を用いて、遊技盤1の背面に取り付けられた演出用ユニット1Uについて説明する。演出用ユニット1Uは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56が搭載されている。

20

【0052】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイで構成され、3D画像を表示可能な表示部50aを具備する。なお、画像表示装置50は、画像を表示することができるれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、EL（Electro Luminescence）ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってよい。

【0053】

盤上可動装置55は、表示部50aに沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤上可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、表示部50aに沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤下可動体56kを具備する。

30

【0054】

図5（A）は、盤上可動体55kおよび盤下可動体56kが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置55の駆動源が駆動すると、盤上可動体55kは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置56の駆動源が駆動すると、盤下可動体56kは上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置50は下降した盤上可動体55kまたは上昇した盤下可動体56kに覆われ、画像表示装置50は視認困難となる。

【0055】

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

40

【0056】

2. 遊技機の電気的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電気的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御

50

基板 170 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 50 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 100 を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板 120 を、後述する画像制御基板 140 、ランプ制御回路 151 、および音声制御回路 161 とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 120 を備え、演出手段（画像表示装置 50 、スピーカ 52 、枠ランプ 53 、盤ランプ 54 、および、可動装置 55, 56, 58 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

【 0057 】

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。

【 0058 】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」） 101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 ROM (R e a d O n l y M e m o r y) 103 、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 104 、および遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 102 が含まれている。

【 0059 】

遊技用 ROM 103 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 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。

【 0060 】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力をを行うための遊技用 I / O (I n p u t / O u t p u t) 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。

【 0061 】

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

【 0062 】

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

10

20

30

40

50

サ 1 4 a、第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域センサ 1 7 a が含まれている。

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

20

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

30

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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

40

【 0 0 7 0 】

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

50

72は、発射ボリュームつまみ72bが検出したハンドル72kの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド72sを駆動させる。なお、パチンコ遊技機PY1においては、ハンドル72kへの回転操作が維持されている状態では、約0.6秒毎に1球の遊技球が発射されるようになっている。

【0071】

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

10

【0072】

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

20

【0073】

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

【0074】

また、サブ制御基板120には、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート部138、およびRTC（R e a l T i m e C l o c k）139が実装されている。RTC139は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。RTC139は、パチンコ遊技機PY1に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板190が備えるバックアップ電源回路192から供給される電力によって動作する。このため、RTC139は、パチンコ遊技機PY1の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC139に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板120に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

30

【0075】

サブ制御基板120には、画像制御基板140が接続されている。サブ制御基板120の演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、画像制御基板140の画像用CPU141に画像表示装置50の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板120と画像制御基板140との接続は、サブ制御基板120から画像制御基板140への信号の送信と、画像制御基板140からサブ制御基板120への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

40

【0076】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP（Video Display Processor）144を備えている。勿論、

50

これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。C G R O M 1 4 5には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【0077】

V D P 1 4 4は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用C P U 1 4 1によって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 1 4 5から画像データを読み出してV R A M 1 4 6内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してV R A M 1 4 6内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をR G B信号として画像表示装置50に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部50aに表示される。

10

【0078】

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

【0079】

演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声、楽曲、効果音等を出力する。

20

【0080】

スピーカ52から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板120の演出用R O M 1 2 3に格納されている。なお、音声制御回路161を、基板にしてC P Uを実装してもよい。この場合、そのC P Uに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にR O Mを実装し、そのR O Mに音声データを格納してもよい。また、スピーカ52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用C P U 1 4 1に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板140の画像用R O M 1 4 2に音声データを格納してもよい。

【0081】

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

30

【0082】

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

40

【0083】

サブ制御基板120に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置55を駆動する盤上駆動モータ55m, 盤下可動装置56を駆動する盤下駆動モータ56m, 枠可動装置58を駆動する枠駆動モータ58m等が含まれている。演出制御用マイコン121は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン121は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路151を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制

50

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

【 0084 】

サブ制御基板 120 に接続された各種ランプ類には、枠ランプ 53, 盤ランプ 54 等が含まれている。演出制御用マイコン 121 は、各ランプを発光させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 121 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【 0085 】

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 120 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

【 0086 】

3. 遊技機による主な遊技

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

20

【 0087 】

3 - 1. 普図に関わる遊技

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

30

【 0088 】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8 (A) に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。乱数には、適宜に範囲が設かれている。

40

【 0089 】

3 - 1 - 1. 当たり判定

当たり判定は、図 9 (A) に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振

50

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

【 0 0 9 0 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 9 (B) に示すような普図変動パターン判定テーブルに従って、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。 10

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 30 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 30 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。 30

【 0 0 9 3 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。

【 0 0 9 4 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に基づいて、図 9 (C) に示すような補助遊技制御テーブルに従って補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。 40

【 0 0 9 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせている。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0 50

. 0 8 秒)) だけ電チュ 1 2 D を開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間(遊技球を電チュ 1 2 D に入賞させるのが容易な時間(例えば 3 . 0 秒)) だけ電チュ 1 2 D を開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュ 1 2 D の開放時間が同じであってよい。

【 0 0 9 6 】

3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

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

10

20

30

40

50

【0101】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機PY1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図10（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【0102】

3-2-2. 大当たり図柄種別判定

10

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

【0103】

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

20

【0104】

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

30

【0105】

例えば、図10（B）に示すように、特図1についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Aが50%、大当たり図柄Bが50%にし、特図2についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Cが100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

40

【0106】

3-2-3. リーチ判定

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

【0107】

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

50

もよい。

【0108】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図10（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数值の数が異なっている。なお、リーチ有りと判定される確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【0109】

3-2-4. 特図変動パターン判定

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

10

20

30

40

50

ン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、大当たり判定結果やリーチ判定結果に応じて分けなくてもよい。

【 0 1 1 3 】

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

10

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

20

【 0 1 1 6 】

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

30

【 0 1 1 7 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

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

40

50

よい。

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

3 - 3 . 大当たり遊技

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

10

20

30

40

50

る大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第2大入賞口15だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、1種類であってもよい。

【0125】

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。また、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいい、特定領域16が閉状態にあることを「V閉鎖」ともいう。

10

【0126】

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

20

【0127】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域16の通過（以下、「V通過」ともいう）が容易な第1開放パターン（Vロング開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たりを、「Vロング大当たり」といい、遊技球の特定領域16の通過が不可能又は困難な第2開放パターン（Vショート開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たりを、「Vショート大当たり」という。

30

【0128】

3-4. 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機PY1は、図15に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー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。

40

【0129】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常の確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定され

50

る。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 1 6 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

【 0 1 3 0 】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 1 2 D の開放時間（例えば 0.08 秒）よりも長い開放時間（例えば 3.0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図 1 1 ~ 図 1 2 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

10

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

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

30

【 0 1 3 3 】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

【 0 1 3 4 】

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

40

【 0 1 3 5 】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。つまり、普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。また、時短状態における特図変動パターン判定テーブルが、非時短状態におけるものよりも、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いものでなくてもよい。

【 0 1 3 6 】

50

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

【 0 1 3 7 】

4. 遊技機による主な演出

10

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な演出について、図 16 ~ 図 22 を用いて説明する。

【 0 1 3 8 】

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 3 9 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 16 (A 1) に示すように、表示部 50a においてパチンコ遊技機 PY1 を紹介する客待ちデモ動画 G100 が表示される。また、客待ちデモ動画 G100 が表示されているときに通常ボタン 40 が操作されると、図 16 (A 2) に示すように、パチンコ遊技機 PY1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G101 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 52 から出力される音の音量設定、表示部 50a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

20

【 0 1 4 0 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 16 (B 1) に示すように、表示部 50a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G102）が表示される第 1 通常演出モードと、図 16 (B 2) に示すように、表示部 50a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G103）が表示される第 2 通常演出モードと、図 16 (B 3) に示すように、表示部 50a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G104）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 50a において、昼間通常用背景画像 G102、夕方通常用背景画像 G103 および夜間通常用背景画像 G104 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

40

【 0 1 4 1 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 16 (B 4) に示すように、表示部 50a

50

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

【 0 1 4 2 】

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

10

【 0 1 4 3 】

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 1 6 (C 1) に示すように、表示部 5 0 aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 1 6 (C 2) に示すように、表示部 5 0 aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 1 6 (C 3) に示すように、表示部 5 0 aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

20

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

30

4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 5 0 aにおいて、所定の背景画像に重畠的に、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。

【 0 1 4 6 】

40

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 5 0 、スピーカ 5 2 、枠ランプ 5 3 、盤ランプ 5 4 、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 、通常ボタン 4 0 、特殊ボタン 4 1 などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

【 0 1 4 7 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 5 0 b 1 、中演出図柄領域 5 0 b 2 、および右演出図柄領域 5 0 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 5 0 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演

50

出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 4 8 】

また、図 17 (A) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端 (左上隅) の一区画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 を変動表示する領域である。

【 0 1 4 9 】

なお、図 17 (A) において、左演出図柄領域 5 0 b 1 、中演出図柄領域 5 0 b 2 、右演出図柄領域 5 0 b 3 、および小図柄領域 5 0 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1 、中演出図柄領域 5 0 b 2 、右演出図柄領域 5 0 b 3 、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

【 0 1 5 0 】

4 - 2 - 2 . 通常変動

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

【 0 1 5 1 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 17 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1 、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1 、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 17 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 17 (C 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 17 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様 (所謂バラケ目) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 17 (C 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小団柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 5 2 】

4 - 2 - 3 . N リーチ

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

【 0 1 5 3 】

N リーチでは、図 18 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間 (例えば、10 秒) 維持され、図 18 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 18 (C 1) に示すように、ハズレを示唆する停止態様 (所謂バラケ目) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小団柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 18 (C - 2) に示すように、大当たりを示唆する停止態様 (所謂ゾロ目) で停止表示する。このとき、小団柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、N リーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

10

20

30

40

50

【0154】

また、ハズレを示唆する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止態様について、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・3・1」や「5・8・6」等)、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・1・2」や「5・4・5」等)は、演出制御用マイコン121によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様(ゾロ目)を構成する各演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・2・2」や「7・7・7」等)は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン121によって選択される。10

【0155】

4-2-4. S P リーチ

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

【0156】

S P リーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにS P リーチ専用の背景画像(S P リーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にS P リーチが開始されたことを表す画像(S P リーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、S P リーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図19(C1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクタ(味方キャラクタ)がバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図19(C2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。20

【0157】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%として、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には4%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとしてS P リーチAとS P リーチBとを実行可能にし、S P リーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%として、S P リーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、S P リーチBの大当たり期待度を、S P リーチAの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。40

【0158】

4 - 2 - 5 . L リーチ

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

【0159】

10

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

【0160】

20

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

【0161】

30

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

【0162】

4 - 3 - 1 . 保留演出

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

【0163】

40

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

【0164】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 PY1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが

50

可能である。予告演出は、画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置 55, 56, 58、入力装置（通常ボタン 40、特殊ボタン 41）等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【0165】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

【0166】

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

10

【0167】

4 - 4 - 2 . 操作演出

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

【0168】

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

30

【0169】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 PY1 は、予告演出として、特図抽選が行われていない特図 1 保留または特図 2 保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図 1 保留または特図 2 保留に対する特図抽選の抽選結果を事前に示唆するための演出として機能する。

40

【0170】

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

50

保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の変化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 7 1 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

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

10

【 0 1 7 2 】

[1 . 主制御メイン処理]

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

【 0 1 7 3 】

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

20

【 0 1 7 4 】

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

30

【 0 1 7 5 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

40

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

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

50

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

【0178】

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。

10

【0179】

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

【0180】

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。

20

【0181】

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理を繰り返し実行し (図23参照)、割り込みパルスが入力されると (約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。

30

【0182】

[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。

【0183】

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。

40

【0184】

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。

【0185】

50

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図2関係乱数を取得し、取得した特図2関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105bは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図2関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図2関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図2関係乱数は記憶されない。また、取得した特図2関係乱数と第2先読み判定テーブル（図13参照）とを用いて第2先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数（特図2保留数）を表す特図2保留数コマンドおよび第2先読み判定の結果を表す第2始動入賞コマンドを含む第2始動口センサ用コマンドを生成する。
10

【0186】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図1関係乱数を取得し、取得した特図1関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105aは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図1関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図1関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図1関係乱数は記憶されない。また、取得した特図1関係乱数と第1先読み判定テーブル（図13参照）とを用いて第1先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第1先読み判定の結果を表す第1始動入賞コマンドを含む第1始動口センサ用コマンドを生成する。
20

【0187】

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。

【0188】

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。
30

【0189】

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。

【0190】

【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。
40

【0191】

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。

【0192】

10

20

30

40

50

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。

【0193】

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。

10

【0194】

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。

【0195】

【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。

【0196】

【2-3-1. 特別図柄待機処理】

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

20

【0197】

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

30

【0198】

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

40

50

る。そして、判定された特図 2 变動パターンに対応付けられた特図变動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可变表示を開始させる。

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

10

【 0 2 0 1 】

特図 1 变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 变動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図变動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 变動パターン判定テーブルとを用いて、特図 1 变動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 1 变動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 1 变動パターンが判定される。なお、特図 1 变動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 1 变動パターンを表す特図 1 变動開始コマンドを生成する。特図 1 变動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 1 变動パターンに対応付けられた特図变動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 变動パターンに対応付けられた特図变動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の可变表示を開始させる。

20

【 0 2 0 2 】

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 变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 1 0 5 a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 1 0 5 a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンド生成する。

30

【 0 2 0 3 】

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 の可变表示と特図 1 の可变表示とが並行して行われないようになっている。

【 0 2 0 4 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可变表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可变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

40

50

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。

【0205】

[2-3-3. 特別図柄確定処理]

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

【0206】

[2-3-4. 大当たり遊技制御処理]

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

【0207】

[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。

【0208】

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

【0209】

6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

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

【0210】

[1. サブ制御メイン処理]

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

10

20

30

40

50

出用 C P U 1 2 2 の設定、 S I O 、 P I O 、 C T C (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

【 0 2 1 1 】

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

【 0 2 1 2 】

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

【 0 2 1 3 】

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

【 0 2 1 4 】

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

【 0 2 1 5 】

[2 . 1 m s タイマ割り込み処理]

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

【 0 2 1 6 】

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

10

20

30

40

50

可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、駆動データに従って、可動装置55, 56, 58などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【0217】

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

10

【0218】

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

20

【0219】

ここで、演出制御用マイコン121が遊技制御用マイコン101からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン121が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド（特図1変動開始コマンド又は特図2変動開始コマンド）とする。演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理 (S4201)において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン（サブ変動パターン）を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンがSP変動（SP大当たり変動やSPハズレ変動）である場合、SPリーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理（コマンド送信処理 (S4004)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、音声制御処理 (S4203)など）が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

30

【0220】

7. パチンコ遊技機PY1の特徴部

40

以下、パチンコ遊技機PY1の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機PY1の特徴の1つは、大当たり遊技中の演出にある。

【0221】

最初に、遊技制御用マイコン101が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン101は、図28の大当たり遊技制御テーブルに示す各種の大当たり遊技（大当たり遊技1～4）を実行可能である。

【0222】

図28に示すように、遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理（第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄1」又は「大当たり図柄2」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコ

50

ン 1 0 1 は、「大当たり図柄 1」を 60% の割合で決定し、「大当たり図柄 2」を 40% の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 3」又は「大当たり図柄 4」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり図柄 3」を 60% の割合で決定し、「大当たり図柄 4」を 40% の割合で決定する。

【 0 2 2 3 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄 1」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 1」、および、「大当たり図柄 2」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 2」では、ラウンド遊技が 16 回行われる。そして、1R から 8R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放し、9R から 16R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 0.1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。この大当たり遊技の 9R から 16R までは、第 1 大入賞口 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 16 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 8 回である。

【 0 2 2 4 】

また、「大当たり図柄 3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 3」、および、「大当たり図柄 4」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 4」では、ラウンド遊技が 16 回行われる。そして、1R から 16R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も 16 回である。

【 0 2 2 5 】

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

【 0 2 2 6 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり遊技 1」、「大当たり遊技 2」、「大当たり遊技 3」、および「大当たり遊技 4」の何れの大当たり遊技を実行した場合でも、大当たり遊技後の遊技状態を、時短状態に設定する。また、「大当たり遊技 1」又は「大当たり遊技 3」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、高確率状態に設定する一方、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 4」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、通常確率状態に設定する。つまり、「大当たり遊技 1」又は「大当たり遊技 3」の後は、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 4」の後は、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御する。

【 0 2 2 7 】

本形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続可能とする。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が 100 回となるまで継続可能とする。

【 0 2 2 8 】

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

10

20

30

40

50

【0229】

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

【0230】

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

10

【0231】

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

【0232】

このため、大当たり遊技状態において遊技者が右打ちしている場合、右遊技領域6Bに打ち出された遊技球の多くは第1大入賞口14に入賞することになるが、特定一般入賞口10Tへの入賞も発生する。但し、大当たり遊技中に右遊技領域6Bに発射された遊技球のうち特定一般入賞口10Tに入賞する遊技球の数は、第1大入賞口14に入賞する遊技球の数に比べれば少なく、実質16Rの大当たり遊技において10球~20球程度である。特定一般入賞口10Tへの入球率は適宜変更可能である。なお、特定一般入賞口10Tは、開閉式の入賞口ではなく常時開いているため、大当たり遊技状態でない場合でも右打ちすれば、特定一般入賞口10Tに遊技球が入賞する可能性がある。

20

【0233】

次に、大当たり遊技中の演出について説明する。パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技中の第1大入賞口14への入賞および一般入賞口10への入賞に基づいて、獲得した賞球数を累積的に示す累積賞球数表示G30を行う。また、大当たり遊技中の一般入賞口10への入賞に基づいて、その入賞を示唆する「おまけ賞球数表示」を行う。

30

【0234】

図29は、第1大入賞口14への入賞に応じて累積賞球数表示G30が更新される様子を示す図である。図29に示すように、大当たり遊技が開始されると、まずオープニング演出が実行され(図29(A))、続いて、1R目のラウンド遊技の開始に伴い、ラウンド演出が実行される(図29(B))。ラウンド演出には、現在のラウンド数を示すラウンド数表示(ラウンド画像G109の表示)、右打ちにて遊技することを促す右打ち表示(右打ち画像G108の表示)、大当たり遊技にて遊技者が獲得した賞球数を累積的に示す累積賞球数表示G30(賞球数画像G110の表示)が含まれている。

40

【0235】

所謂初当たりに基づく大当たり遊技が開始されたばかりで獲得賞球数が「0」の場合、累積賞球数表示G30は「0pt」である(図29(B))。なお、累積賞球数表示G30における「pt」は「point」の略である。累積賞球数表示G30の値は、第1大入賞口14への入賞1球につき「15」加算される。この「15」という数は、第1大入賞口14への入賞に基づく賞球数である。よって、第1大入賞口14への入賞が1球生じると、累積賞球数表示G30は「15pt」に更新される(図29(C))。

【0236】

さらに第1大入賞口14への入賞が1球生じると、累積賞球数表示G30は「30pt」に更新される(図29(D))。つまり、累積賞球数表示G30の値は、表示されてい

50

た値「15」に、新たな入賞に基づく賞球数「15」を加算した値「30」に更新される。本形態では、このような具合に第1大入賞口14への入賞に応じて累積賞球数表示G30が更新されていく。なお、累積賞球数表示G30は、第1の入賞演出、及び、特定演出に相当する。

【0237】

またパチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技において、一般入賞口10への入賞が生じた場合、「おまけ賞球数表示」を実行するとともに、累積賞球数表示G30を更新する。なお本形態では、第1大入賞口14への入賞を狙って右打ちにて遊技球を発射している場合、特定一般入賞口10Tへの入賞が生じる(図2参照)。

【0238】

図30は、大当たり遊技中に特定一般入賞口10Tに遊技球が入賞した場合の演出を示す図である。図30(A)(B)に示すように、特定一般入賞口10Tに遊技球が入賞すると、「+3」の文字列をデザインした追加賞球画像G20を表示部50aに表示する。「3」という数は、一般入賞口10への入賞に基づく賞球数である。つまり、追加賞球画像G20は、新たに3個の賞球が払い出されることを示唆する画像である。そして、この追加賞球画像G20を表示する演出が「おまけ賞球数表示」である。「おまけ賞球数表示」、つまり追加賞球画像G20の表示は、第2の入賞演出に相当する。

【0239】

パチンコ遊技機PY1は、一般入賞口10への入賞が生じた際には、「おまけ賞球数表示」を行うだけでなく、累積賞球数表示G30の値を更新する。具体的には、表示している値(例えば「330」、図30(A)参照)に、一般入賞口10への入賞に基づく賞球数「3」を加算した値(例えば「333」、図30(B)参照)に更新する。

【0240】

追加賞球画像G20の表示時間は3秒程度である。本形態では、追加賞球画像G20を最大で3つまで表示することが可能である。具体的には、追加賞球画像G20が1つ表示されている状態で、特定一般入賞口10Tへの新たな入賞が生じた場合、図30(C)に示すように、新たな追加賞球画像G20を表示部50aにおける別の領域に表示する。このとき、累積賞球数表示G30の値は更新される(例えば「333」から「336」に更新)。

【0241】

そして、追加賞球画像G20が2つ表示されている状態で、特定一般入賞口10Tへの新たな入賞が生じた場合、図30(D)に示すように、さらに新たな追加賞球画像G20を表示部50aの別の領域に表示する。このときも、累積賞球数表示G30の値は更新される(例えば「336」から「339」に更新)。つまり、累積賞球数表示G30の値は、特定一般入賞口10Tへの入賞が発生する度に「3」ずつ加算される(図30(A)~(D)参照)。

【0242】

なお、表示部50aに3つの追加賞球画像G20が表示されている状態で、特定一般入賞口10Tへの新たな入賞が生じても、パチンコ遊技機PY1は、更なる追加賞球画像G20の表示を行わない。但し、累積賞球数表示G30の値は更新される(例えば「339」から「342」に更新、図31(A)(B)参照)。

【0243】

ちなみに、パチンコ遊技機PY1は、特定一般入賞口10Tへの入賞に応じて、特定の入賞音をスピーカ52から出力する。よって、追加賞球画像G20が3つを超えて表示部50aに表示されることはないが、累積賞球数表示G30の更新や特定の入賞音の出力により、遊技者は特定一般入賞口10Tへの入賞を認識することが可能となっている。この特定の入賞音は、特定一般入賞口10Tへの入賞があれば、追加賞球画像G20を表示する場合であっても出力されるものとする。

【0244】

ここで、1つ目に表示される追加賞球画像G20を、第1特定画像G21(図30(B))

10

20

30

40

50

) 参照) といい、2つ目に表示される追加賞球画像G20を、第2特定画像G22(図30(C)参照)といい、3つ目に表示される追加賞球画像G20を第3特定画像G23(図30(D)参照)ということとする。図30(D)に示すように、表示部50aにおいて第1特定画像G21、第2特定画像G22、及び、第3特定画像G23が表示される領域は、互いに異なっている。第1特定画像G21は、表示部50aの右端側の所定位置(本形態では右打ち画像G108の直下)に表示される。第2特定画像G22は、表示部50aの右端側であって第1特定画像G21の表示位置よりも下(より詳細には左下)に表示される。第3特定画像G23は、表示部50aの右端側であって第1特定画像G21および第2特定画像G22よりも下(より詳細には第1特定画像G21の真下であって第2特定画像G22の右下)に表示される。表示部50aにおいて第1特定画像G21が表示される領域を第1領域201といい、表示部50aにおいて第2特定画像G22が表示される領域を第2領域202といい、表示部50aにおいて第3特定画像G23が表示される領域を第3領域203という。第1領域201、第2領域202、及び第3領域203を、一般入賞用表示領域200ともいう。

【0245】

また、累積賞球数表示G30は、表示部50aの右端側の下部に表示される。つまり、累積賞球数表示G30は、第1特定画像G21、第2特定画像G22、及び第3特定画像G23よりも下方に表示される。表示部50aにおいて累積賞球数表示G30が表示される領域を特定表示領域210という。特定表示領域210を基準にすると、第1領域201、第2領域202、および、第3領域203は全て、それよりも上方に位置している。なお、特定表示領域210は第1の表示領域および特定演出領域に相当し、各一般入賞用表示領域200(第1領域201、第2領域202、第3領域203)は第2の表示領域に相当する。

【0246】

上述したように本形態では、第1大入賞口14を基準にして、これよりも上方(特定の方向に相当)に特定一般入賞口10Tが位置している(図32に示す矢印X参照)。つまり本形態では、第1大入賞口14と特定一般入賞口10Tの位置関係は、特定表示領域210と一般入賞用表示領域200の位置関係と同様である。このような2つの入賞口と、各入賞口への入賞に応じた演出の表示領域の位置関係によって、次のような効果が奏される。

【0247】

つまり本形態では、第1大入賞口14への入賞を狙って遊技しているとき(右打ちしているとき)には、第1大入賞口14への入賞が発生する度に、特定表示領域210において累積賞球数表示G30が更新されていく。そのような状況において、特定表示領域210よりも上方に位置する一般入賞用表示領域200に、追加賞球画像G20が表示されることがある。遊技盤1には、第1大入賞口14よりも上方に、特定一般入賞口10Tが配置されている。よって、このような関係から、追加賞球画像G20が特定一般入賞口10Tへの入賞に応じて表示されていることや、「+3」の表示が特定一般入賞口10Tへの入賞に基づく3球の賞球の意味であることが、遊技者に伝わり易くなっている。つまり、遊技者が、追加賞球画像G20の意味を、直感的に理解することが可能となっている。

【0248】

次に、第1特定画像G21、第2特定画像G22、及び第3特定画像G23の表示タイミングについて説明する。図30(A)(B)に示したように、追加賞球画像G20が1つも表示されていない状況で特定一般入賞口10Tへの入賞(第1の入賞)が生じると、第1領域201に第1特定画像G21が表示される。そして、第1領域201に第1特定画像G21が表示されている状況で特定一般入賞口10Tへの次の入賞(第2の入賞)が生じると、第2領域202に第2特定画像G22が表示される(図30(B)(C))。これに対して、第1領域201に表示されていた第1特定画像G21が消えてから(非表示になってから)、特定一般入賞口10Tへの次の入賞が生じると、第1領域201に第1特定画像G21(追加賞球画像G20)が表示される(図30(B)(E)(F))。

10

20

30

40

50

【0249】

また、図30(C)(D)に示したように、2つの追加賞球画像G20が表示されている状況(つまり、第1領域201に第1特定画像G21が表示されており、第2領域202に第2特定画像G22が表示されている状況)で、特定一般入賞口10Tへの更なる入賞(第3の入賞)が生じると、第3領域203に第3特定画像G23が表示される。これに対して、第1領域201に表示されていた第1特定画像G21が消え、第2特定画像G22だけが第2領域202に表示されている状況となってから(図33(A)(B))、特定一般入賞口10Tへの更なる入賞が生じた場合には、第3領域203ではなく、第1領域201に第1特定画像G21(追加賞球画像G20)が表示される(図33(B)(C))。なお、このようにして第1領域201および第2領域202に追加賞球画像G20が表示されることとなった場合には、第2領域202に表示されている追加賞球画像G20の方が、第1領域201に表示されている追加賞球画像G20よりも先に消える(図33(C)(D))。

【0250】

このように本形態では、特定一般入賞口10Tへの入賞時の追加賞球画像G20の表示状況に応じて、新たな追加賞球画像G20を表示する領域が変化する。よって、追加賞球画像G20の表示(おまけ賞球数表示)によって大当たり遊技中の遊技興趣が向上する。また、追加賞球画像G20を表示する領域は表示部50aにおける第1領域201、第2領域202、第3領域203のいずれかであり、それ以外の位置には表示されないため、「おまけ賞球数表示」の実行領域が無制限に広がることはない。よって、「おまけ賞球数表示」を遊技者にとってわかり易い演出にすることが可能である。

【0251】

なお、パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技のエンディングにおいて、エンディング演出を実行する。このエンディング演出においても、累積賞球数表示がなされる。図34に示すように、エンディング演出における累積賞球数表示G40(総賞球数画像G112の表示)は、ラウンド遊技中の累積賞球数表示G30とは表示態様が異なる。具体的には、累積賞球数表示G40は、表示部50aの上部における左右方向の中央に、ラウンド遊技中の累積賞球数表示G30よりも大きいサイズで表示される。なお、図34に示す累積賞球数表示G40(「2454pt」の表示)は、累積賞球数が「2454」球であることを示唆している。このようなエンディング演出により、遊技者は現時点までに獲得した賞球数の合計を知ることが可能となっている。

【0252】

ちなみに、エンディング演出にて表示される累積賞球数表示G40の値は、最終ラウンドの終了時の累積賞球数表示G30の値と同じである。なお本形態では、エンディングの期間中に一般入賞口10への入賞が発生した場合、エンディング演出における累積賞球数表示G40の値は更新されないものとする。但し、エンディング演出における累積賞球数表示G40の値が更新されるように構成してもよい。

【0253】

次に、図35に示すタイミングチャートに基づいて、演出制御用マイコン121による累積賞球数表示G30の更新処理、および、追加賞球画像G20の表示(おまけ賞球数表示)の実行処理について説明する。なお上述したように、遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理又は特図2判定処理において、大当たり当選と判定した場合、大当たり遊技を実行する。大当たり遊技のオープニングの開始時にはオープニングコマンドを送信し、各ラウンドの開始時にはラウンド遊技コマンドを送信し、エンディングの開始時にはエンディングコマンドを送信する。また、遊技制御用マイコン101は、第1大入賞口センサ14aによる遊技球の検知に基づいて、第1大入賞口センサ用コマンドを送信し、一般入賞口センサ10aによる遊技球の検知に基づいて、一般入賞口センサ用コマンドを送信する。

【0254】

演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101からオープニングコマンドを

受信するとオープニング演出を実行する。また、ラウンド遊技コマンドを受信するとランド演出を実行する。また、エンディングコマンドを受信するとエンディング演出を実行する。また、演出制御用マイコン121は、大当たり遊技中に第1大入賞口センサ用コマンドを受信すると、累積賞球数表示G30を更新する。また、大当たり遊技におけるラウンド遊技中に一般入賞口センサ用コマンドを受信すると、累積賞球数表示G30を更新するとともに、追加賞球画像G20の表示状況に応じて、新たな追加賞球画像G20の表示を行う。なお、累積賞球数表示G30の更新は、その旨を指示するコマンドを演出制御用マイコン121が画像制御基板140に送信することにより実現される。また、追加賞球画像G20の表示は、その旨を指示するコマンドを演出制御用マイコン121が画像制御基板140に送信することにより実現される。

10

【0255】

図35に示すように、大当たり遊技が開始され、第1大入賞口センサ14aが入賞を検知すると、演出制御用マイコン121は、特定表示領域210に表示している累積賞球数表示G30を更新する(タイミングTa)。累積賞球数表示G30の更新は、第1大入賞口センサ14aが入賞を検知する度に行われる(タイミングTa、タイミングTb)。

【0256】

また、ラウンド遊技中に追加賞球画像G20が1つも表示されていない状況で一般入賞口センサ10aが入賞を検知すると、演出制御用マイコン121は、特定表示領域210に表示している累積賞球数表示G30を更新するとともに、第1領域201に追加賞球画像G20(第1特定画像G21)を表示する(タイミングTc)。

20

【0257】

また、ラウンド遊技中に追加賞球画像G20として第1特定画像G21だけが表示されている状況で一般入賞口センサ10aが入賞を検知すると、演出制御用マイコン121は、特定表示領域210に表示している累積賞球数表示G30を更新するとともに、第2領域202に追加賞球画像G20(第2特定画像G22)を表示する(タイミングTd)。

【0258】

また、ラウンド遊技中に追加賞球画像G20として第2特定画像G22だけが表示されている状況で一般入賞口センサ10aが入賞を検知すると、演出制御用マイコン121は、特定表示領域210に表示している累積賞球数表示G30を更新するとともに、第1領域201に追加賞球画像G20(第1特定画像G21)を表示する(タイミングTe)。これにより、再び、第1領域201と第2領域202に追加賞球画像G20が表示されている状況になる。但しこの状況では、第2特定画像G22の方が先に非表示となる(タイミングTf)。

30

【0259】

また、ラウンド遊技中に追加賞球画像G20として第1特定画像G21と第2特定画像G22とが表示されている状況で一般入賞口センサ10aが入賞を検知すると、演出制御用マイコン121は、特定表示領域210に表示している累積賞球数表示G30を更新するとともに、第3領域203に追加賞球画像G20(第3特定画像G23)を表示する(タイミングTg)。

【0260】

40

このようにして、図29、図30、図33等に示した累積賞球数表示G30と追加賞球画像G20の表示(おまけ賞球数表示)が実現されており、大当たり遊技中の遊技興奮が向上されている。ちなみに、図35等に基づく説明では、特定一般入賞口10Tへの入賞が生じている間、第1大入賞口14への入賞が生じていないが、実際には、第1大入賞口14への入賞が頻繁に生じている中で、特定一般入賞口10Tへの入賞がランダムに生じるため、第1大入賞口14への入賞に基づく累積賞球数表示G30の更新と、特定一般入賞口10Tへの入賞に基づく累積賞球数表示G30の更新とが混在して行われることとなる。

【0261】

なお本形態では、累積賞球数表示G30は、所謂連荘期間において獲得した賞球数の合

50

計を示すものとする。連荘期間とは、所謂初当たりから再び通常遊技状態に戻るまでの遊技期間である。初当たりとは、通常遊技状態において当選した大当たりのことである。連荘期間の具体例としては、次のような一連の期間が挙げられる。すなわち、通常遊技状態において特図1の抽選にて大当たり図柄1（図28参照）に当選し、大当たり遊技状態、高確率高ベース遊技状態と順次移行し、その高確率高ベース遊技状態において特図2の抽選にて大当たり図柄4（図28参照）に当選し、大当たり遊技状態、低確率高ベース遊技状態と順次移行し、その低確率高ベース遊技状態では大当たりに当選せず、100回の特別図柄の変動表示が実行されて通常遊技状態に戻るまでの期間である。

【0262】

累積賞球数表示G30を連荘期間における獲得賞球数の合計を示す表示とする場合、大当たり遊技間の高ベース状態における一般入賞口10への入賞については、カウントの対象としてもよいし、対象外としてもよい。なお、累積賞球数表示は、1回の大当たり遊技において獲得した賞球数の合計を示すものであってもよい。

10

【0263】

次に、累積賞球数表示G30の機能および追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）の機能についてまとめて説明する。

【0264】

A. 累積賞球数表示G30

累積賞球数表示G30は、第1大入賞口14への入賞に応じて更新されるため、第1大入賞口14への入賞を示唆する演出として機能する。また、第1大入賞口14への入賞に基づく賞球の数だけ加算されるため、第1大入賞口14への入賞に基づく賞球数を示唆する演出として機能する。また、第1大入賞口14への賞球数がわかれば第1大入賞口14への入賞数もわかるため（つまり「15」加算されれば1球入賞したとわかるため）、累積賞球数表示G30は、第1大入賞口14への入賞数を示唆する演出としても機能する。

20

【0265】

また累積賞球数表示G30は、一般入賞口10への入賞に応じて更新されるため、一般入賞口10への入賞を示唆する演出として機能する。また、一般入賞口10への入賞に基づく賞球の数だけ加算されるため、一般入賞口10への入賞に基づく賞球数を示唆する演出として機能する。また、一般入賞口10への賞球数がわかれば一般入賞口10への入賞数もわかるため（つまり「3」加算されれば1球入賞したとわかるため）、累積賞球数表示G30は、一般入賞口10への入賞数を示唆する演出としても機能する。

30

【0266】

また累積賞球数表示G30は、遊技者が獲得した賞球数を累積的に表示するため、累積期間（本形態では連荘期間）における累積賞球数を示唆する演出として機能する。

【0267】

B. 追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）

追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）は、一般入賞口10への入賞に応じて更新されるため、一般入賞口10への入賞を示唆する演出として機能する。また、一般入賞口10への入賞に基づく賞球数を数字で示すため、一般入賞口10への入賞に基づく賞球数を示唆する演出として機能する。また、追加賞球画像G20が示す数は累積賞球数表示G30にて加算される数もあるため、累積賞球数表示G30にて加算される数を示唆する演出としても機能する。また、追加賞球画像G20の表示個数によって一般入賞口10への入賞数がわかるため、一般入賞口10への入賞数を示唆する演出としても機能する。

40

【0268】

8. 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、累積賞球数表示G30（第1の入賞演出）と追加賞球画像G20の表示（第2の入賞演出）とによって、大当たり遊技状態中の遊技興奮を向上可能である。

【0269】

50

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、第1大入賞口14と特定一般入賞口10Tとの位置関係（第1大入賞口14を基準にして上方に特定一般入賞口10Tがある）と、特定表示領域210（第1大入賞口14への入賞に応じた累積賞球数表示G30が行われる表示領域）と一般入賞用表示領域200（特定一般入賞口10Tへの入賞に応じた追加賞球画像G20の表示が行われる表示領域、より詳細には第1領域201、第2領域202、および第3領域203）との位置関係（特定表示領域210を基準にして上方に一般入賞用表示領域200がある）とが同様である（図32参照）。そのため、累積賞球数表示G30や追加賞球画像G20の表示が何を示すものであるかを遊技者にわかりやすく示すことが可能である。

【0270】

10

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、第1大入賞口14と特定一般入賞口10Tとが共に第2流路R2に配置されている。そのため、大当たり遊技状態において第1大入賞口14への入賞を狙って遊技している場合に、特定一般入賞口10Tへの入賞も付随的に発生する。よって、第1大入賞口14への入賞によって獲得できた特典（大当たり遊技状態になることで獲得できた特典）を累積賞球数表示G30によって知りつつ、その特典の獲得に付随して獲得できた特典を追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）によって知ることができ、大当たり遊技状態における遊技興趣を向上可能である。

【0271】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、大当たり遊技状態になった場合には、大当たり遊技状態になったことにより入賞可能となる第1大入賞口14への入賞だけでなく、大当たり遊技状態でない場合にも入賞可能な特定一般入賞口10Tへの入賞に基づいても賞球を獲得することができる。そのため、いわゆる役物比率（全賞球に対する開閉式の入賞口への入賞に基づく賞球の割合）や、連続役物比率（全賞球に対する大当たり当選に基づく大入賞口への入賞に基づく賞球の割合）を下げることが可能である。つまり、球持ちの良い（持ち球が減り難い）遊技機とすることが可能である。

20

【0272】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、累積賞球数表示G30は第1大入賞口14への入賞だけでなく一般入賞口10への入賞に応じても更新される。そのため、累積賞球数表示G30によって、大当たり遊技状態において獲得した特典の量を正しく知ることが可能となっており、累積賞球数表示G30の演出効果を向上可能である。

30

【0273】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、特定一般入賞口10Tへの入賞に応じた累積賞球数表示G30の更新タイミングが、第1大入賞口14への入賞に応じた累積賞球数表示G30の更新タイミングと同様のタイミング（どちらも入賞発生時）である（図35参照）。そのため、両者で累積賞球数表示G30の更新タイミングを異ならせた場合に比べて、累積賞球数表示G30がわかりやすい演出となり、累積賞球数表示G30による興趣を向上可能である。

【0274】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、特定一般入賞口10Tへの入賞が発生すると、追加賞球画像G20が所定時間（3秒程度）にわたって表示される。この追加賞球画像G20の表示は、一般入賞口10への入賞示唆に特化した演出となっている。そのため、一般入賞口10への入賞の発生に気づかせることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

40

【0275】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、特定一般入賞口10Tへの入賞が発生した時の追加賞球画像G20の表示状況次第で、新たな追加賞球画像G20が表示される領域が変わる（図30、図33参照）。そのため、追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）が単調な演出になるのを抑制可能であり、遊技興趣を向上可能である。

【0276】

特に本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、特定一般入賞口10Tへの入賞が新たに

50

発生した場合、第1領域201と第2領域202とに追加賞球画像G20が表示されていれば第3領域203に新たな追加賞球画像G20を表示するが、第1領域201に追加賞球画像G20が表示されていなければ第1領域201に新たな追加賞球画像G20を表示する（図30、図33参照）。そのため、追加賞球画像G20を表示する領域を過度に広げることなく追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）を行うことが可能である。その結果、一般入賞口10への入賞の発生をわかり易く示すことが可能となる。

【0277】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）によって、累積賞球数表示G30において更新される数（+3）が示唆される。そのため、両表示の関連性により、大当たり遊技状態における興奮を一層向上させることができ可能となっている。10

【0278】

以上のように本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、遊技中ランダムに発生する（つまり発生のタイミングが定められていない）2つの入賞（第1大入賞口14への入賞と、特定一般入賞口10Tへの入賞）という事象に基づく演出に、上述したような関係性を持たせることにより、発生した事象を遊技者にわかり易く伝えつつ、遊技興奮が高められている。

【0279】

9. 変更例

以下、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良い。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。20

【0280】

<第2形態>

上述した第1形態のパチンコ遊技機PY1では、大当たり遊技状態において一般入賞口10への入賞が発生した場合の追加賞球画像G20の表示タイミングと累積賞球数表示G30の更新タイミングとを同じにした（図35参照）。これに対して、第2形態のパチンコ遊技機では、追加賞球画像G20を一定時間（例えば3秒程度）表示した後、その追加賞球画像G20を消すタイミングで、累積賞球数表示G30を更新することとしている。30

【0281】

具体的には、第2形態のパチンコ遊技機は、図36に示すような「おまけ賞球数表示」（第2の入賞演出に相当）を行う。すなわち、まず、追加賞球画像G20を1つも表示していない状態から、特定一般入賞口10Tへの入賞が続けて2回生じた場合、第1領域201と第2領域202に追加賞球画像G20（数値画像）を表示する（図36（A）（B））。このとき、累積賞球数表示G30（累積値画像）の更新は行わない。

【0282】

ここで第2形態のパチンコ遊技機は、図36（C）～（F）に示すように、追加賞球画像G20を所定時間（3秒程度）表示した後、表示している領域から累積賞球数表示G30に向けて近づくように移動表示させてから、非表示とする（表示部50aから消す）。そして、追加賞球画像G20を消すタイミングで、累積賞球数表示G30の値を「3」加算した値に更新する。40

【0283】

具体的には、第1領域201に表示している追加賞球画像G20（第1特定画像G21）であれば、第1領域201から特定表示領域210に向けて移動表示し、第1特定画像G21を消すタイミングで累積賞球数表示G30を更新する（図36（C）（D））。また、第2領域202に表示している追加賞球画像G20（第2特定画像G22）であれば、第2領域202から特定表示領域210に向けて移動表示し、第2特定画像G22を消すタイミングで累積賞球数表示G30を更新する（図36（E）（F））。

【0284】

50

図37は、第2形態における累積賞球数表示G30と追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図37に示すように、大当たり遊技中に一般入賞口10への入賞（一般入賞口センサ10aによる入賞検知）が発生すると、演出制御用マイコン121は、まず、第1特定画像G21（追加賞球画像G20）を第1領域201に表示する（タイミングTp）。第1特定画像G21の表示中に新たな一般入賞口10への入賞が発生すると、第2特定画像G22（追加賞球画像G20）を第2領域202に表示する（タイミングTq）。

【0285】

そして、第1特定画像G21を第1領域201に表示してから所定時間が経過すると、第1特定画像G21を上述のように移動表示してから非表示とする。このタイミングで累積賞球数表示G30を更新する（タイミングTr）。つまり、第1特定画像G21を非表示とすることに応じて累積賞球数表示G30を更新する。また、第2特定画像G22を第2領域202に表示してから所定時間が経過すると、第2特定画像G22を上述のように移動表示してから非表示とする。このタイミングで累積賞球数表示G30を更新する（タイミングTs）。つまり第2特定画像G22を非表示とすることに応じて累積賞球数表示G30を更新する。なお、第3特定画像G23については説明を省略するが、第2形態では、第3特定画像G23についても第1特定画像G21や第2特定画像G22と同様の表示制御を行うものとする。

【0286】

以上説明した第2形態のパチンコ遊技機によれば、特定一般入賞口10Tへの入賞に応じた累積賞球数表示G30の更新タイミングが、第1大入賞口14への入賞に応じた累積賞球数表示G30の更新タイミングよりも遅い。そのため、累積賞球数表示G30が単調な演出となるのを抑制でき、累積賞球数表示G30の演出的な面白さを向上させることが可能である。

【0287】

また第2形態のパチンコ遊技機によれば、追加賞球画像G20の表示の終了に合わせて（つまり追加賞球画像G20を非表示とするタイミングで）、累積賞球数表示G30の更新が行われる。そのため、追加賞球画像G20によって示唆される数（具体的には「+3」）が、累積賞球数表示G30に合算されるイメージを遊技者にわかり易く伝えることが可能である。よって、追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）や累積賞球数表示G30による演出効果を高めることが可能となっている。特に第2形態では、追加賞球画像G20を累積賞球数表示G30に向けて移動表示させてから非表示とするため、上記の効果を一層發揮することが可能である。

【0288】

ちなみに、第1形態のパチンコ遊技機PY1が奏する効果のうち、本形態との相違点に起因する効果以外のものは、第2形態のパチンコ遊技機においても奏される。

【0289】

なお、第2形態のパチンコ遊技機において、追加賞球画像G20を累積賞球数表示G30に向けて移動表示させることなく非表示としてもよい。

【0290】

また第2形態のパチンコ遊技機において、特定一般入賞口10Tへの入賞に応じた累積賞球数表示G30の更新タイミングは、追加賞球画像G20の表示を終了するときでなくともよく、適宜変更可能である。例えば、追加賞球画像G20の表示期間の途中であってもよいし、追加賞球画像G20の表示を終了した後、所定時間が経過してからであってもよい。

【0291】

<その他の変更例>

上記形態では、第1大入賞口14の上方に特定一般入賞口10Tが配置されていたが、大入賞口と一般入賞口（普通入賞口）の位置関係は、適宜変更可能である。例えば、大入賞口の左方に一般入賞口があってもよい。この場合、大入賞口への入賞に応じた第1の入

10

20

30

40

50

賞演出よりも左方に、一般入賞口への入賞に応じた第2の入賞演出を表示するとよい。またこの場合、左方が「特定の方向」に相当する。また例えば、大入賞口の右方に一般入賞口があつてもよい。この場合、第1の入賞演出よりも右方に、第2の入賞演出を表示するとよい。またこの場合、右方が「特定の方向」に相当する。また例えば、大入賞口よりも下方に一般入賞口があつてもよい。この場合、第1の入賞演出よりも下方に第2の入賞演出を表示するとよい。この場合、下方が「特定の方向」に相当する。なお、「特定の方向」が前方や後方となる構成としてもよい。

【0292】

ここで、第1の入賞演出の表示領域の中心と、第2の入賞演出の表示領域の中心との位置関係が、大入賞口と一般入賞口の位置関係と同様であればよいものとする。例えば、図10 38に示す例では、右遊技領域6Bにおいて一般入賞口10Xが大入賞口14Xよりも右方（特定の方向に相当、図38の矢印Y参照）に配置されている。

【0293】

そして、大入賞口14Xへの入賞に応じて更新される累積賞球数表示G50が表示部50aの右端側の上部に表示される。表示部50aにおいて累積賞球数表示G50が表示される領域を特定表示領域210Xとする。また、一般入賞口10Xへの入賞に応じて、追加賞球画像G20が表示される。表示部50aにおいて追加賞球画像G20（特定画像の一例）が表示される領域を一般入賞用表示領域200Xとする。

【0294】

一般入賞用表示領域200Xは、特定表示領域210Xよりも下方にある。但し、一般入賞用表示領域200Xの中心の位置（より詳細には左右方向における中心の位置、図38の2点鎖線a参照）は、特定表示領域210Xの中心の位置（より詳細には左右方向における中心の位置、図38の2点鎖線b参照）よりも右方にある。つまり、両表示領域を中心（所定方向における中心）で見た場合の特定表示領域210Xと一般入賞用表示領域200Xとの位置関係（特定表示領域210Xよりも右方に一般入賞用表示領域200Xがあること）は、大入賞口14Xと一般入賞口10Xとの位置関係（大入賞口14Xよりも右方に一般入賞口10Xがあること）と同様である。

【0295】

このように、累積賞球数表示G50（第1の入賞演出）が行われる表示領域（特定表示領域210X）の中心と、追加賞球画像G20の表示（第2の入賞演出）が行われる表示領域（一般入賞用表示領域200X）の中心との位置関係が、大入賞口14Xと一般入賞口10Xとの位置関係と同様であれば、上述した実施形態と同様の効果が奏される。

【0296】

なお、図38に示す例では、累積賞球数表示G50が5桁の値「12210」を表しているが、累積賞球数が2桁の場合（例えば「15」）や、3桁の場合（例えば「120」）、4桁の場合（例えば「1500」）には、累積賞球数表示G50の表示領域が5桁の場合よりも小さくなつてもよい。つまり、累積賞球数表示G50は、累積による桁上がりに応じて表示領域のサイズが変化するものであつてもよい。このような構成であつても、累積賞球数表示G50が表示される特定表示領域210Xの中心は、図38の2点鎖線bの位置（つまり最大桁数であるときの表示領域の中心の位置）とする。

【0297】

また上記形態では、第1大入賞口14（第1の入賞口）と特定一般入賞口10T（第2の入賞口）とが特定の位置関係にあり、特定表示領域210と各一般入賞用表示領域200（第1領域201、第2領域202、第3領域203）とは、上記特定の位置関係と同じ位置関係にあつた（図32参照）。これに対して、第1大入賞口14と特定一般入賞口10Tの位置関係と、特定表示領域210と各一般入賞用表示領域200（第1領域201、第2領域202、第3領域203）の位置関係とが、類似する位置関係であつてもよい。つまり、同じ位置関係および類似する位置関係が、同様の位置関係に含まれるものとする。そして、同様の位置関係とは、同じ方向の成分を含む位置関係（例えば直上と斜め上など）であればよいものとする。

10

20

30

40

50

【0298】

また上記形態では、第1大入賞口14への入賞時には、累積賞球数表示G30を更新するだけであったが、第1大入賞口14への入賞を示唆する第3の入賞演出を、累積賞球数表示G30の更新とともに行うように構成してもよい。第3の入賞演出としては例えば、「+15」の文字列をデザインした画像を表示する演出が挙げられる。なお、「15」という数は、第1大入賞口14への入賞に応じた賞球数である。

【0299】

また上記形態において、累積賞球数表示G30の更新や追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）の契機を、全ての一般入賞口10とせず、特定一般入賞口10Tだけ（つまり右打ち中に入賞可能な一般入賞口10だけ）としてもよい。

10

【0300】

また上記形態では、第1の入賞演出は、払い出された賞球数の累積値を示す演出（累積賞球数表示G30）であった。これに対して、第1の入賞演出は、第1の入賞口（実施形態では第1大入賞口14）に入賞した遊技球の数（入賞数）を示すものでもよい。例えば、1ラウンド10カウントの遊技機において、表示部50aに10個のアイコン画像を表示しておき、入賞に応じて1つずつ消していく（非表示にしていく）演出であってもよい。あるいは、10個のアイコン画像を第1の表示態様（例えば白色）で表示しておき、入賞に応じて第2の表示態様（例えば赤色）に変化させる演出であってもよい。

【0301】

また、第1の入賞演出は、第2の入賞口（実施形態では特定一般入賞口10T）に入賞した遊技球の数（入賞数）を示すものでもよい。例えば、第2の入賞口への入賞個数を数字のカウントアップにて示す演出であってもよい。あるいは、第2の入賞口への入賞個数を示唆する態様でアイコン画像を表示する演出であってもよい。

20

【0302】

また、第1の入賞口（実施形態では第1大入賞口14）への入賞に基づく第1の入賞演出は、累積賞球数表示でなくてもよい。例えば、「+15」という賞球数を示唆する数を含む画像を表示する演出であってもよい。

【0303】

また上記形態では、累積賞球数表示G30のカウント対象は、第1大入賞口14への入賞と一般入賞口10への入賞としたが、これら以外の入賞口（例えば電チューラー12Dに係る第2始動口12など）への入賞をカウント対象に加えてもよい。

30

【0304】

また、第2大入賞口15を開放させる大当たり遊技を実行可能に構成した場合には、第2大入賞口15への入賞に応じて、累積賞球数表示G30が更新されるように構成するとい。この場合、特定一般入賞口10Tは、第2大入賞口15よりも上方にあることが望ましい。つまり、図32に示すような位置関係にあることが望ましい。

【0305】

また上記形態では、追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）による累積賞球数表示G30で更新される数の示唆は、数字を表示する態様（「+3」の表示）としたが、別の態様であってもよい。例えば、累積賞球数表示G30で更新される数を、所定のアイコン画像の表示態様（例えば表示個数や表示色など）で示すものでもよい。

40

【0306】

また上記形態において、追加賞球画像G20の表示時間は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。

【0307】

また上記形態では、一般入賞口10への入賞に応じて、追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）を行ったが、「おまけ賞球数表示」（第2の入賞演出）の実行契機となる入賞口は、一般入賞口10でなくてもよい。例えば、右打ち中に入賞可能な始動口（始動入賞口）を設け、この始動口への入賞に応じて、「おまけ賞球数表示」を行ってもよい。この場合、始動口としては、電チューラーに係る始動口（可変始動口）であってもよいし、

50

常に入賞し易さが変わらない非可変式の始動口（固定始動口）であってもよい。

【0308】

また上記形態では、特定一般入賞口10Tへの入賞に応じて、追加賞球画像G20を、第1領域201、第2領域202、第3領域203と順に表示した。これに対して、追加賞球画像G20の表示領域が1つしかなくてもよい。この場合、追加賞球画像G20の表示中に次の入賞が生じた場合には、新たな追加賞球画像G20の全部又は一部を重ねて表示してもよい。なお、既に追加賞球画像G20が表示されている領域に、新たな追加賞球画像G20の全部又は一部を重ねて表示する構成を、上記形態に採用してもよい。

【0309】

また上記形態において、追加賞球画像G20を表示可能な領域の数は任意に変更できる。例えば、第1領域201、第2領域202、および第3領域203の全てに追加賞球画像G20（特定画像）が表示されているときに、特定一般入賞口10Tへの入賞が発生した場合、第1領域201、第2領域202、及び第3領域203のいずれとも異なる第4領域に、追加賞球画像G20を表示することとしてもよい。

10

【0310】

また上記形態では、特定一般入賞口10Tへの入賞に応じてスピーカ52から特定の入賞音を出力する構成としたが、この入賞音の種類は、常に同じであってもよいし、特定一般入賞口10Tに入賞した遊技球の数に応じて変えてよい。例えば、追加賞球画像G20を表示する場合の入賞音と、表示しない場合の入賞音を変えてよく、表示しない場合の入賞音だけを入賞個数に応じて順に変化させてもよい。

20

【0311】

また上記形態では、第1領域201、第2領域202、第3領域203に表示する特定画像は全て同じ画像（追加賞球画像G20）としたが、特定画像が表示領域に応じて異なっていてもよい。例えば、表示領域に応じて、「+3」の文字列のデザインが異なっている、色が異なっているなど、適宜に変更可能である。

【0312】

また上記形態では、大当たり遊技状態を「有利遊技状態」とし、累積賞球数表示G30を「第1の入賞演出」とし、追加賞球画像G20の表示（おまけ賞球数表示）を「第2の入賞演出」とした。これに対して、高確率状態や、時短状態（高ベース状態）を「有利遊技状態」としてもよい。時短状態（高ベース状態）を有利遊技状態とする場合、その高ベース状態中の電チューブへの入賞に応じて第1の入賞演出を行い、一般入賞口への入賞に応じて第2の入賞演出を行うことが可能である。また、高ベース状態中の所謂小当たりへの当選に基づく大入賞口への入賞に応じて第1の入賞演出を行い、電チューブへの入賞に応じて第2の入賞演出を行うことが可能である。また、大入賞口を2つ有する遊技機では、一方の大入賞口への入賞に応じて第1の入賞演出を行い、他方の大入賞口への入賞に応じて第2の入賞演出を行うようにしてもよい。この場合、第1の大入賞口を大当たり遊技にて開放させる大入賞口とし、第2の大入賞口を小当たり遊技（小当たり当選に基づき大入賞口を総開放時間1.8秒以下で開放させる特別遊技）にて開放させる大入賞口としてもよい。

30

【0313】

また、第1の入賞演出の演出内容、および、第2の入賞演出の演出内容は適宜変更可能である。具体的には例えば、画像表示装置50を用いた画像表示演出ではなく、構造物の動作によって入賞口への入賞を示唆する演出であってもよい。この場合の構造物としては、例えば、センサによる入賞検知を契機に駆動される電動式の可動物であってもよいし、入賞した遊技球によって荷重を受けて動作する非電動式の可動物（例えば所謂風車）であってもよい。

40

【0314】

また上記形態では、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機としたが、いわゆるV確機（大入賞口内の特定領域（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）として構成してもよい。また上記形態では、一旦高確

50

率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）として構成したが、いわゆるＳＴ機（確変の回数切りの遊技機）として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

【0315】

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

【0316】

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。

10

【0317】

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。

20

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

10. 本明細書に開示されている発明

この【発明を実施するための形態】における前段落までには、以下の発明が開示されている。以下の説明では、実施形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～A6の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～B6の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C6の総称である。

【0321】

発明A1：

第1の入賞口（第1大入賞口14）と、

40

前記第1の入賞口よりも特定の方向（上方）に位置する第2の入賞口（特定一般入賞口10T）と、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利遊技状態における前記第1の入賞口への入賞に応じて、前記第1の入賞口への入賞を示唆する第1の入賞演出（累積賞球数表示G30）を実行することと、

前記有利遊技状態における前記第2の入賞口への入賞に応じて、前記第2の入賞口への入賞を示唆する第2の入賞演出（追加賞球画像G20の表示）を実行することと、が可

50

能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）。

【0322】

この構成の遊技機によれば、第1の入賞演出と第2の入賞演出とによって、有利遊技状態中の遊技興趣を向上可能である。

【0323】

発明A2：

発明A1に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第1の入賞演出を第1の表示領域（特定表示領域210）に表示し、

前記第2の入賞演出を前記第1の表示領域よりも前記特定の方向に位置する第2の表示領域（例えば第1領域201）に表示することを特徴とする遊技機。 10

【0324】

この構成の遊技機によれば、第1の入賞口と第2の入賞口との位置関係（第1の入賞口を基準にして特定の方向に第2の入賞口がある）と、第1の表示領域（第1の入賞口への入賞に応じた第1の入賞演出が表示される表示領域）と第2の表示領域（第2の入賞口への入賞に応じた第2の入賞演出が表示される表示領域）との位置関係（第1の表示領域を基準にして特定の方向に第2の表示領域がある）とが同様である。そのため、各入賞演出が何を示すものであるかを遊技者にわかりやすく示すことが可能である。

【0325】

発明A3：

発明A2に記載の遊技機であって、

前記有利遊技状態は、前記第1の入賞口への入賞が可能となる遊技状態であり、

前記第2の入賞口は、前記第1の入賞口に入賞するように発射された遊技球（右打ちされた遊技球）が入賞可能な位置（実施形態では第2流路R2上の所定の位置）にあることを特徴とする遊技機。 20

【0326】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態において第1の入賞口への入賞を狙って遊技している場合に、第2の入賞口への入賞も付随的に発生する。よって、第1の入賞口への入賞によって獲得できた特典を第1の入賞演出によって知りつつ、その特典の獲得に付随して獲得できた特典を第2の入賞演出によって知ることができ、有利遊技状態における遊技興趣を向上可能である。 30

【0327】

発明A4：

発明A3に記載の遊技機であって、

前記第1の入賞演出は、賞球数又は入賞数を示唆する演出であり、

前記演出制御手段は、前記有利遊技状態において、前記第1の入賞口（第1大入賞口14）への入賞に応じて前記第1の入賞演出（累積賞球数表示G30）を更新することと、前記第2の入賞口（特定一般入賞口10T）への入賞に応じて前記第1の入賞演出を更新することとが可能である（図35参照）ことを特徴とする遊技機。 40

【0328】

この構成の遊技機によれば、第1の入賞演出によって、有利遊技状態において獲得した特典の量を正しく知ることが可能となり、第1の入賞演出の演出効果を向上可能である。

【0329】

発明A5：

発明A4に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第1の入賞口への入賞が発生すると、第1のタイミングで（入賞発生時に）前記第1の入賞演出を更新し、

前記第2の入賞口への入賞が発生すると、前記第1のタイミングと同様の第2のタイミングで（入賞発生時に）、前記第1の入賞演出を更新する（図35参照）ことを特徴と 50

する遊技機。

【0330】

この構成の遊技機によれば、第2の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングが、第1の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングと同様であるため、入賞演出がわかりやすい演出となり、入賞演出による興趣を向上可能である。

【0331】

発明A6：

発明A4に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第1の入賞口への入賞が発生すると、第1のタイミングで（入賞発生時に）前記第1の入賞演出を更新し、

10

前記第2の入賞口への入賞が発生すると、前記第1のタイミングよりも遅い第2のタイミングで（例えば第2の入賞演出の終了時に）、前記第1の入賞演出を更新する（図37参照）ことを特徴とする遊技機。

【0332】

この構成の遊技機によれば、第2の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングが、第1の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングと異なる（遅い）ため、入賞演出が単調な演出となるのを抑制でき、入賞演出による興趣を向上可能である。

【0333】

発明A7：

20

発明A1から発明A6までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定の方向は、上方又は下方のうち前記第1の入賞口から見て前記第2の入賞口が位置する方であることを特徴とする遊技機。

【0334】

発明A8：

発明A1から発明A6までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定の方向は、左方又は右方のうち前記第1の入賞口から見て前記第2の入賞口が位置する方であることを特徴とする遊技機。

【0335】

ところで、従来よりパチンコ遊技機では、入賞口への入賞に応じて付与される特典の量（賞球数など）を示唆する演出が行われている。例えば特開2012-213560号公報には、大当たり当選に基づく特別遊技において、大入賞口への入賞に基づいて合計賞球数を示す演出を行う遊技機が記載されている。しかしながら、入賞口への入賞に応じて行われる演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明Aは、特開2012-213560号公報に記載の遊技機に対して、「演出制御手段は、有利遊技状態における第1の入賞口への入賞に応じて、第1の入賞口への入賞を示唆する第1の入賞演出を実行することと、有利遊技状態における第2の入賞口への入賞に応じて、第2の入賞口への入賞を示唆する第2の入賞演出を実行することと、が可能である」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

30

【0336】

発明B1：

所定の入賞口（特定一般入賞口10T）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記所定の入賞口への入賞に応じて、前記所定の入賞口への入賞を示唆する入賞演出（追加賞球画像G20の表示）を行うことが可能であり、

前記入賞演出では、前記所定の入賞口への第1の入賞が発生すると、予め定められた第1領域（201）に特定画像（追加賞球画像G20である第1特定画像G21）を所定時間（例えば3秒）にわたって表示することを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1

40

50

)。

【0337】

この構成の遊技機によれば、所定の入賞口への入賞が発生すると、特定画像が所定時間にわたり表示されるため、このような入賞演出によって、入賞の発生に気づかせることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【0338】

発明B2：

発明B1に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第1領域に特定画像が表示されているときに前記所定の入賞口に対する前記第1の入賞の次の入賞である第2の入賞が発生した場合、前記第1領域とは異なる第2領域(202)に次の特定画像(追加賞球画像G20である第2特定画像G22)を所定時間にわたって表示し、

前記第1領域に特定画像が表示されていないときに前記第2の入賞が発生した場合、前記第1領域(201)に特定画像(追加賞球画像G20である第1特定画像G21)を所定時間にわたって表示することを特徴とする遊技機。

【0339】

この構成の遊技機によれば、所定の入賞口への入賞が発生した時の特定画像の表示状況次第で、新たな特定画像が表示される領域が変わるため、入賞演出が単調になるのを抑制可能であり、遊技興趣を向上可能である。

20

【0340】

発明B3：

発明B2に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第2領域に特定画像が表示されているときに前記所定の入賞口に対する前記第2の入賞の次の入賞である第3の入賞が発生した場合、

前記第1領域に特定画像が表示されていれば、前記第1領域とも前記第2領域とも異なる第3領域(203)にさらに次の特定画像(追加賞球画像G20である第3特定画像G23)を所定時間にわたって表示し、

前記第1表示領域に特定画像が表示されていなければ、前記第1領域(201)に特定画像(追加賞球画像G20である第1特定画像G21)を所定時間にわたって表示することを特徴とする遊技機。

30

【0341】

この構成の遊技機によれば、所定の入賞口への入賞が新たに発生した場合、第1領域と第2領域とに特定画像が表示されていれば第3領域に新たな特定画像を表示するが、第1領域に特定画像が表示されていなければ第1領域に新たな特定画像を表示する。そのため、特定画像を表示する領域を過度に広げることなく入賞演出を行うことが可能である。その結果、入賞の発生をわかり易く示すことが可能となる。

【0342】

発明B4：

発明B2又は発明B3に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な有利遊技状態(大当たり遊技状態)に制御可能な遊技状態制御手段(遊技制御用マイコン101)を備え、

前記演出制御手段は、前記有利遊技状態において前記入賞演出を行うことを特徴とする遊技機。

40

【0343】

この構成の遊技機によれば、入賞演出によって、有利遊技状態における遊技興趣を向上可能である。

【0344】

発明B5：

50

発明 B 4 に記載の遊技機であって、

前記有利遊技状態は、前記所定の入賞口とは異なる特定入賞口（第1大入賞口14）への入賞が可能となる遊技状態であり、

前記所定の入賞口は、前記特定入賞口に入賞するように発射された遊技球（右打ちされた遊技球）が入賞可能な位置（実施形態では第2流路R2上の所定の位置）にあることを特徴とする遊技機。

【0345】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態において特定入賞口への入賞を狙って遊技している場合に、所定の入賞口への入賞も付随的に発生する。よって、特定入賞口への入賞による特典の獲得に付随して獲得できた特典を入賞演出によって知ることができ、有利遊技状態における遊技興味を向上可能である。

【0346】

発明 B 6 :

発明 B 5 に記載の遊技機であって、

前記所定の入賞口は、前記特定入賞口よりも特定の方向（上方）に位置しており、

前記演出制御手段は、前記有利遊技状態における前記特定入賞口への入賞に応じて、前記特定入賞口への入賞を示唆する特定演出（累積賞球数表示G30）を行うことが可能であり、

前記第1領域及び前記第2領域は、前記特定演出が行われる特定演出領域（特定表示領域210）よりも前記特定の方向（上方）に位置していることを特徴とする遊技機。

【0347】

この構成の遊技機によれば、所定の入賞口と特定入賞口の位置関係と、第1領域および第2領域と特定演出領域の位置関係とが似てあり、入賞演出と特定演出の意味を遊技者に直感的に伝え易い。

【0348】

ところで、従来よりパチンコ遊技機では、入賞口への入賞に応じて付与される特典の量（賞球数など）を示唆する演出が行われている。例えば特開2012-213560号公報には、大当たり当選に基づく特別遊技において、大入賞口への入賞に基づいて合計賞球数を示す演出を行う遊技機が記載されている。しかしながら、入賞口への入賞に応じて行われる演出については、遊技興味の向上のため、改善の余地がある。上記した発明Bは、特開2012-213560号公報に記載の遊技機に対して、「演出制御手段は、所定の入賞口への入賞に応じて、前記所定の入賞口への入賞を示唆する入賞演出を行うことが可能であり、入賞演出では、前記所定の入賞口への第1の入賞が発生すると、予め定められた第1領域に特定画像を所定時間にわたって表示する」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興味の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0349】

発明 C 1 :

第1の入賞口（第1大入賞口14）と、

第2の入賞口（特定一般入賞口10T）と、

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記有利遊技状態における前記第1の入賞口及び前記第2の入賞口への入賞に応じて、賞球数又は入賞数を示唆する第1の入賞演出（累積賞球数表示G30）を更新することが可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）。

【0350】

この構成の遊技機によれば、第1の入賞口や第2の入賞口への入賞に応じて入賞演出が行われるため、有利遊技状態の遊技興味を向上可能である。

【0351】

10

20

30

40

50

発明 C 2 :

発明 C 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第 1 の入賞口への入賞が発生すると、第 1 のタイミングで（入賞発生時に）前記第 1 の入賞演出を更新し、

前記第 2 の入賞口への入賞が発生すると、前記第 1 のタイミングよりも遅いか前記第 1 のタイミングと同様の第 2 のタイミングで（入賞発生時あるいは入賞発生から一定時間が経過した時に）、前記第 1 の入賞演出を更新する（図 3 5、図 3 7 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0352】

10

この構成の遊技機によれば、第 2 の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングが、第 1 の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングと異なる（遅い）場合には、入賞演出が単調な演出となるのを抑制でき、入賞演出による興趣を向上可能である。また、第 2 の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングが、第 1 の入賞口への入賞に応じた入賞演出の更新タイミングと同様である場合には、入賞演出がわかりやすい演出となり、入賞演出による興趣を向上可能である。

【0353】

発明 C 3 :

発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記有利遊技状態における前記第 2 の入賞口への入賞に応じて、前記第 2 の入賞口への入賞を示唆する第 2 の入賞演出（追加賞球画像 G 2 0 の表示）を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

20

【0354】

この構成の遊技機によれば、第 1 の入賞演出とは別に、第 2 の入賞口への入賞示唆に特化した第 2 の入賞演出を行うため、第 2 の入賞口への入賞が生じたことを気づかせ易くなり、有利遊技状態における興趣を一層向上させることが可能である。

【0355】

発明 C 4 :

発明 C 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の入賞演出は、前記第 1 の入賞演出において更新される数の示唆を含む（実施形態では「+ 3」の表示を含む）ことを特徴とする遊技機。

30

【0356】

この構成の遊技機によれば、第 2 の入賞演出によって、第 1 の入賞演出において更新される数が示唆されるため、2 つの入賞演出の関連性により、有利遊技状態における興趣を一層向上させることが可能となる。

【0357】

発明 C 5 :

発明 C 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 のタイミングは、前記第 1 のタイミングよりも遅いタイミングであって、前記第 2 の入賞演出の終了に応じたタイミングである（図 3 6、図 3 7 参照）ことを特徴とする遊技機。

40

【0358】

この構成の遊技機によれば、第 2 の入賞演出の終了に合わせて、第 1 の入賞演出の更新が行われるため、第 2 の入賞演出で示唆される数が、第 1 の入賞演出に合算されるイメージをわかり易く伝えることが可能となり、入賞演出による演出効果を高めることが可能となる。

【0359】

発明 C 6 :

発明 C 3 から発明 C 5 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利遊技状態は、前記第 1 の入賞口（第 1 大入賞口 1 4）への入賞が可能となる遊

50

技状態（大当たり遊技状態）であり、

前記第2の入賞口は、前記第1の入賞口に入賞するように発射された遊技球（右打ちされた遊技球）が入賞可能な位置（実施形態では第2流路R2上の所定の位置）にあることを特徴とする遊技機。

【0360】

この構成の遊技機によれば、有利遊技状態において第1の入賞口への入賞を狙って遊技している場合に、第2の入賞口への入賞も付隨的に発生する。よって、第1の入賞口への入賞によって獲得できた特典を第1の入賞演出によって知りつつ、その特典の獲得に付隨して獲得できた特典を第2の入賞演出によって知ることができ、有利遊技状態における遊技興趣を向上可能である。

10

【0361】

ところで、従来よりパチンコ遊技機では、入賞口への入賞に応じて付与される特典の量（賞球数など）を示唆する演出が行われている。例えば特開2012-213560号公報には、大当たり当選に基づく特別遊技において、大入賞口への入賞に基づいて合計賞球数を示す演出を行う遊技機が記載されている。しかしながら、入賞口への入賞に応じて行われる演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。上記した発明Cは、特開2012-213560号公報に記載の遊技機に対して、「演出制御手段は、有利遊技状態における第1の入賞口又は第2の入賞口への入賞に応じて、賞球数又は入賞数を示唆する第1の入賞演出を更新することが可能である」という点で相違している。これにより、「演出を通じて遊技興趣の向上に寄与する遊技機を提供する」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

20

【符号の説明】

【0362】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 4 ... 第1大入賞口（第1の入賞口、特定入賞口）

1 0 T ... 特定一般入賞口（第2の入賞口）

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

30

2 0 0 ... 一般入賞用表示領域

2 0 1 ... 第1領域（第2の表示領域）

2 0 2 ... 第2領域（第2の表示領域）

2 0 3 ... 第3領域（第2の表示領域）

2 1 0 ... 特定表示領域（第1の表示領域、特定演出領域）

G 2 0 ... 追加賞球画像（第2の入賞演出）

G 2 1 ... 第1特定画像

G 2 2 ... 第2特定画像

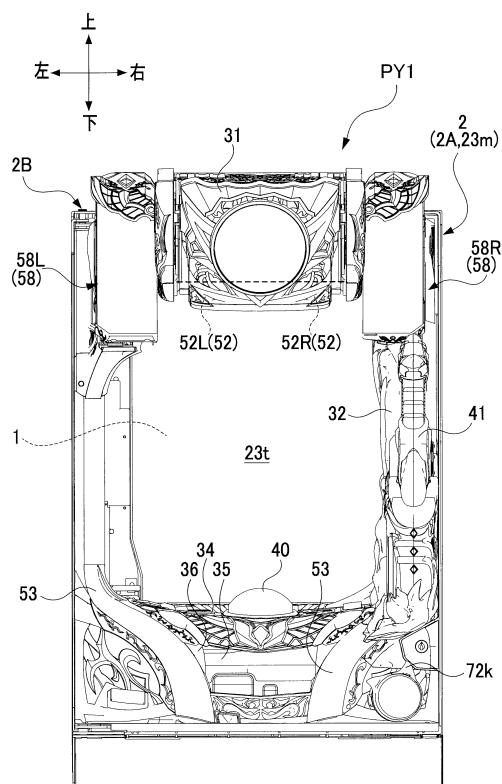
G 2 3 ... 第3特定画像

G 3 0 ... 累積賞球数表示（第1の入賞演出、特定演出）

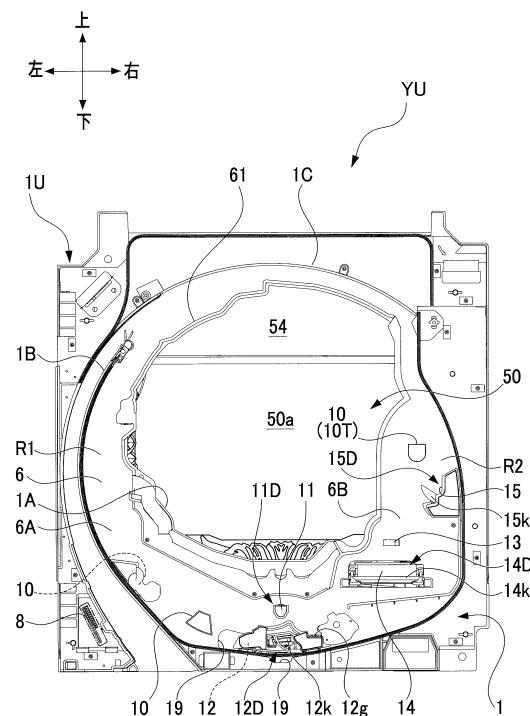
40

R 2 ... 第2流路

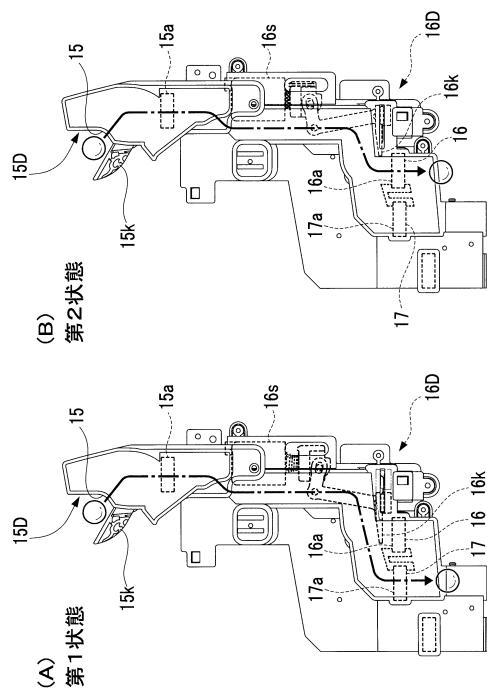
【図1】



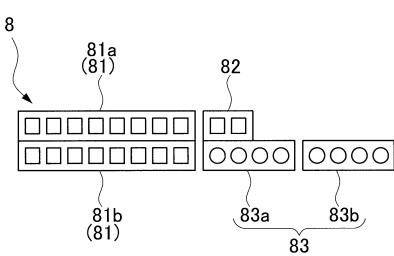
【図2】



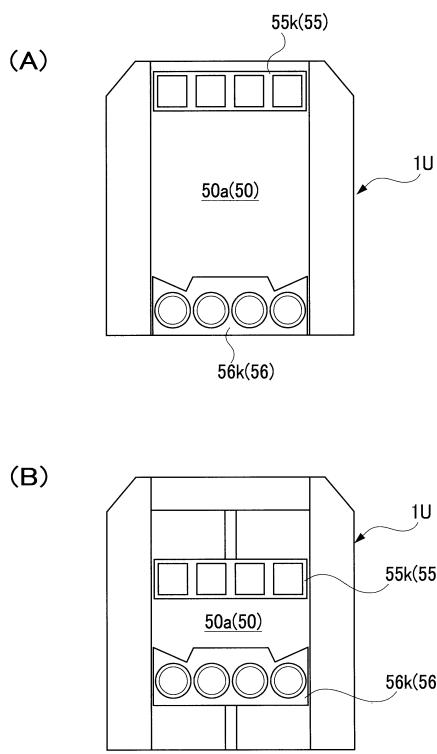
【図3】



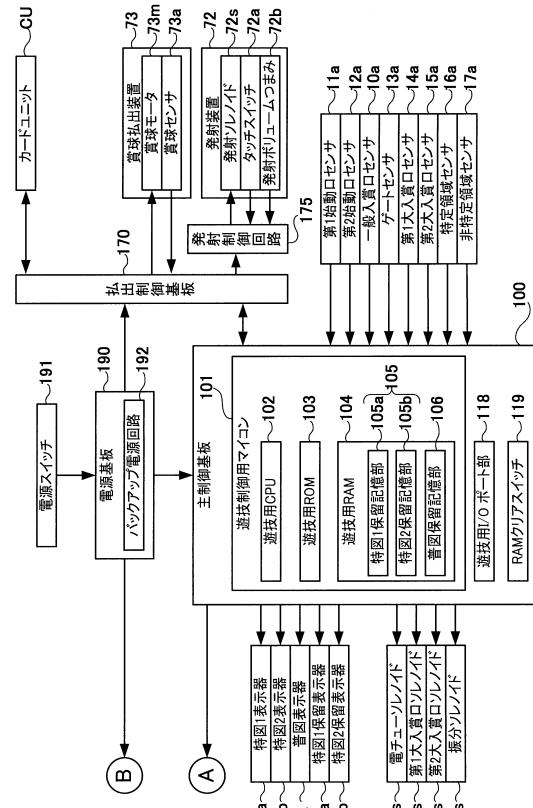
【図4】



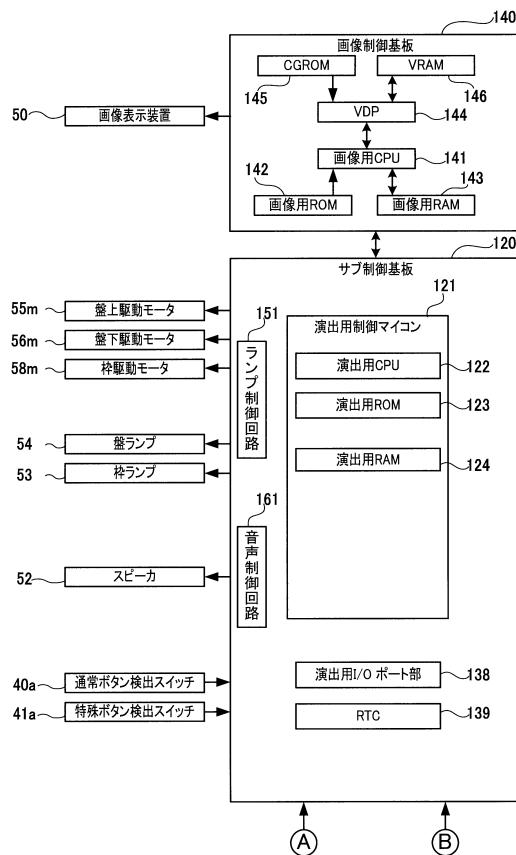
【図5】



【 四 6 】



【図7】



【 四 8 】

(A) 普因関係乱数		
乱数名	数值範囲	用途
普通因柄乱数	0~65535	当たり判定用

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

【図9】

(A)当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄 判定結果 (U)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動 演出ロード	*備考
非時短 状態	大当たり	P01	100000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	特図変動 パターンの名称 SP大当たり変動
		P02	60000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	レ・大当たり変動
時短状態	リード有り	P03	30000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	N1当たり変動
		P04	95000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	SPハズレ変動
	リード無し	P05	55000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	SPハズレ変動
		P06	25000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	N1ハズレ変動
	リード有り	P07	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
		P08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
	リード無し	P09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
		P07	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
	リード有り	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
	リード無し	P11	80000	通常変動→リード→SPリード	SP大当たり変動
		P12	10000	通常変動→リード→SPリード	即大当たり変動
	リード有り	P13	75000	通常変動→リード→SPリード	SPハズレ変動
		P14	10000	通常変動→リード→SPリード	即ハズレ変動
	リード無し	P15	60000	通常変動	短縮Aハズレ変動
		P16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
	リード有り	P15	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
		P16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
	リード無し	P15	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
		P16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動

(B)普図変動パターン判定テーブル

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

(C)補助遊技制御テーブル

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

【図10】

(A)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)リード判定テーブル

遊技状態	リード乱数値	判定結果
非時短状態	0~29	リード有り
	30~99	リード無し
時短状態	0~9	リード有り
	10~99	リード無し

【図11】

遊技状態	特図 リード 判定結果 (U)	特図 判定結果 (U)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動 演出ロード	*備考
非時短 状態	大当たり	P51	100000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	特図変動 パターンの名称 SP大当たり変動	
		P52	60000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	レ・大当たり変動	
時短状態	リード有り	P53	30000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	N1大当たり変動	
		P54	95000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	SPハズレ変動	
	リード無し	P55	55000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	リード無し変動	
		P56	25000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	N1ハズレ変動	
	リード有り	P57	13000	通常変動	通常A/スレ変動	
		P58	8000	通常変動	通常B/スレ変動	
	リード無し	P59	4000	通常変動	通常C/スレ変動	
		P57	13000	通常変動	通常A/スレ変動	
	リード有り	P58	8000	通常変動	通常B/スレ変動	
		P59	4000	通常変動	通常C/スレ変動	
	リード無し	P61	80000	通常変動→リード→SPリード	SP大当たり変動	
		P62	10000	通常変動→リード→SPリード	即大当たり変動	
	リード有り	P63	75000	通常変動→リード→SPリード	SPハズレ変動	
		P64	10000	通常変動→リード→SPリード	即ハズレ変動	
	リード無し	P65	6000	通常変動	短縮A/スレ変動	
		P66	3000	通常変動	短縮B/スレ変動	
	リード有り	P65	6000	通常変動	短縮A/スレ変動	
		P66	3000	通常変動	短縮B/スレ変動	
	リード無し	P65	6000	通常変動	短縮A/スレ変動	
		P66	3000	通常変動	短縮B/スレ変動	

【図12】

遊技状態	特図 リード 判定結果 (U)	特図 判定結果 (U)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動 演出ロード	*備考
非時短 状態	大当たり	P51	100000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	特図変動 パターンの名称 SP大当たり変動	
		P52	60000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	レ・大当たり変動	
時短状態	リード有り	P53	30000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	N1大当たり変動	
		P54	95000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→SPリード	SPハズレ変動	
	リード無し	P55	55000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	リード無し変動	
		P56	25000	通常変動→リード→N1→チー→発展演出→リード	N1ハズレ変動	
	リード有り	P57	13000	通常変動	通常A/スレ変動	
		P58	8000	通常変動	通常B/スレ変動	
	リード無し	P59	4000	通常変動	通常C/スレ変動	
		P57	13000	通常変動	通常A/スレ変動	
	リード有り	P58	8000	通常変動	通常B/スレ変動	
		P59	4000	通常変動	通常C/スレ変動	
	リード無し	P61	80000	通常変動→リード→SPリード	SP大当たり変動	
		P62	10000	通常変動→リード→SPリード	即大当たり変動	
	リード有り	P63	75000	通常変動→リード→SPリード	SPハズレ変動	
		P64	10000	通常変動→リード→SPリード	即ハズレ変動	
	リード無し	P65	6000	通常変動	短縮A/スレ変動	
		P66	3000	通常変動	短縮B/スレ変動	
	リード有り	P65	6000	通常変動	短縮A/スレ変動	
		P66	3000	通常変動	短縮B/スレ変動	
	リード無し	P65	6000	通常変動	短縮A/スレ変動	
		P66	3000	通常変動	短縮B/スレ変動	

【図13】

先読み判定テーブル		大当たり 判定結果		通常 判定結果		特異変動演出の演出フロー	
操作 状態	大当たり 判定結果	通常 判定		通常 判定		通常 判定	
		コマンド	結果	コマンド	結果	コマンド	結果
第1 系1	大当たり	SP1大当たり変動	コマンド51	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ
	大当たり	レ大当たり変動	コマンド52	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	非時短 状態	N大当たり変動	コマンド53	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	SP1ズレ変動	コマンド54	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	N大当たり変動	コマンド55	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	SP1ズレ変動	コマンド56	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	大当たり	コマンド58	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	非時短 状態	N大当たり変動	コマンド59	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	SP1ズレ変動	コマンド60	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	通常ハズレ変動	コマンド61	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	大当たり	コマンド62	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
第2 系2	時短 状態	SP1ズレ変動	コマンド63	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	大当たり	ハズレ	コマンド64	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	SP1ズレ変動	コマンド65	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	通常ハズレ変動	コマンド66	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	大当たり	コマンド67	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	非時短 状態	N大当たり変動	コマンド68	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	SP1ズレ変動	コマンド69	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	通常ハズレ変動	コマンド70	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	大当たり	コマンド71	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	
	時短 状態	SP1ズレ変動	コマンド72	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	大当たり	ハズレ	コマンド73	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ
	SP1ズレ変動	コマンド74	通常変動	リード-NIJ-チ-発展演出-SPIJ-チ	通常変動	リード-NIJ-チ	

【図15】

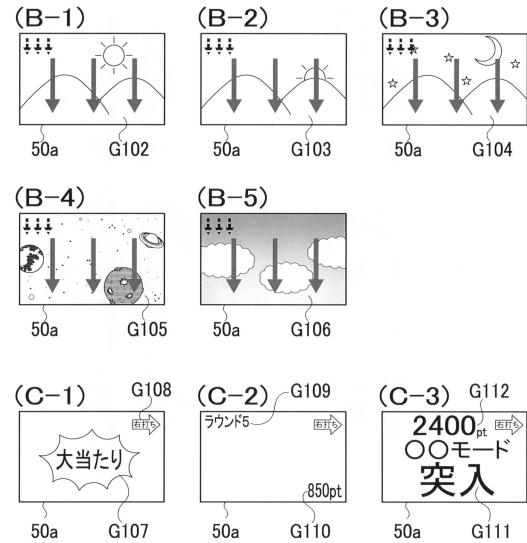
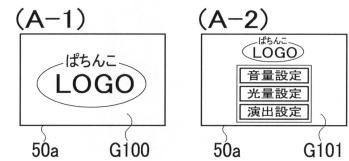
遊技状態

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

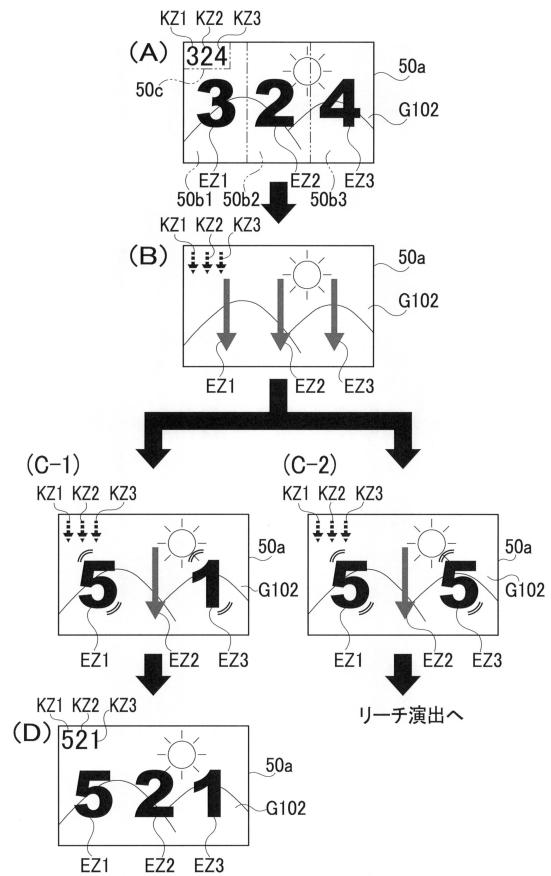
【図14】

大当たり遊技制御テーブル		大入賞口の開閉パターン		OP時間		ED時間	
大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	1回のラウンジにおける大入賞口の開放回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間	OP時間	ED時間
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R 9~15R 16R	1回 1回 1回	第1大入賞口 0.1秒	2.0秒	100秒	15.0秒
大当たり遊技B (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R 9~15R 16R	1回 1回 1回	第2大入賞口 0.1秒	2.0秒	100秒	10.0秒
大当たり遊技C (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	1~8R 1~15R 16R	1回 1回 1回	第1大入賞口 0.1秒	2.0秒	100秒	10.0秒
				第2大入賞口 0.1秒	2.0秒	100秒	10.0秒

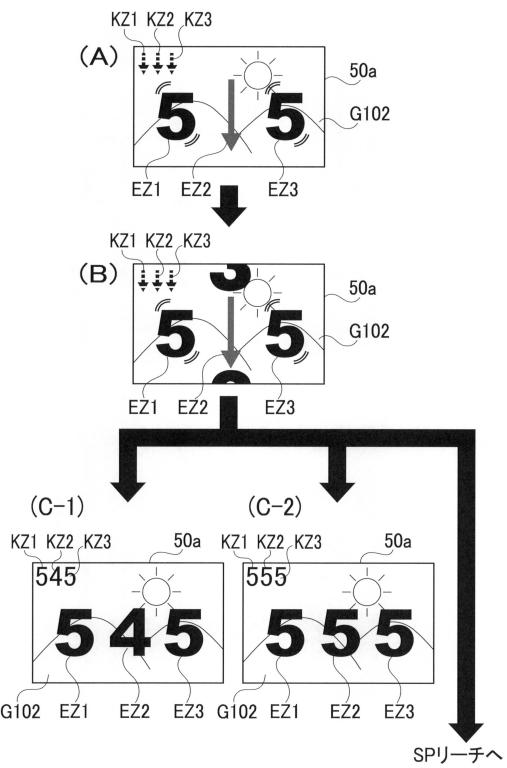
【図16】



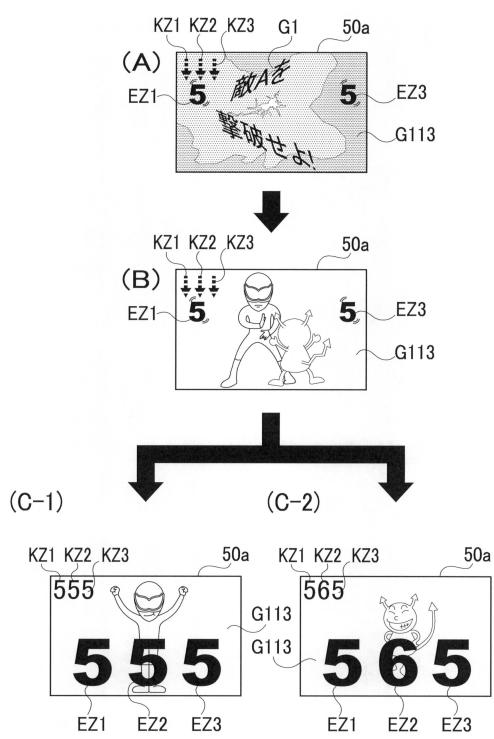
【図17】



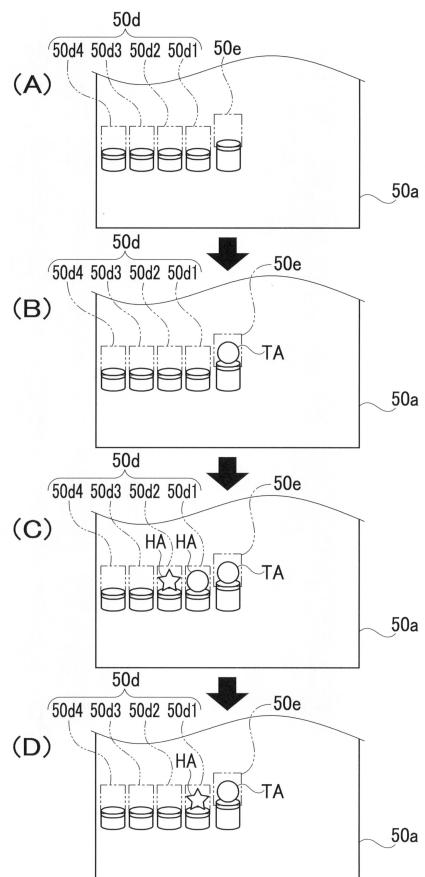
【図18】



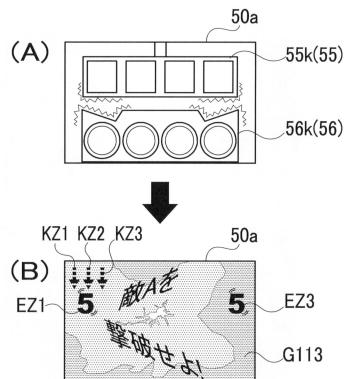
【図19】



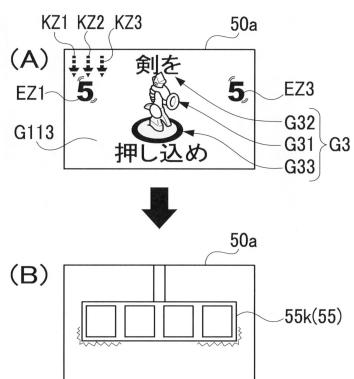
【図20】



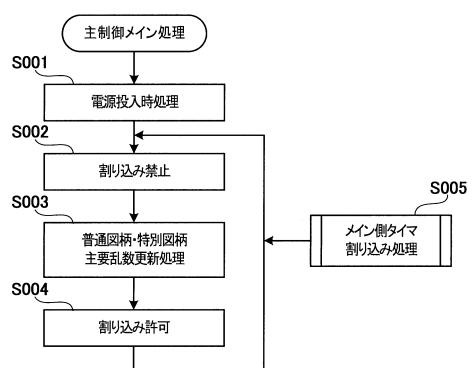
【図21】



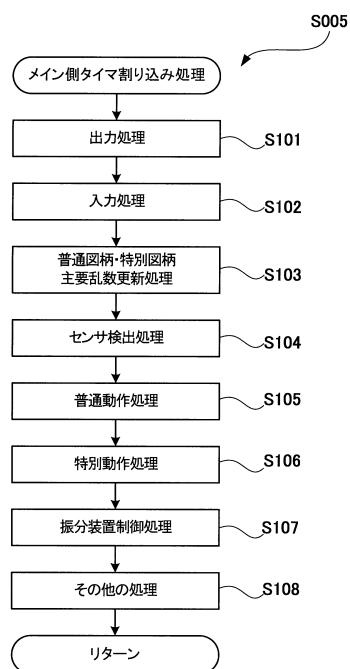
【図22】



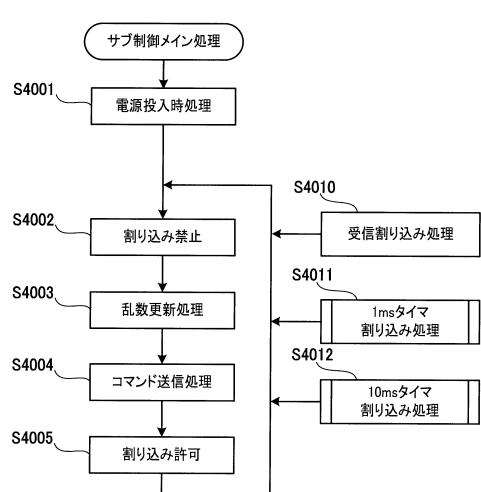
【図23】



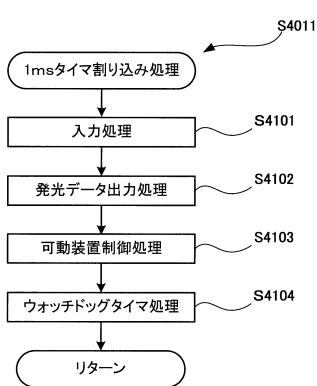
【図24】



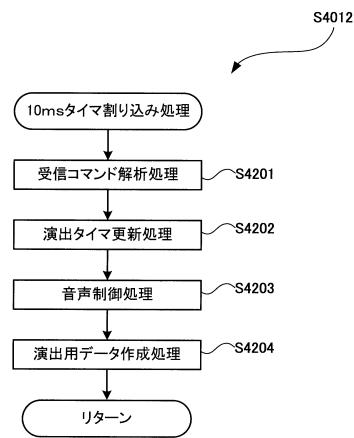
【図25】



【図26】



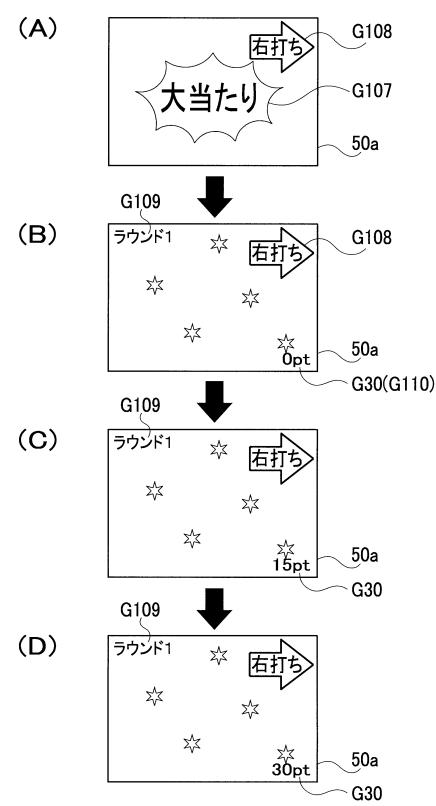
【図27】



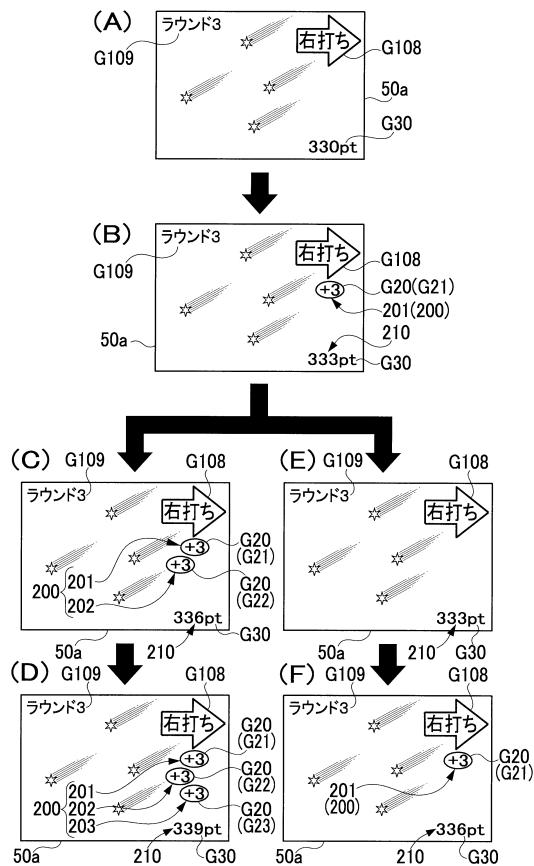
【図28】

大当たり技制御テーブル									
大当たり回数		振分率		大当たり技		ラウンド		ラウンドの回数	
始動口	大当たり回数1	60	大当たり技1	16R	1~8R	9~16R	1~8R	9~16R	1回のラウンド開放の回数(回)
第1	大当たり回数1	60	大当たり技1	16R	1~8R	9~16R	1~8R	9~16R	1回のラウンド開放の回数(回)
第2	大当たり回数2	40	大当たり技2	16R	1~8R	9~16R	1~8R	9~16R	1回のラウンド開放の回数(回)
第3	大当たり回数3	60	大当たり技3	16R	1~16R	1~16R	1~16R	1~16R	1回のラウンド開放の回数(回)
第4	大当たり回数4	40	大当たり技4	16R	1~16R	1~16R	1~16R	1~16R	1回のラウンド開放の回数(回)

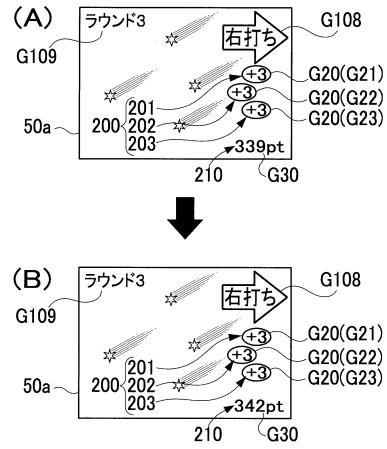
【図29】



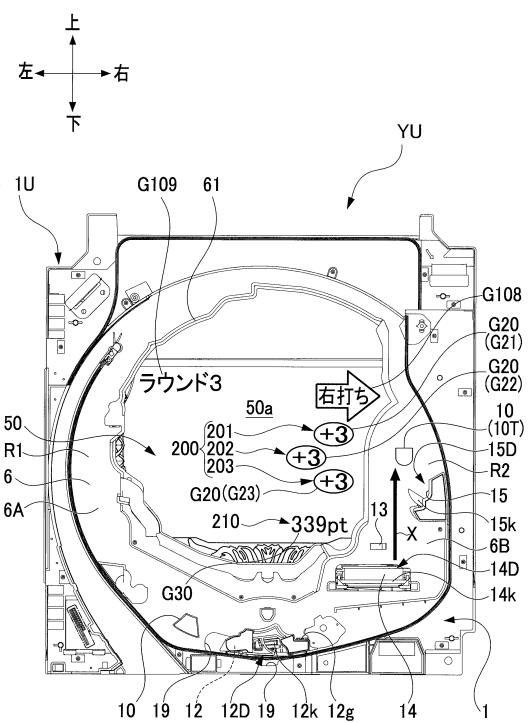
【図30】



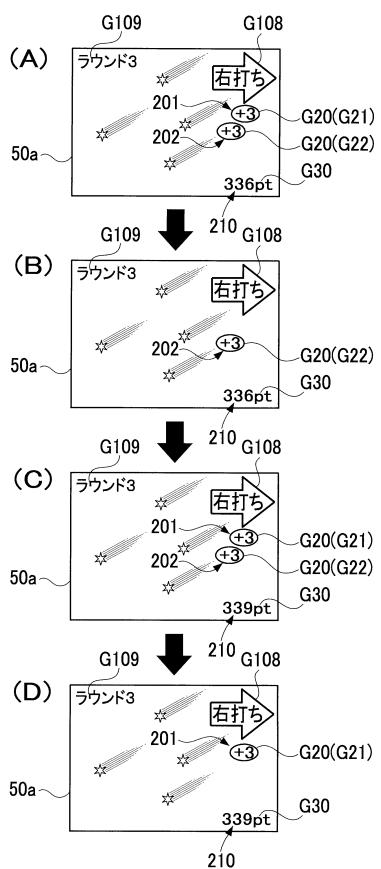
【 図 3 1 】



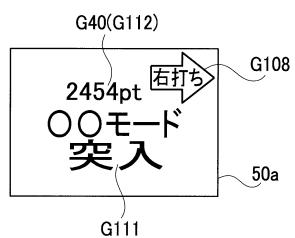
【図3-2】



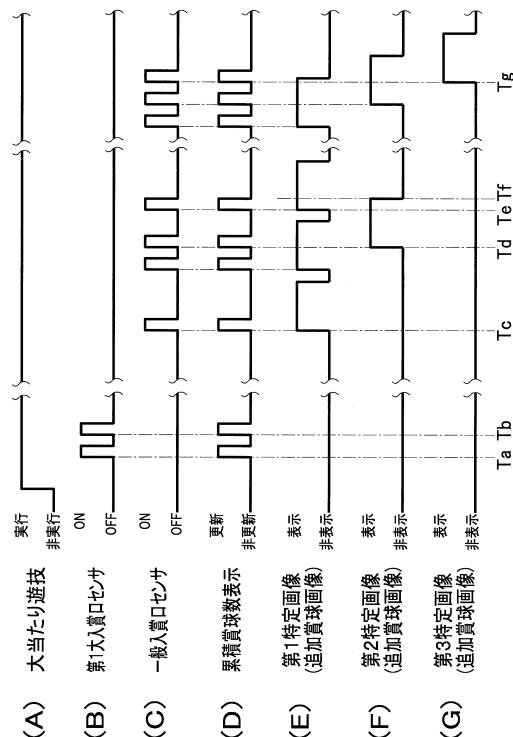
【図33】



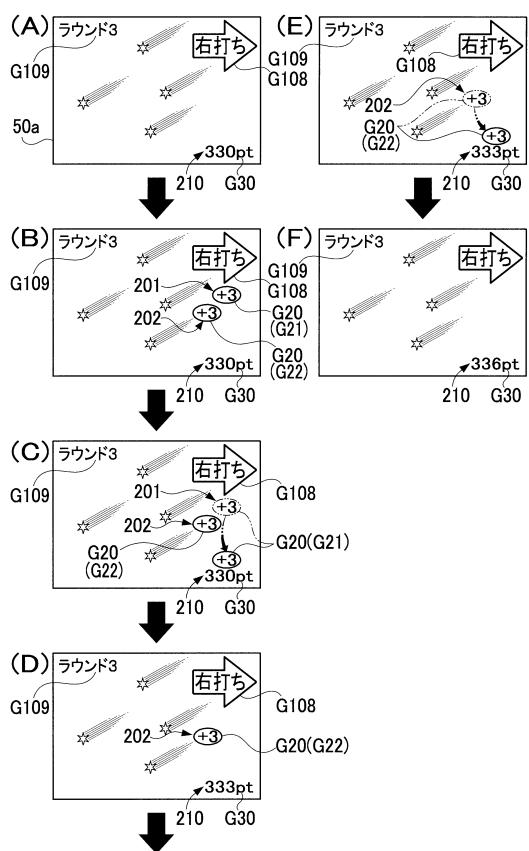
【図34】



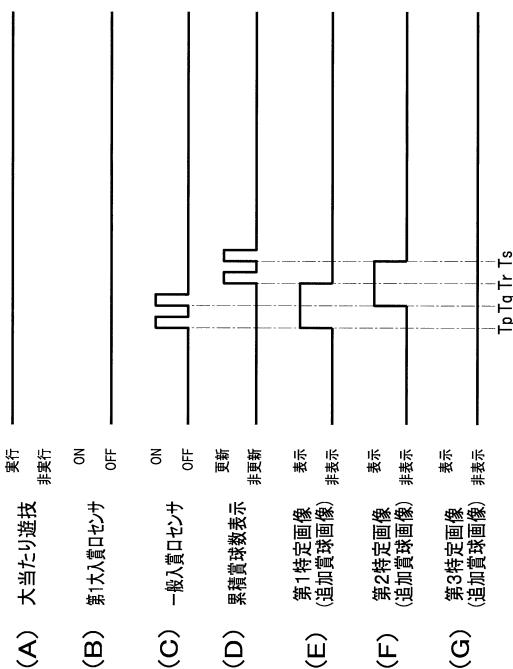
【図35】



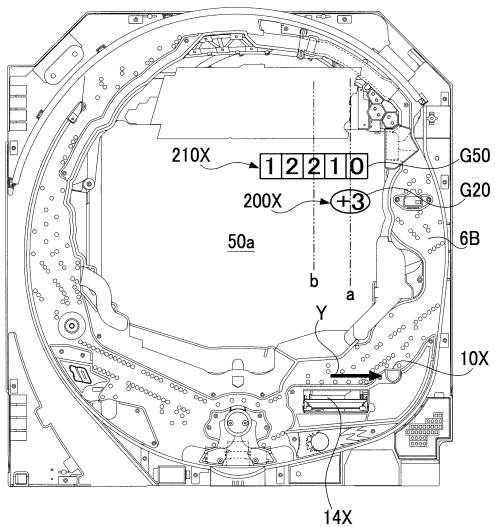
【図36】



【図37】



【図38】



フロントページの続き

(72)発明者 中山 覚

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 大浜 康夫

(56)参考文献 特開2018-011816 (JP, A)

特開2017-131628 (JP, A)

特許第6515313 (JP, B2)

特開2017-079912 (JP, A)

特開2017-113431 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2