

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7261435号

(P7261435)

(45)発行日 令和5年4月20日(2023.4.20)

(24)登録日 令和5年4月12日(2023.4.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全65頁)

(21)出願番号	特願2018-103087(P2018-103087)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年5月30日(2018.5.30)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-205728(P2019-205728 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和1年12月5日(2019.12.5)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和3年5月26日(2021.5.26)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	市原 卓人
			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	伊藤 潤
			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	藤原 海
			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】

大当たりの抽選を行う抽選手段と、  
 前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段と、  
 複数箇所に文字を表示可能な表示手段と、  
 所定の演出を実行する演出制御手段と、  
 を備え、  
 前記演出制御手段は、  
 前記表示手段の前記複数箇所に文字を順次に表示可能な文字表示演出を実行可能とし、  
前記抽選の結果が大当たりである場合に実行する前記文字表示演出では、前記表示手段に表示された文字が所定の数値を示す組み合わせになると、前記所定の数値の賞球数を前記大当たり遊技中に獲得可能であることを示唆し、  
前記抽選の結果がハズレである場合に実行する前記文字表示演出では、前記表示手段に表示された文字が前記所定の数値を示す組み合わせになる前に、当該文字表示演出の実行を終了することを可能とする、  
 ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

【0001】

10

20

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機に代表される遊技機は、遊技球が始動口に入賞したことを契機に数値情報を取得し、その数値情報に基づいて大当たりの抽選を行い、大当たりに当選した場合に大当たり遊技を実行する。また、パチンコ遊技機は、液晶表示装置や各種の演出役物を用いて、大当たりの抽選結果を示す様々な演出を実行する。

【0003】

大当たりの抽選結果を示す演出に用いられる役物の1つに、数字を表示する表示器がある。例えば特許文献1には、遊技者から視認可能な出現位置と視認不可能な隠れ位置との間で移動可能な7セグメント表示器とを備えるパチンコ遊技機であって、7セグメント表示器を隠れ位置から出現位置に移動させたときに、7セグメント表示器に、演出成功や大当たりの期待度の大きさを表示させる構成が開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2007-275127号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前述したように7セグメント表示器等の従来の表示器は、大当たり等の期待度の大きさを示す表示に用いられている。しかしながら、そのような期待度の数字表示は、これまで多くの遊技機に採用されており、遊技者に飽きられ易い。そのため、数字表示が可能な表示器を用いた演出には、興趣性をさらに向上させる上で改善の余地がある。

20

【0006】

本発明は、前記した従来の技術が有する問題点を解決するためになされたものである。すなわちその課題とするところは、数字表示が可能な表示器を備える遊技機であって、興趣性を向上させる技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記の課題を解決するため、本発明の遊技機は、  
大当たりの抽選を行う抽選手段と、  
前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段と、  
複数箇所に表示可能な表示手段と、  
所定の演出を実行する演出制御手段と、  
を備え、  
前記演出制御手段は、

30

前記表示手段の前記複数箇所に文字を順次に表示可能な文字表示演出を実行可能とし、  
前記抽選の結果が大当たりである場合に実行する前記文字表示演出では、前記表示手段に表示された文字が所定の数値を示す組み合わせになると、前記所定の数値の賞球数を前記大当たり遊技中に獲得可能であることを示唆し、  
前記抽選の結果がハズレである場合に実行する前記文字表示演出では、前記表示手段に表示された文字が前記所定の数値を示す組み合わせになる前に、当該文字表示演出の実行を終了することを可能とする、

40

ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、数字表示が可能な表示器を備える遊技機であって、興趣性を向上させる技術が実現される。

50

## 【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【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】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

10

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。

【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。

20

【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。

30

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】パチンコ遊技機の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図 29】盤可動体の構成を示す模式図である。

【図 30】第 2 セグメント表示器および第 4 セグメント表示器の構成を示す模式図である。

【図 31】第 1 セグメント表示器の構成を示す模式図である。

【図 32】第 3 セグメント表示器の構成を示す模式図である。

【図 33】盤可動体のセグメント表示器の文字の表示例を示す図である。

【図 34】盤可動体のセグメント表示器の数字の表示例を示す図である。

40

【図 35】大当たり遊技中の、盤可動体を用いた演出を示す図である。

【図 36】特図変動中の、盤可動体を用いた演出を示す図である。

【図 37】盤可動体の各セグメント表示器の区分を示す図である。

【図 38】盤可動体の各セグメント表示器の表示順を示す図である。

【図 39】メータ演出における特殊ボタンの振動パターンを示す図である。

【図 40】メータ演出における操作指示の文字列の表示例を示す図である。

## 【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

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

50

として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

#### 【 0 0 1 1 】

##### 1. 遊技機の構造

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

#### 【 0 0 1 2 】

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

#### 【 0 0 1 3 】

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

#### 【 0 0 1 4 】

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

#### 【 0 0 1 5 】

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

#### 【 0 0 1 6 】

なお、遊技機枠2に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲

で適宜に変更可能である。

【 0 0 1 7 】

次に、遊技盤ユニット Y U について説明する。図 2 に示すように、遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 を有する。遊技盤 1 は、透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。開口部 1 A に沿って、遊技球が流下可能な遊技領域 6 を区画するための略リング状の内側壁部 1 B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1 B の外側にも、遊技領域 6 を区画するための略リング状の外側壁部 1 C が前方に突出して形成されている。遊技盤 1 の背面には、画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する画像表示装置 5 0 が設けられおり、開口部 1 A を介して、遊技者から表示部 5 0 a が視認できる。

10

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

20

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

30

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

40

【 0 0 2 4 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選

50

(後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という)および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数(本形態では 4 個)の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。

【0025】

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。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態(通過阻止状態：図 3 (A)の正面視で振分部材 1 6 k の左

10

20

30

40

50

端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態)にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

【 0 0 3 2 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過(進入)を許容する第 2 状態(通過許容状態: 図 3 (B) の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態)にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

10

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

20

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

遊技盤 1 の説明に戻り、図 2 に示したように、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 1 9 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。盤ランプ 5 4 は、遊技盤 1 の後面に配置されている。そのため、盤ランプ 5 4 は、遊技盤 1 の背面から遊技盤 1 を照らす。また、盤ランプ 5 4 は、画像表示装置 5 0 よりも前面側に、あるいは正面から見て画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a と重ならない位置に、設けられている。そのため、遊技者から見て(正面視、前後方向から見て)、画像表示装置 5 0 が盤ランプ 5 4 の照明を遮らない。

30

【 0 0 3 7 】

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 6 A (第 1 遊技領域)と、右側の右遊技領域 6 B (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 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 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。

40

【 0 0 3 8 】

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

50

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させることで、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。

#### 【 0 0 3 9 】

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。

10

#### 【 0 0 4 0 】

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。

#### 【 0 0 4 1 】

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 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

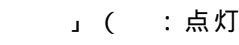


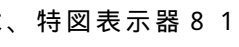
20

#### 【 0 0 4 2 】

特図表示器 8 1 は、特図抽選の結果を報知する。特図表示器 8 1 は、特図を可変表示させ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。

30

#### 【 0 0 4 3 】

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

40

#### 【 0 0 4 4 】

また、特図表示器 8 1 では、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。

50



## 【 0 0 4 5 】

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。

10

## 【 0 0 4 6 】

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。

20

## 【 0 0 4 7 】





そして、特図保留表示器 8 3 は、特図保留数を表示する。具体的に、特図 1 保留表示器 8 3 a と特図 2 保留表示器 8 3 b とのそれぞれは、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 8 】

また、普図表示器 8 2 は、普図抽選の結果を報知する。普図表示器 8 2 は、普図を可変表示させたあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第 2 始動口 1 2（電チュー 1 2 D）を開放させる補助遊技が行われる。

30

## 【 0 0 4 9 】

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 の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

40

## 【 0 0 5 0 】

また、普図表示器 8 2 では、普図の可変表示において、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なされる。普図の可変表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

## 【 0 0 5 1 】

50

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

#### 【 0 0 5 2 】

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

#### 【 0 0 5 3 】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成され、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。なお、画像表示装置 5 0 は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、ドットマトリクス L E D、有機 E L（Electro Luminescence）ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。

#### 【 0 0 5 4 】

盤可動装置 5 5 は、装飾が施された盤可動体 5 5 k を具備する。盤可動体 5 5 k は、遊技盤 1 よりも後方（背面側）であって、画像表示装置 5 0 よりも前方（前面側）に位置し、表示部 5 0 a に沿って移動可能に構成される。

#### 【 0 0 5 5 】

図 5（A）は、盤可動体 5 5 k が作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。このとき、盤可動体 5 5 k は、画像表示装置 5 0 の下方であって、遊技者から見て画像表示装置 5 0 と概ね重ならない位置に在り、表示部 5 0 a に表示される画像の視認を妨げない。すなわち、盤可動体 5 5 k は、遊技者から見て隠れた位置に在る。盤可動装置 5 5 の駆動源によって駆動されると、盤可動体 5 5 k は上向きに移動（上昇）する。そして、盤可動体 5 5 k が所定の位置（表示位置）まで移動すると、盤可動体 5 5 k を停止させる。これにより、盤可動体 5 5 k は、遊技者から見て隠れた位置から登場した状態になる。このとき、上昇した盤可動体 5 5 k は、遊技者から見て画像表示装置 5 0 と重なり、画像表示装置 5 0 の一部が視認困難となる。

#### 【 0 0 5 6 】

なお、遊技盤ユニット Y U に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。例えば、画像表示装置 5 0 の上方であって、遊技者から見て画像表示装置 5 0 と概ね重ならない位置に待機し、盤可動装置 5 5 の駆動源によって駆動されると、下向きに移動（下降）する別の盤可動体を設けてもよい。

#### 【 0 0 5 7 】

### 2 . 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 および図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 および図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図抽選、特図の可変表示、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」）1 0 0、主制御基板 1 0 0 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」）1 2 0、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 1 7 0 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 5 0 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 1 0 0 を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板 1 2 0 を、後述する画像制御基板 1 4 0、ランプ制御回路 1

10

20

30

40

50

5 1、および音声制御回路 1 6 1 とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1、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、盤可動装置 5 5 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

#### 【 0 0 5 8 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N / O F F 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 1 0 0 に設けたり、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

#### 【 0 0 5 9 】

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

#### 【 0 0 6 0 】

遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。

#### 【 0 0 6 1 】

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

#### 【 0 0 6 2 】

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

#### 【 0 0 6 3 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類には、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、一般入賞口センサ 1 0 a、ゲートセンサ 1 3 a、第 1 大入賞口センサ 1 4 a、第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域センサ 1 7 a が含まれている。

## 【 0 0 6 4 】

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 5 】

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 6 】

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 7 】

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 8 】

さらに主制御基板 1 0 0 には、表示器類 8（特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 表示器 8 1 b、普図表示器 8 2、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）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 9 】

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 7 0 】

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 1 】

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

50

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

#### 【0072】

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

#### 【0073】

図 7 に示すように、サブ制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、主制御基板 100 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、および演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 が含まれている。

#### 【0074】

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

20

#### 【0075】

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

30

#### 【0076】

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

40

#### 【0077】

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

50

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。

【0078】

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

10

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

20

スピーカ 52 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されている。なお、音声制御回路 161 を、基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装し、その ROM に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 52 を画像制御基板 140 に接続し、画像制御基板 140 の画像用 CPU141 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 140 の画像用 ROM 142 に音声データを格納してもよい。

【0082】

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

【0083】

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。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 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

【0084】

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、盤可動装置 55 を駆動する盤駆動モータ 55m、枠可動装置 58 を駆動する枠駆動モータ 58m、通常ボタン 40 を振動させる通常ボタン振動モータ 40m、特殊ボタン 41 を振動させる特殊ボタン振動モータ 41m 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や、各入力装置に振動を付与す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。ま

50

た、演出制御用マイコン 121 は、各入力装置の振動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、各入力装置に付加される振動を制御する。なお、ボタンを振動させるモータは、ボタンを直接振動させる態様の他、ボタン内部の可動物を振動させてもよい。また、サブ制御基板 120 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

#### 【0085】

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。

10

#### 【0086】

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。

#### 【0087】

##### 3. 遊技機による主な遊技

20

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。

#### 【0088】

##### 3-1. 普図に係わる遊技

30

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、1 回のゲート 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、補助遊技は行われぬ。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。

#### 【0089】

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

40

#### 【0090】

##### 3-1-1. 普図の当たり判定

普図の当たり判定は、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

50

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

【 0 0 9 1 】

10

### 3 - 1 - 2 . 普図変動

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

【 0 0 9 2 】

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

20

【 0 0 9 3 】

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

30

【 0 0 9 4 】

### 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 5 】

40

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（非時短状態あるいは時短状態）に対応している。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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（非時短状態あるいは時短状態）に対応している。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【 0 0 9 6 】

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

50



で、電チュー１２Ｄ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１２Ｄに入賞させるのが困難な時間（例えば０．０８秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第１の開放時間よりも長い第２の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが容易な時間（例えば３．０秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー１２Ｄの開放時間が同じであってもよい。

【００９７】

10

### ３－２．特図に係わる遊技

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

【００９８】

20

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると、特図２抽選を行う。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、１回分の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ない。

【００９９】

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

30

【０１００】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、取得した乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図８（Ｂ）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

40

【０１０１】

#### ３－２－１．特図の大当たり判定

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

50

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。

【 0 1 0 2 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 0（ A ）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 3 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0（ 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、対応している。

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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 1 0（ 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。

【 0 1 0 8 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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

10

20

30

40

50

(時短用リーチ判定テーブル)とがある。なお、リーチ判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

【0109】

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)と、にリーチ乱数の判定値(リーチ乱数値)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに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」と判定されるリーチ乱数値の数が異なっている。なお、リーチ有りと判定される確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

10

【0110】

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

20

【0111】

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あるいは特図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あるいは第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あるいは特図2)に応じて分けなくてもよい。

30

【0112】

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

40

【0113】

また、遊技状態(非時短状態あるいは時短状態)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

50

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

#### 【 0 1 1 4 】

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 5 】

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

#### 【 0 1 1 6 】

また、各特図変動パターンには、図 1 1 および図 1 2 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 7 】

また、図 1 1 および図 1 2 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 S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「 S P 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 S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「 S P ハズレ変動」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、 S P 大当たりと S P ハズレ変動とを総称する場合、 S P 変動と言う。

30

#### 【 0 1 1 8 】

##### 3 - 2 - 4 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 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 1 1 あるいは第 2 始動口 1 2 ) 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 1 1 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 1 2 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 1 1 あるいは第 2 始動口 1 2 ) に応じて

40

50

分けなくてもよい。

【 0 1 1 9 】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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。

【 0 1 2 0 】

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。

10

【 0 1 2 1 】

3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 あるいは第 2 大入賞口 1 5）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OP や ED を設けないようにすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

20

【 0 1 2 2 】

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

30

【 0 1 2 3 】

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

40

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

50

可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。第 1 大入賞口 1 4 だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第 2 大入賞口 1 5 だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、1 種類であってもよい。

#### 【 0 1 2 6 】

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

10

#### 【 0 1 2 7 】

振分部材 1 6 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 1 6 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 1 5 の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。

20

#### 【 0 1 2 8 】

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

30

#### 【 0 1 2 9 】

##### 3 - 4 . 遊技状態

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

40

#### 【 0 1 3 0 】

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

50

状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 1 6 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

10

#### 【 0 1 3 1 】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 1 2 D の開放時間（例えば 0 . 0 8 秒）よりも長い開放時間（例えば 3 . 0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図 1 1 および図 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、非時短状態と比べて、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

20

#### 【 0 1 3 2 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（3 0 秒）よりも短い普図変動時間（5 秒）が決定される（図 9（B））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

#### 【 0 1 3 3 】

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

30

#### 【 0 1 3 4 】

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 5 】

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

40

#### 【 0 1 3 6 】

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

50

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 7 】

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

10

【 0 1 3 8 】

4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 6 ~ 図 2 2 を用いて説明する。

【 0 1 3 9 】

4 - 1 . 演出モード

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

20

【 0 1 4 0 】

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 1 6 ( A 1 ) に示すように、表示部 5 0 a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン 4 0 が操作されると、図 1 6 ( A 2 ) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

30

【 0 1 4 1 】

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 1 6 ( B 1 ) に示すように、表示部 5 0 a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G 1 0 2 ）が表示される第 1 通常演出モードと、図 1 6 ( B 2 ) に示すように、表示部 5 0 a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G 1 0 3 ）が表示される第 2 通常演出モードと、図 1 6 ( B 3 ) に示すように、表示部 5 0 a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G 1 0 4 ）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

40

【 0 1 4 2 】

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

50



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。確変演出モードでは、例えば、図16(B 4)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G105)が表示される。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50aにおいて、確変用背景画像G105が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

#### 【0143】

時短演出モードは、「低確率高ペース遊技状態」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。時短演出モードでは、例えば、図16(B 5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

#### 【0144】

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

#### 【0145】

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。

#### 【0146】

##### 4-2. 特図変動演出

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

#### 【0147】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、盤可動装置55、枠可動装置58、通常ボタン40、特殊ボタン41などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の変動表示と並行して他の演出を行うことが可能であり、さらに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。

#### 【0148】

##### 4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50aを左右方向に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50b

10

20

30

40

50

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 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

#### 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 2 】

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

【 0 1 5 3 】

#### 4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

【 0 1 5 4 】

Nリーチでは、図 1 8 ( A ) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間 ( 例えば、10 秒 ) 維持され、図 1 8 ( B ) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 1 8 ( C 1 ) に示すように、ハズレを示唆する停止態様 ( 所謂バラケ目 ) で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 1 8 ( C - 2 ) に示すように、大当たりを示唆する停止態様 ( 所謂ゾロ目 ) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリー

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0 1 5 5 】

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

10

#### 【 0 1 5 6 】

##### 4 - 2 - 4 . S P リーチ

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

#### 【 0 1 5 7 】

S P リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 1 9 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチ専用の背景画像（S P リーチ用背景画像 G 1 1 3）が表示され、表示部 5 0 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像（S P リーチ開始タイトル画像）G 1 が表示される。その後、図 1 9 ( 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 1 9 ( C 1 ) に示すように、表示部 5 0 a に、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクタ（味方キャラクタ）がバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 1 9 ( C 2 ) に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

20

30

#### 【 0 1 5 8 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 1 0 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とし、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 1 0 0 % 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 2 0 % とし、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 3 0 % 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

40

50

である。

#### 【 0 1 5 9 】

##### 4 - 2 - 4 . Lリーチ

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

10

#### 【 0 1 6 0 】

##### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

20

#### 【 0 1 6 1 】

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

#### 【 0 1 6 2 】

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

30

#### 【 0 1 6 3 】

##### 4 - 3 - 1 . 保留演出

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

#### 【 0 1 6 4 】

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

40

#### 【 0 1 6 5 】

50

#### 4 - 4 . 予告演出

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

##### 【 0 1 6 6 】

#### 4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

##### 【 0 1 6 7 】

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

##### 【 0 1 6 8 】

#### 4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者に通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 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。

##### 【 0 1 6 9 】

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

##### 【 0 1 7 0 】

#### 4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

##### 【 0 1 7 1 】

10

20

30

40

50

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 20 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を、「」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【0172】

##### 5. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

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

#### 【0173】

##### [ 1. 主制御メイン処理 ]

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

#### 【0174】

電源投入時処理に次いで、遊技制御用マイコン 101 は、割り込みを禁止し (S 002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) では、図 8 (A) および図 8 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってよい。

#### 【0175】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) が終了すると、遊技制御用マイコン 101 は、割り込みを許可する (S 004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 102 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S 005) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 102 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 004) がされてから開始される。

#### 【0176】

##### [ 2. メイン側タイマ割り込み処理 ]

次に、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) について説明する。図 24 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) では、遊技制御用マイコン 101 はまず、出力処理 (S 101) を実行する。出力処理 (S 101) では、以下に説明する各処理において主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 120 や払出制御基板 170 等に出力する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 7 】

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 8 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 1 0 3 ) は、図 2 3 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) と同じである。即ち、図 8 ( A ) および図 8 ( B ) に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の実行期間と、それ以外の期間 ( メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) が開始されるまでの期間 ) との両方で行われている。

10

## 【 0 1 7 9 】

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

## 【 0 1 8 0 】

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

20

## 【 0 1 8 1 】

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

## 【 0 1 8 2 】

30

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

## 【 0 1 8 3 】

## [ 2 - 1 . センサ検出処理 ]

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

40

## 【 0 1 8 4 】

一般入賞口センサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、判定結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

## 【 0 1 8 5 】

ゲートセンサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数

50

カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、判定結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

#### 【 0 1 8 6 】

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

10

#### 【 0 1 8 7 】

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

20

30

#### 【 0 1 8 8 】

第 1 大入賞口センサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 1 大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、判定結果に応じた第 1 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

#### 【 0 1 8 9 】

第 2 大入賞口センサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、判定結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

40

#### 【 0 1 9 0 】

特定領域センサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特定領域センサ 1 6 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、判定結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

#### 【 0 1 9 1 】

##### [ 2 - 2 . 普通動作処理 ]

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

#### 【 0 1 9 2 】

50



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、遊技制御用マイコン 101 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。

#### 【0193】

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、遊技制御用マイコン 101 は、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

10

#### 【0194】

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、遊技制御用マイコン 101 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。

#### 【0195】

20

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、遊技制御用マイコン 101 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、処理結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

#### 【0196】

##### [ 2 - 3 . 特別動作処理 ]

特別動作処理（S106）では、遊技制御用マイコン 101 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 RAM 104 の出力バッファにセットする。

30

#### 【0197】

##### [ 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、遊技制御用マイコン 101 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。

#### 【0198】

特図 2 判定処理では、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留記憶部 105b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

40

#### 【0199】

50

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、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留記憶部 105 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターン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 105 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 81 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

10

#### 【0200】

特図 2 保留記憶部シフト処理は、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 2 保留記憶部シフト処理では、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留記憶部 105 b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側の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 105 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、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。

20

#### 【0201】

特図 1 判定処理では、遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 保留記憶部 105 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めるとよい。

30

#### 【0202】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 保留記憶部 105 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変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターン判定テーブルとを用いて、特図 1 変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 1 変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 1 変動パターンが判定される。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105 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 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

40

#### 【0203】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 保留記憶部 105 a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側の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 105 a からクリ

50

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、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。

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

[ 2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理 ]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【 0 2 0 6 】

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

【 0 2 0 7 】

[ 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、遊技制御用マイコン 1 0 1 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伴って、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。

【 0 2 0 8 】

[ 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、遊技制御用マイコン 1 0 1 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、大当たりで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、大当たりで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。

【 0 2 0 9 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加ま

10

20

30

40

50

たは変更することが可能である。

#### 【 0 2 1 0 】

##### 6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による遊技の制御

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

#### 【 0 2 1 1 】

##### [ 1 . サブ制御メイン処理 ]

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

#### 【 0 2 1 2 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、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 3 】

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

#### 【 0 2 1 4 】

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 5 】

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 6 】

##### [ 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

10

20

30

40

50

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、演出制御用マイコン 1 2 1 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 7 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、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盤可動装置 5 5、枠可動装置 5 8 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、各可動装置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。

#### 【 0 2 1 8 】

[ 2 . 1 0 m s タイマ割り込み処理 ]

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

#### 【 0 2 1 9 】

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

#### 【 0 2 2 0 】

ここで、演出制御用マイコン 1 2 1 が遊技制御用マイコン 1 0 1 からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド (特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド) とする。演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 ) において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン (サブ変動パターン) を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが S P 変動 ( S P 大当たり変動や S P ハズレ変動) である場合、 S P リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理 (コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 )、発光データ出力処理 ( S 4 1 0 2 )、可動装置制御処理 ( S 4 1 0 3 )、音声制御処理 ( S 4 2 0 3 ) など) が実行されることで、選択したサブ変動パターン

10

20

30

40

50

に対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

【 0 2 2 1 】

7 . パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴の 1 つは、盤可動体 5 5 k を用いた演出にある。

【 0 2 2 2 】

7 - 1 . パチンコ遊技機 P Y 1 の大当たり遊技

最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 2 8 の大当たり遊技制御テーブルに示す各種の大当たり遊技（大当たり遊技 1 ~ 5 ）を実行可能である。

10

【 0 2 2 3 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 判定処理（第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 1 」又は「大当たり図柄 2 」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり図柄 1 」を 6 5 % の割合で決定し、「大当たり図柄 2 」を 3 5 % の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 3 」、「大当たり図柄 4 」、又は「大当たり図柄 5 」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 6 0 % の割合で決定し、「大当たり図柄 4 」を 5 % の割合で決定し、「大当たり図柄 5 」を 3 5 % の割合で決定する。

20

【 0 2 2 4 】

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 8 回行われる。そして、1 回のラウンド遊技当たり第 1 大入賞口 1 4 を 1 回開放し、その 1 回の開放当たり最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。本形態において、大当たり図柄 1 ないし大当たり図柄 2 に当選した後の大当たり遊技で獲得可能な出玉の期待値は、約 1 2 0 0 個である。

30

【 0 2 2 5 】

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 1 6 回行われる。そして、「大当たり遊技 3 」では、1 R から 1 6 R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり第 1 大入賞口 1 4 を 1 回開放し、その 1 回の開放当たり最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。一方、「大当たり遊技 4 」では、1 R において、3 回の第 1 大入賞口 1 4 の開放を行う。各開放では開放時間が異なり、1 回目および 2 回目の開放では、最大で 2 . 0 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放し、3 回目の開放では、最大で 2 5 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。1 R 目では、始めの 2 回分の開放は第 1 大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、入賞があまり見込めないが、3 回目の開放において長時間開放するため、最大数までの入賞が望める。2 R から 1 6 R までにおいては、1 回のラウンド遊技当たり最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。本形態において、大当たり図柄 3 ないし大当たり図柄 4 に当選した後の大当たり遊技で獲得可能な出玉の期待値は、約 2 4 0 0 個である。

40

【 0 2 2 6 】

また、「大当たり図柄 5 」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 5 」では、ラウンド遊技が 2 回行われる。そして、「大当たり遊技 5 」では、1 R から 2 R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり第 1 大入賞口 1 4 を 1 回開放し、その 1 回の開放当たり最大で 2 . 0 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 5 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 への入賞があま

50

り見込めないラウンドとなっている。本形態において、大当たり図柄 5 に当選した後の大当たり遊技で獲得可能な出玉の期待値は、数十個である。

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

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」、「大当たり遊技 4」、および「大当たり遊技 5」の何れの大当たり遊技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」、「大当たり遊技 3」、「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、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 5」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、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」又は「大当たり遊技 4」の後には、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 5」の後には、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御する。

【 0 2 2 9 】

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、大当たり遊技後の特図の可変表示の回数が 1 0 0 回となるまで継続可能とする。

【 0 2 3 0 】

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」又は「大当たり遊技 4」は、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 5」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言える。また、「大当たり遊技 1」又は「大当たり遊技 3」又は「大当たり遊技 4」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 5」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【 0 2 3 1 】

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することがある。

【 0 2 3 2 】

7 - 2 . 盤可動体 5 5 k

続いて、パチンコ遊技機 P Y 1 の盤可動装置 5 5 が具備する盤可動体 5 5 k の詳細について説明する。盤可動体 5 5 k の特徴の 1 つは、複数のセグメント表示器にある。

【 0 2 3 3 】

盤可動体 5 5 k は、図 2 9 に示すように、4 つのセグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 からなる表示器群 5 6 と、表示器群 5 6 が設置されるベースとなる本体部 5 5 0 とを有している。各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 については、左側から順に、第 1 セグメント表示器 5 6 1、第 2 セグメント表示器 5 6 2、第 3 セグメント表示器 5 6 3、第 4 セグメント表示器 5 6 4、とする。

【 0 2 3 4 】

本体部 5 5 0 は、特殊ボタン 4 1 を模した形状になっている（図 1 参照）。具体的に本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、特殊ボタン 4 1 が刀剣をモチーフとした意匠が施され

10

20

30

40

50

た形状、より具体的には刀剣の柄、鐔、および刀の一部で構成された形状であり、盤可動体 55k の本体部 550 も特殊ボタン 41 と同様に、それらをイメージさせる意匠が施されている。すなわち、盤可動体 55k の本体部 550 は、刀部 551 と、鐔部 552 と、柄部 553 と、から構成される。そして、刀部 551 に、各セグメント表示器 561、562、563、564 が一列に配置されている。

【0235】

また、盤可動体 55k は、本体部 550 の左右方向の左端と右端とが演出用ユニット 1U に支持され、さらに上下方向にスライド可能に支持されている。そのため、図 5 に示したように、盤可動体 55k は、本体部 550 が上下方向に変位可能であり、本体部 550 が上下方向に変位することで、表示器群 56 も上下方向に変位する。

10

【0236】

なお、盤可動体 55k の本体部 550 に施される意匠は、特殊ボタン 41 のモチーフに倣う必要はなく、他のモチーフを採用してもよい。また、盤可動体 55k は、上下方向の変位に限らず、左右方向に変位してもよい。例えば、盤可動体 55k の本体部 550 が、刀部 551 と、鐔部 552 および柄部 553 と、に分離し、それぞれ画像表示装置 50 の左側と右側とに分かれて配置され、所定のタイミングでそれぞれが中央に移動して一体の本体部 550 に組み合わされる構成であってもよい。

【0237】

また、表示器群 56 のセグメント表示器の数は 4 つに限るものではない。すなわち、3 つ以下であっても、5 つ以上であってもよい。また、盤可動体 55k では、セグメント表示器を左右方向に一列に並べているが、複数列を設けてもよい。例えば上下方向に 2 列設け、各列で左右方向に 4 つのセグメント表示器を並べたとすると、本体部 550 には 2 × 4 の合計 8 個のセグメント表示器が配置されることになる。各セグメント表示器の発光手段は例えば LED が該当する。表示器群 56 の各セグメント表示器の点灯制御は、ランプ制御回路 151 を介して演出制御用マイコン 121 によって行われる。

20

【0238】

次に、表示器群 56 を構成する各セグメント表示器 561、562、563、564 について説明する。本形態では、第 2 セグメント表示器 562 と第 4 セグメント表示器 564 とが同じ構成であり、始めにこれらのセグメント表示器について説明する。

【0239】

第 2 セグメント表示器 562 および第 4 セグメント表示器 564 は、一般的な 7 セグメント表示器であり、図 30 (A) に示すように、7 つのセグメント 57a、57b、57c、57d、57e、57f、57g から構成される。そして、個々のセグメントが点灯しないし消灯することで、図 30 (B) に示すように、「0」～「9」のアラビア数字を表現する。具体的に、第 2 セグメント表示器 562 および第 4 セグメント表示器 564 は、横向きに 1 つ配置された 2 のセグメント 57a、57g、縦向きに 2 つ並べられた 4 つのセグメント 57b、57e、57c、57f によって外郭を構成しており、残る 1 つのセグメント 57d がその外郭によって囲まれた領域の中央を横切る配置になっている。

30

【0240】

また、第 2 セグメント表示器 562 および第 4 セグメント表示器 564 は、アラビア数字の他、幾つかのアルファベットを表現することも可能である。例えば、セグメント 57g 以外のセグメントを点灯することで、「A」を表現することができる。また、セグメント 57a、57b、57e、57g を点灯することで、「C」を表現することができる。以下、第 2 セグメント表示器 562 および第 4 セグメント表示器 564 のような一般的な 7 セグメント表示器を、「一般セグメント表示器」ともいう。

40

【0241】

第 1 セグメント表示器 561 は、一般セグメント表示器のうち、図 31 (A) に示すように、セグメント 57d、57e、57f、57g に囲まれた領域の中に、さらにセグメント 57h が右下がり斜め配置されている。すなわち、第 1 セグメント表示器 561 は、8 つのセグメントによって構成される。第 1 セグメント表示器 561 は、セグメント 5

50



7 hを用いることで、第2セグメント表示器562では表現できない文字を表現できる。例えば、セグメント57hを点灯し、さらにセグメント57a、57b、57c、57d、57eを点灯することで、図31(B)に示すように、「R」を表現することができる。勿論、セグメント57hを消灯することで、一般セグメント表示器で表現可能な文字を表示できる。以下、第1セグメント表示器561のような、新たなセグメントを追加したセグメント表示器を、「第1特殊セグメント表示器」ともいう。

【0242】

なお、第1特殊セグメント表示器における追加されるセグメントの配置は、第1セグメント表示器561の配置に限るものではない。例えば、セグメント57a、57b、57c、57dに囲まれた領域内に配置してもよいし、右上がりに配置してもよい。また、追加するセグメントは1つに限らず、複数追加してもよい。セグメントの追加数や配置は、表現したい文字によって適宜決めればよい。

10

【0243】

第3セグメント表示器563は、一般セグメント表示器のうち、図32(A)に示すように、セグメント57dが2つのセグメント(左側を57d1とし、右側を57d2とする)に分割され、個々に点灯ないし消灯することができる。すなわち、第3セグメント表示器563も、8つのセグメントによって構成される。第3セグメント表示器563は、セグメント57d1、57d2を用いることで、一般セグメント表示器では表現できない文字を表現できる。例えば、セグメント57d2を点灯し、さらにセグメント57a、57b、57e、57f、57gを点灯することで、図32(B)に示すように、「G」を表現することができる。このように、セグメント57d1、57d2のうち、一方のみを点灯し、他方を消灯することで、新たな文字を表示できる。勿論、セグメント57d1、57d2をともに点灯ないし消灯することで、一般セグメント表示器で表現可能な文字を表示できる。以下、第3セグメント表示器563のような、一部のセグメントを分割したセグメント表示器を、「第2特殊セグメント表示器」ともいう。さらに、第1特殊セグメント表示器および第2セグメント表示器を総称して「特殊セグメント表示器」ともいう。

20

【0244】

なお、第2特殊セグメント表示器における分割されるセグメントおよび数については、第3セグメント表示器563に限るものではない。例えば、セグメント57d以外のセグメントを分割してもよいし、分割数も2分割に限らず、3分割以上であってもよい。また、分割されるセグメントの数も1つに限らず、複数であってもよい。セグメントの分割対象や分割数は、表現したい文字によって適宜決めればよい。

30

【0245】

上述したように本形態の表示器群56は、一般セグメント表示器と特殊セグメント表示器とが混載される。特殊セグメント表示器を用いることで、特定の文字ないし数字を含む文字列を簡単に表現することができる。例えば、表現したい文字列が固定されている場合には、その文字列で表現したい文字に対応した場所に特殊セグメント表示を配置すればよく、全てのセグメント表示器を特殊セグメント表示器としなくてもよい。例えば、図33に示すように、特定の文字列として「ROGO」を表示する場合には、本形態のように、第1セグメント表示器561を第1特殊セグメント表示器とし、第2セグメント表示器562を一般セグメント表示器とし、第3セグメント表示器563を第2特殊セグメント表示器とし、第4セグメント表示器564を一般セグメント表示器とすればよい。すなわち、2箇所のみを特殊セグメント表示器とし、他を一般セグメント表示器とすればよい。このように一部のみを特殊セグメント表示とすることで、全てを特殊セグメント表示器とする場合と比較して安価で制御がシンプルになる。

40

【0246】

本形態の表示器群56では、左から順に、第1特殊セグメント表示器、一般セグメント表示器、第2特殊セグメント表示器、一般セグメント表示器、としているが、どのようなセグメント表示器を配置するかは、表現したい文字列によって適宜決めればよい。

【0247】

50

また、特殊セグメント表示を用いたとしても、一般セグメント表示器と同様に数字の表現が可能である。そのため、盤可動体 5 5 k は、図 3 4 に示すように、数字を並べて表示することで演出図柄表示演出を代替してもよいし、カウンタやタイマを表現した演出を行うこともできる。

#### 【 0 2 4 8 】

##### 7 - 3 . 盤可動体 5 5 k を用いた演出

続いて、盤可動体 5 5 k を用いた演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、盤可動体 5 5 k を用いた演出として、大当たり遊技中に行う賞球カウント演出と、特図の可変表示中に行うメータ演出と、が実行可能である。

#### 【 0 2 4 9 】

##### 7 - 3 - 1 . 賞球カウント演出

始めに、賞球カウント演出について、図 3 5 を参照しつつ説明する。賞球カウント演出では、大当たり遊技中、1 回の大当たり遊技中に生じた賞球数を、表示器群 5 6 によってカウント表示する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば、特図 2 の抽選において大当たり図柄 3 に当選し、大当たり遊技 3 が実行される期間に、賞球カウント演出を実行する。

#### 【 0 2 5 0 】

大当たり遊技を開始すると、パチンコ遊技機 P Y 1 ではまず、大当たり遊技のオープニングの期間において、図 3 5 ( A ) に示すように、大当たりオープニング演出を実行する。大当たりオープニング演出では、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、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される。このとき、盤可動体 5 5 k は待機状態にあり、表示器群 5 6 の各セグメント表示器が初期状態になっている。セグメント表示器の初期状態は、例えば「0」を表示してもよいし、全てのセグメントを消灯してもよい。また、「R O G O」等の特定の文字列を表示してもよい。

#### 【 0 2 5 1 】

オープニング期間を終了すると、パチンコ遊技機 P Y 1 は、1 R 目のラウンド遊技を開始する。これに伴い、大当たりオープニング演出を終了し、ラウンド演出を開始する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、ラウンド演出において、図 3 5 ( B ) に示すように、右打ち画像 G 1 0 8 や、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 を表示する。賞球数画像 G 1 1 0 が示唆する賞球数は、いわゆる大当たりの連荘時における累積的に得られた賞球数を表示する。

#### 【 0 2 5 2 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、1 R 目のラウンド演出において、盤可動体 5 5 k を初期位置から表示位置に移動させ、盤可動体 5 5 k を遊技者から見て画像表示装置 5 0 の前面に停止させる。本形態では、表示部 5 0 a の上下方向のほぼ中間位置であって、盤ランプ 5 4 ( 図 2 参照 ) と上下方向の位置がほぼ同じとなる位置に、盤可動体 5 5 k を停止させる。なお、右打ち画像 G 1 0 8 、ラウンド画像 G 1 0 9 、賞球数画像 G 1 1 0 は、盤可動体 5 5 k が表示位置にある場合において、遊技者から見て盤可動体 5 5 k と重ならない位置に表示される。

#### 【 0 2 5 3 】

そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 5 ( C ) に示すように、盤可動体 5 5 k の表示器群 5 6 を用いて、大当たり遊技中に払い出された賞球数を示唆するカウントアップ表示を行う。

#### 【 0 2 5 4 】

具体的にパチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり遊技開始時からの払い出された賞球数をカウントしており、カウント値を演出用 R A M 1 2 4 に記憶している。そして、所定秒間隔で、そのカウント値を読み出し、盤可動体 5 5 k の表示器群 5 6 を用いてそのカウント値を表示する。盤可動体 5 5 k が示唆する賞球数は、1 回の大当たり遊技における賞球数であり、例えば大当たりの連荘時等の大当たり遊技が連続する場合であっても、1 回の大当たり遊技で得られる賞球数をカウント表示する。この点、大当たりの連荘時における累積

10

20

30

40

50

的に得られた賞球数を表示する賞球数画像 G 1 1 0 とは異なる。なお、賞球カウント演出の実行中、賞球数画像 G 1 1 0 は更新しない。

【 0 2 5 5 】

また、盤可動体 5 5 k が示唆する賞球数は、1 回のラウンド遊技ごとにリセットされる数ではなく、1 回の大当たり遊技における次のラウンド遊技において累積的に加算される。そのため、1 回の大当たり遊技における最終のラウンド遊技（本形態の大当たり遊技 3 では 1 6 R 目のラウンド遊技）が終了する際には、図 3 5（D）に示すように、1 回の大当たり遊技で得られた賞球数が、盤可動体 5 5 k に表示される。最終のラウンド遊技が終了した後、盤可動体 5 5 k に表示されている数値が、賞球数画像 G 1 1 0 に表示されている数値に加算され、賞球数画像 G 1 1 0 が更新される。

10

【 0 2 5 6 】

このように画像表示装置 5 0 の前面に配置される盤可動体 5 5 k を用いて、1 回の大当たり遊技における賞球数をカウントアップ表示することで、遊技者に対して満足感を付与できる。特に賞球数が他の大当たり図柄よりも多い大当たり図柄（本形態では、例えば大当たり図柄 3 や大当たり図柄 4）で賞球カウント演出を行うことで、遊技者に対して多くの賞球が得られていることへの満足感を付与でき、より効果的な演出となり得る。

【 0 2 5 7 】

前述したようにパチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり図柄 3 に当選した場合に限らず、他の大当たり図柄に当選した場合であっても、賞球カウント演出を実行してもよい。例えば、大当たり図柄 4 に当選した場合もラウンド遊技の回数が 1 6 回であって賞球数が多く望めることから（図 2 8 参照）、賞球カウント演出を実行することが望ましい。また、特図 1 の抽選において大当たり当選した場合、すなわち大当たり図柄 1 や大当たり図柄 2 に当選した場合であっても、賞球カウント演出を実行してもよい。一方、大当たり図柄 5 に当選した場合、ラウンド遊技の回数が 2 回であり、その各ラウンド遊技においても 2 . 0 秒間のみしか第 1 大入賞口 1 4 が開放されず、ほとんど入賞が望めない。この場合に賞球カウント演出を行ったとしてもカウント表示が直ぐに終了してしまい、遊技者に対して十分な満足感を付与することが期待できない。そのため、賞球カウント演出を実行しないことが望ましい。

20

【 0 2 5 8 】

7 - 3 - 2 . メータ演出

次に、メータ演出について、図 3 6 を参照しつつ説明する。メータ演出では、特図の可変表示中、表示器群 5 6 をバーグラフメータに見立て、左側の第 1 セグメント表示器 5 6 1 から順次に点灯する。さらに、各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 では、点灯によって、所定の文字ないし数字の表示を完成させる。パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば、特図変動パターンが S P 大当たり変動や S P ハズレ変動であった場合に、発展演出後の S P リーチ中の演出において、メータ演出を実行する。

30

【 0 2 5 9 】

具体的に、特図変動パターンが S P 大当たり変動や S P ハズレ変動であった場合、パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動演出、リーチ演出、N リーチ演出を経て、発展演出を実行する。各演出では、演出図柄 E Z を可変表示ないし仮停止表示させ、さらに小図柄 K Z を可変表示させる。また、各演出中、盤可動体 5 5 k は待機状態にあり、各演出に用いられる画像の表示を妨げない。さらに、発展演出では、図 3 6（A）に示すように、例えば、発展演出に成功したことを示す特別演出図柄（図 3 6（A）では中演出図柄 E Z 2）を仮停止表示させる。なお、発展演出の成功は、特別演出図柄の表示に限らず、いわゆる疑似連等の他の演出によって表現してもよい。

40

【 0 2 6 0 】

発展演出の後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 6（B）に示すように、盤可動体 5 5 k を初期位置から表示位置まで上昇させ、さらに表示器群 5 6 の各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 の全てのセグメントを消灯する。盤可動体 5 5 k が変位することで、メータ演出を開始するにあたって、遊技者の視線を盤可動体 5 5 k に集めることが

50

できる。さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特殊ボタン 4 1 の入力を促すメッセージ画像 G 1 2 0 を表示部 5 0 a に表示する。

【 0 2 6 1 】

なお、盤ランプ 5 4 は、上下方向において盤可動体 5 5 k の表示位置とほぼ同じ位置にある。そのため、図 3 6 ( B ) に示したように、盤可動体 5 5 k が表示位置にあると、盤可動体 5 5 k と、盤ランプ 5 4 とが、左右方向において並んだ状態、すなわち表示器群 5 6 の各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 が並ぶ方向（本形態では左右方向）に延びる直線（図 3 6 ( B ) の破線 X）上に盤ランプ 5 4 がある状態になる。そのため、表示器群 5 6 によって表現されるバーグラフメータの先端が左側から右側に伸びることで、盤可動体 5 5 k が盤ランプ 5 4 の方を指し示しているような構成になる。なお、メータ演出の開始時、盤ランプ 5 4 も消灯している。

10

【 0 2 6 2 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、前述した盤可動体 5 5 k が指し示す盤ランプ 5 4 の方向（図 3 6 ( B ) の破線 X 上）のさらに盤ランプ 5 4 の先には、特殊ボタン 4 1 が配置されている（図 1 および図 2 参照）。盤可動体 5 5 k は、特殊ボタン 4 1 のデザインを模しており、盤可動体 5 5 k が表示位置に現れることで、特殊ボタン 4 1 の入力が可能になることも示唆している。すなわち、盤可動体 5 5 k が表示位置に移動することで、特殊ボタン 4 1 への入力が必要になっていることを遊技者に伝え易い構成になる。

【 0 2 6 3 】

その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が終了する前の所定のタイミングまでの期間中、特殊ボタン 4 1 への入力を受け付ける。そして、特殊ボタン 4 1 が操作されていることを条件として、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 6 ( C ) に示すように、盤可動体 5 5 k の表示器群 5 6 の各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 を左側から順に点灯するメータ演出を開始する。つまり、各セグメント表示器をバーグラフメータに見立て、全てのセグメント表示器が消灯している 0 % の状態から、全てのセグメント表示器の点灯が完了する 1 0 0 % の状態となることを目指して、第 1 セグメント表示器 5 6 1 から点灯を開始し、他のセグメント表示器 5 6 2、5 6 3、5 6 4 の点灯開始を順に所定時間ずつ遅らせる。メータ演出では、セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 が順次に点灯することで、大当たり当選への期待を煽ることができる。

20

【 0 2 6 4 】

また、各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 は、演出ごとに予め選択された文字ないし数字が表れるように各セグメントの点灯制御を行う。すなわち、メータ演出では、各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 の全てのセグメントを表示させる必要はなく、左側から 1 字ずつ順に数字ないし文字列を完成させる。

30

【 0 2 6 5 】

また、メータ演出では、各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 で表示される文字ないし数字があらかじめ決められている。そして、全てのセグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 が表示されることで、所定の意味をなす文字列ないし数値が完成する。

【 0 2 6 6 】

メータ演出によって表示される文字列ないし数値の一例としては、例えば、大当たり当選時の大当たり遊技において獲得が期待できる賞球数が該当する。例えば大当たり図柄 3 に当選した場合、獲得が期待できる出玉が 2 4 0 0 個であるため、第 1 セグメント表示器 5 6 1 に「 2」、第 2 セグメント表示器 5 6 2 に「 4」、第 3 セグメント表示器 5 6 3 および第 4 セグメント表示器 5 6 4 に「 0」、を表示し、それらを組み合わせて「 2 4 0 0」と表示されるように各セグメントの点灯を制御する。すなわち、獲得球数の表示の成否を、大当たりの当落分岐として用いる。数字が順次表示されることで、遊技者が演出の成功可否を楽しむことができる。さらに成功した際に表示されている数値がそのまま出玉になる可能性があることで、遊技者に対して表示器群 5 6 に示される数値の出玉獲得の期待感を付与できる。この場合、メータ演出は、大当たりの当選の分岐の他、大当たり当選に

40

50

よって獲得が期待できる出玉の示唆も兼ねることになる。

【0267】

前述したように、メータ演出では、一度に全てのセグメント表示器において数字ないし文字を表示するのではなく、左側のセグメント表示器から順に1つ1つにおいて順に数字ないし文字を完成させる。これにより、パーグラフメータが上昇しているような表現を実現できる。さらにメータが上昇するとともに徐々に文字列ないし数値が完成していくため、その文字列ないし数値に当たりの種類に関する情報を含めることで、当たりの当選とともに当たりの種類も示唆することができる。

【0268】

また、特図2による当たりの種類には、2400個以上の出玉が期待できる当たり図柄3ないし当たり図柄4の他、出玉がほとんど期待できない当たり図柄5が含まれる。前述したように、出玉が多い当たり図柄、すなわち遊技者がより興味を示す当たり図柄の出玉の期待数を表示器群56に表示させ、その数値の成否を煽ることで、遊技者の演出に対する興味を維持できる。

【0269】

なお、特殊ボタン41への入力を受け付けている所定の期間中、パチンコ遊技機PY1は、特殊ボタン41への入力をし続けることを示唆する示唆画像G121を、表示部50aに表示する。

【0270】

また、メータ演出では、各セグメント表示器561、562、563、564においても、左側に位置するセグメントから順に表示する。具体的には、各セグメント表示器561、562、563、564は、図37に示すように、セグメント表示器が並べられる方向である左右方向に3つのパートに区画される。例えば、第1セグメント表示器561は、左側から順に、左パート561L、中パート561C、右パート561Rに区画される。そして、左パート561Lには、セグメント57b、57eが含まれ、中パート561Cには、セグメント57a、57d、57g、57hが含まれ、右パート561Rには、セグメント57c、57fが含まれる。各パート561L、561C、561Rには、必ず少なくとも1つのセグメントが含まれる。そして、左パート561L、中パート561C、右パート561Rの順に点灯する。第2セグメント表示器562、第3セグメント表示器563、第4セグメント表示器564も、第1セグメント表示器561と同様に区画され、左パート、中パート、右パートの順に点灯する。

【0271】

そして、メータ演出では、各セグメント表示器561、562、563、564について、各パートの点灯開始を左パートから順に所定時間ずつ遅らせる。つまり、一定の速度（一定の時間間隔）で各パートを順次に点灯させる。また、1つのセグメント表示器について全てのパートの点灯が完了した後、右隣のセグメント表示器について、各パートの点灯開始を左パートから順に所定時間ずつ遅らせる。これにより、表示器群56の最も左側のパートから、セグメント表示器間を跨いで連続して点灯することになり、表示器群56全体としてパーグラフメータが表現される。

【0272】

例えば、前述したように表示器群56によって「2400」と表示する場合、第1セグメント表示器561は、数字の「2」を表示することになる。そこで、第1セグメント表示器561は、図38(A)に示すように、左パート561Lから点灯する。この場合、「2」を表現することから、セグメント57eのみを点灯する。その後、図38(B)に示すように、中パート561Cを点灯する。この場合、「2」を表現することから、セグメント57a、57d、57gを点灯する。その後、図38(C)に示すように、右パート561Rを点灯する。この場合、「2」を表現することから、セグメント57cを点灯する。これにより、第1セグメント表示器561によって、数字の「2」が表示される。

【0273】

第1セグメント表示器561での表示が完成した後、第2セグメント表示器562で、

10

20

30

40

50

数字の「4」を表示することになる。そこで、第2セグメント表示器562は、図38(D)に示すように、左パート562Lから点灯する。この場合、「4」を表現することから、セグメント57bのみを点灯する。その後、図38(E)に示すように、中パート562Cを点灯する。この場合、「4」を表現することから、セグメント57dのみを点灯する。その後、図38(F)に示すように、右パート562Rを点灯する。この場合、「4」を表現することから、セグメント57c、57fを点灯する。これにより、第2セグメント表示器562によって、数字の「4」が表示される。同様に、第3セグメント表示器563および第4セグメント表示器564において、それぞれ数字の「0」を表示することで、詳細なメータ表現が可能になる。

#### 【0274】

10

なお、上述したような詳細なメータ表現を行う場合、各パートで少なくとも1つのセグメントが点灯する文字ないし数字を採用する。すなわち、1つのセグメントも点灯しないパートがあると、そのパートの点灯のタイミングで何も変化しないため、メータが上昇しているか否かがわからないためである。各パートで少なくとも1つのセグメントが点灯する文字ないし数字としては、例えば「2」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「0」、「R」、「G」、「A」が該当する。

#### 【0275】

また、メータ演出では、特殊ボタン41への入力解除されると、メータの進行を停止する。すなわち、次のパート以降の点灯を停止する。そして、再び特殊ボタン41への入力が行われると、メータの進行を再開する。すなわち、次のパートの点灯を継続する。つまり、メータ演出では、特殊ボタン41への入力をメータの点灯継続条件とする。

20

#### 【0276】

その後、メータ演出では、特図変動パターンがSP大当たり変動であった場合、特殊ボタン41への入力継続されると、図36(D1)に示すように、全てのセグメント表示器561、562、563、564において文字ないし数字の表示を完成させる。メータ演出では、バググラフメータのように左側のセグメント表示器から徐々に点灯させることで、意味をなす文字列が徐々に完成し、大当たりの当選に近づいているような表現になり、遊技者に対して大当たりの当選への期待感を増大させていくことができる。

#### 【0277】

また、全てのセグメント表示器561、562、563、564を点灯させた際、そのバググラフメータが移動する方向(セグメント表示器が並べられる方向)の先に位置する盤ランプ54も点灯させる。これにより、全てのセグメント表示器561、562、563、564の点灯に成功したこと、すなわちメータ演出に成功したことが、遊技者に伝わり易い。また、盤可動体55kと盤ランプ54とが一直線に並んでいる構成であるため、盤可動体55kによって表現されるバググラフメータが盤ランプ54に近づいていくように遊技者に映るため、盤ランプ54を点灯させた際にその点灯が遊技者に伝わり易く、興趣性が高い演出となる。盤ランプ54の点灯タイミングは、最後に点灯することになる表示器群56の最も右側のパート(本形態では第4セグメント表示器564の右パート564R)の点灯と同時にあってもよいし、そのパートの点灯後であってもよい。

30

#### 【0278】

40

なお、盤ランプ54は、点灯態様として、弱点灯と強点灯とが有る構成であってもよい。この場合、メータ演出の開始時は弱点灯とし、表示器群56の全てのセグメント表示器561、562、563、564において文字ないし数字の表示を完成させた際に強点灯に変化させるようにしてもよい。すなわち、メータ演出の実行中、盤ランプ54を常時点灯させ、点灯の強弱によってメータ演出の成功を示唆してもよい。この場合、全てのセグメント表示器561、562、563、564を点灯させる前であっても、盤ランプ54を弱点灯させておくことで、盤ランプ54がメータ演出に関連していることが遊技者に伝わり易い。

#### 【0279】

表示器群56の全てのセグメント表示器において文字ないし数字の表示を完成させ、盤

50

ランプ 5 4 も点灯した後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、メータ演出を終了し、図 3 6 ( E 1 ) に示すように、盤可動体 5 5 k を表示位置から初期位置に移動させる。さらに、大当たりで当選したことを示す演出図柄 E Z および小図柄 K Z の組み合わせを、表示部 5 0 a に表示する。

【 0 2 8 0 】

その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり遊技を開始し、その大当たり遊技中、賞球カウント演出 ( 図 3 5 参照 ) を実行する。メータ演出が大当たり遊技の実行中に獲得が期待できる出玉数の表示を兼ねることで、メータ演出で表示された数値の出玉を実際に獲得していく過程を、遊技者が楽しむことができる。

【 0 2 8 1 】

一方、特図変動パターンが S P ハズレ変動であった場合、特殊ボタン 4 1 への入力が続続されていたとしても、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 6 ( D 2 ) に示すように、少なくとも第 4 セグメント表示器 5 6 4 において数字ないし文字の表示を完成させない。すなわち、意味のある文字列の表示を完成させない。また、盤ランプ 5 4 も点灯しない。これにより、メータ演出に失敗したことが、遊技者に伝わることになる。

【 0 2 8 2 】

その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、メータ演出を終了し、図 3 6 ( E 2 ) に示すように、盤可動体 5 5 k を表示位置から初期位置に移動させる。さらに、ハズレを示す演出図柄 E Z および小図柄 K Z の組み合わせを、表示部 5 0 a に表示する。

【 0 2 8 3 】

なお、表示器群 5 6 によって表示される情報は、大当たり当選時の大当たり遊技において獲得が期待できる賞球数に限らず、例えば図 3 3 に示したような、ゾロ目の数値が表示されるか否かによって大当たりの当選を煽ってもよい。また、図 3 4 に示したような、特定の文字列 ( 例えばパチンコ遊技機 P Y 1 のタイトルを示す文字列 ) が表示されるか否かによって大当たりの当選を煽ってもよい。これらの場合、ハズレであった場合の表現として、前述したような第 4 セグメント表示器 5 6 4 が点灯しない態様の他、第 4 セグメント表示器 5 6 4 にゾロ目とならない数字 ( 例えば「 7 7 7 6 」 ) や、意味をなさなくなる文字 ( 意味をなす文字列が「 R O G O 」であった場合に例えば「 R O G C 」 ) を表示してもよい。この場合、メータ演出の失敗を意味するため、第 4 セグメント表示器 5 6 4 の点灯が完了しても、盤ランプ 5 4 は点灯させない。

【 0 2 8 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、メータ演出の実行中、各部分を点灯させる度に、特殊ボタン振動モータ 4 1 m を駆動して、特殊ボタン 4 1 に振動を付与する。本形態では、特殊ボタン 4 1 に付与される振動態様として、弱振動と、弱振動よりも強い振動である強振動とがある。そして、各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 の文字ないし数字が完成する部分、すなわち 1 つのセグメント表示器において全ての部分の点灯が完了する部分 ( 本形態では右部分 ) での点灯では強振動とし、他の部分 ( 本形態では左部分と中部分 ) の点灯では弱振動とする。

【 0 2 8 5 】

例えば、図 3 9 に示すように、第 1 セグメント表示器 5 6 1 を点灯させる際、左部分 5 6 1 L および中部分 5 6 1 C を点灯させる際には、特殊ボタン振動モータ 4 1 m によって弱振動を発生させる。一方、右部分 5 6 1 R を点灯させる際には、特殊ボタン振動モータ 4 1 m によって強振動を発生させる。第 2 セグメント表示器 5 6 2 を点灯させる際も同様に、左部分 5 6 2 L および中部分 5 6 2 C を点灯させる際には、弱振動を発生させ、右部分 5 6 2 R を点灯させる際には、強振動を発生させる。第 3 セグメント表示器 5 6 3 および第 4 セグメント表示器 5 6 4 についても同様に部分ごとに異なる振動を発生させる。

【 0 2 8 6 】

上述のようにメータ演出が進行している途中で、遊技者が入力操作を行っている特殊ボタン 4 1 に振動が発生することで、遊技者に対してバーグラフメータに変化が生じたこと

10

20

30

40

50

を伝え易い。その結果として、演出成功への期待感が高まり、メータが上昇していくことに対する興趣性が向上する。また、１つのセグメント表示器において全てのパートの点灯が完了するタイミングで通常よりも強い振動を発生させることで、遊技者に文字ないし数字の表示の完成の達成感を付与することができる。

#### 【０２８７】

なお、上述した例では、各パートでのセグメントの点灯の度に、弱振動ないし強振動が発生する、すなわちどのパートの点灯でも振動を発生させているが、例えば各セグメント表示器における点灯が完成するパート（本形態では右パート）で振動を発生させ、それ以外のパートでは振動を発生させなくてもよい。この場合であっても、上述した例と同様に、遊技者に文字ないし数字の表示の完成の達成感を付与することができる。

10

#### 【０２８８】

また、各パートでの振動の発生期間は、例えば、図３９に示したように自パートの点灯を開始してから次のパートでの点灯を開始するまでの期間であってもよいし、そのパートでの点灯を開始してから所定時間が完了するまでの期間であってもよいし。このようにバーグラフメータの先頭がセグメント表示器間を跨ぐタイミングで振動を発生させることで、文字ないし数字を完成させた達成感を遊技者に付与できる。

#### 【０２８９】

##### ８．実施形態の効果

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１のメータ演出によれば、各セグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４によって１桁ごとの数字を表示し、それらの数字表示によって獲得可能な賞球数を示唆し、さらに表示器群５６の各セグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４の各パートを左側から順次に点灯させ、バーグラフメータを表現している。このように数字が順次表示されることで、遊技者が演出の成功可否を楽しむことができ、さらに成功した際に表示されている数値がそのまま出玉になる可能性があることで、遊技者に数字に示される数値の出玉獲得の期待感を付与できる。

20

#### 【０２９０】

なお、本実施の形態は単なる例示にすぎず、本発明を何ら限定するものではない。したがって本発明は当然に、その要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能である。また、前述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可能もしくは並行実行可能である。

30

#### 【０２９１】

また、実施の形態では、メータ演出を特図の可変表示中に行い、メータ演出の成否によって、大当たりの当否や、演出発展の成否を示しているが、メータ演出を大当たり遊技のオープニング等、他のタイミングで実行してもよい。例えば、大当たり遊技のオープニング時に実行する場合、メータ演出の成否によって、大当たり図柄３ないし大当たり図柄４に当選（メータ演出成功）したか、大当たり図柄５に当選（メータ演出失敗）したかを示してもよい。

#### 【０２９２】

また、実施の形態では、メータ演出において、左側から右側にバーグラフメータが延びるように、すなわち左側のセグメント表示器、さらには左側のパートからセグメントを点灯させているが、例えば、右側から左側にバーグラフメータが延びるようにしてもよいし、両端から中央に向けてバーグラフメータが伸びるようにしてもよい。

40

#### 【０２９３】

また、実施の形態では、盤可動体５５ｋに表示器群５６を装備し、表示器群５６の各セグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４によって文字ないし数字とバーグラフメータとを表現しているが、表示手段はセグメント表示器に限るものではない。例えば、液晶表示装置であってもよく、この場合、盤可動体５５ｋに液晶表示装置を装備してもよいし、画像表示装置５０に文字ないし数字とバーグラフメータとを表現するセグメント表示器の画像を表示してもよい。すなわち、実施の形態の表示器群５６に相当する画像を、画像表示装置５０に表示させてもよい。この場合、表示部５０ａに、１つの数字ないし文字

50



を示す字表示領域を左右方向に複数並べて設ける。そして、各字表示領域は、左右方向に複数のパートを有し、各パートには少なくとも各字表示領域によって表示される字の一部が含まれるようにする。そして、例えばメータ演出では、左端から右端に向けて複数の字表示領域を順次に1パートずつ表示するとよい。

【0294】

また、実施の形態では、特殊ボタン41への入力解除された場合、バーグラフメータの進行を停止させている、すなわち既に点灯しているパートはそのままとし、次のパートの点灯を行わないようにしているが、全てのパートを消灯し、再び特殊ボタン41への入力が行われることで、始めから点灯を開始してもよい。

【0295】

また、実施の形態では、特殊ボタン41への入力が行われていることを条件として、各パートの順次の点灯を行っているが、特殊ボタン41への入力の後、特殊ボタン41の入力が継続していなくても、各パートの順次の点灯を行ってもよい。すなわち、特殊ボタン41への入力を、メータ演出の開始条件としてもよい。

【0296】

また、実施の形態では、メータ演出の際、表示器群56の各セグメント表示器561、562、563、564の各パートを一定の速度(一定の時間間隔)で点灯させているが、演出成功の期待度に応じてメータの点灯速度を変えてもよい。例えば演出成功の期待度が高いほど、高速(短い時間間隔)で点灯させてもよい。また、各セグメント表示器561、562、563、564の点灯色については言及していないが、演出成功の期待度に応じて各セグメント表示器561、562、563、564の点灯色を変えてもよい。また、演出成功の期待度に応じて振動演出の振動の強さを変えてもよい。例えば演出成功の期待度が高いほど、強振動(揺れが大きい、振動期間が長い等)となる振動を発生させてもよい。

【0297】

また、実施の形態では、メータ演出の際、各セグメント表示器561、562、563、564の文字ないし数字が完成するタイミング(あるいは次のセグメント表示器への表示が跨ぐタイミング)で強振動を発生させているが、例えば、メータ演出の前半に点灯する第1セグメント表示器561や第2セグメント表示器562を点灯させる際には弱振動とし、メータ演出の後半に点灯する第3セグメント表示器563や第4セグメント表示器564を点灯させる際には強振動としてもよい。後半に従って振動が強くなるため、遊技者に対して大当たりへの強い期待感を付与することができる。

【0298】

また、実施の形態では、メータ演出に伴う振動演出として、特殊ボタン41を振動させる演出を行っているが、振動演出としてはこれに限るものではない。例えば遊技機枠2全体が振動してもよい。また、例えば、画像表示装置50によって、表示部50aに表示されている示唆画像G121(図36(C)参照)を揺動させる表示、すなわち画面が振動しているように見せかける演出を行ってもよい。勿論、画像表示装置50自体が揺動してもよい。

【0299】

また、実施の形態では、盤可動体55kの表示器群56によって表示される文字列として、「2400」等の獲得が期待できる出玉数や、「ROGO」等のキャラクタ名を示すことが可能であるが、例えば「PUSH」等の、遊技者の操作を示す文字列を表示してもよい。遊技者の操作を示す文字列を表示することで、通常ボタン40や特殊ボタン41の操作を指示することができる。さらにメータ演出と組み合わせることで、図40に示すように、例えば「PUSH」の文字列が完成することで、特殊ボタン41(通常ボタン40でもよい)の操作を可能にしてもよい。すなわち、パチンコ遊技機PY1では、盤可動体55kによる文字列の表示と、操作手段(通常ボタン40や特殊ボタン41)の操作有効期間の設定と、を連動させるとよい。この場合、メータ演出にて各セグメント表示器561、562、563、564を表示させる際(図40のB~E)、特殊ボタン41(ある

10

20

30

40

50

いは通常ボタン４０）の操作はなくてもよい。また、図４０では、文字列の完成後、特殊ボタン４１の入力を示唆する示唆画像Ｇ１２１を表示しているが（図４０のＦ）、文字列そのものが特殊ボタン４１の入力を示唆しているため、示唆画像Ｇ１２１を表示しなくてもよい。

#### 【０３００】

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

10

#### 【０３０１】

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

20

#### 【０３０２】

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。

#### 【０３０３】

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。

30

#### 【０３０４】

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

#### 【０３０５】

また実施形態では、特図１の可変表示と特図２の可変表示との一方が行われている間は他方が行われない構成であるが、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。

40

#### 【０３０６】

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。

#### 【０３０７】

なお、上記遊技機の機能を実現するための制御方法、コンピュータプログラム、および当該コンピュータプログラムを格納する、コンピュータによる読取可能な記憶媒体も、新規で有用である。

50

## 【 0 3 0 8 】

9 . 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下に示す構成の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、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、発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

## 【 0 3 0 9 】

第 1 の発明における遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）は、大当たりの抽選を行う抽選手段（遊技制御用マイコン 1 0 1、S 1 0 6、特図 1 判定処理、特図 2 判定処理）と、前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段（遊技制御用マイコン 1 0 1、S 1 0 6、大当たり遊技制御処理）と、個別に点灯および消灯ができる複数のセグメントを用いて 1 つの数字ないし文字を示すセグメント表示器（セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4）を所定の方向に複数並べ、複数の数字ないし文字の表示が可能な表示手段（盤可動体 5 5 k）と、を備え、前記表示手段の各セグメント表示器は、前記所定の方向に複数のパート（左パート、中パート、右パート）を有し、各パートには少なくとも 1 つのセグメントが含まれ、前記表示手段は、前記所定の方向の一端から他端に向けて複数のセグメント表示器を順次に 1 パートずつ点灯させるメータ演出を実行する、ことを特徴としている。

10

## 【 0 3 1 0 】

7 セグメント表示器等の従来の表示器は、大当たり等の期待度の大きさを示す表示に用いられている。しかしながら、そのような期待度の数字表示は、これまで多くの遊技機に採用されており、遊技者に飽きられ易い。第 1 の発明によれば、各セグメント表示器の各パートを順次に点灯させることで、徐々に成功に近づいていくような演出となるため、セグメント表示器を用いた新たな演出となり、興趣性の向上が期待できる。

20

## 【 0 3 1 1 】

また、前記表示手段は、前記メータ演出において、前記複数のセグメント表示器の点灯を完了させることで、所定の数値あるいは文字列を完成させるとよい。文字ないし数字が順次に完成することで、表示される文字列や数値を途中で認識できるようになり、興趣性の向上が期待できる。

## 【 0 3 1 2 】

また、前記表示手段は、前記メータ演出において、前記複数のセグメント表示器の各パートにおいて、少なくとも 1 つのセグメントを点灯させるとよい。少なくとも 1 つのセグメントが表示されることで、メータが変化しない箇所の発生を回避できる。

30

## 【 0 3 1 3 】

また、第 1 の発明における遊技機は、前記表示手段の前記所定の方向の前記他端から、前記所定の方向に延びる直線上に位置するランプ（盤ランプ 5 4）を備え、前記ランプは、前記メータ演出の開始によって、前記表示手段の前記複数のセグメント表示器の全てのパートの点灯が完了した場合に、点灯するとよい。メータの先にあるランプが点灯することで、メータ演出の成功が遊技者に伝わり易い。

## 【 0 3 1 4 】

また、前記表示手段は、遊技者に視認し易い第 1 位置（表示位置）と、前記第 1 位置よりも遊技者に視認し難い第 2 位置（初期位置）と、に変位可能であり、前記第 1 位置にある場合に、前記所定の方向の前記他端から、前記所定の方向に延びる前記直線上に前記ランプがあり、前記メータ演出を開始する前は前記第 2 位置にあり、前記メータ演出を開始する場合に前記第 1 位置に移動する、とよい。表示手段が移動することで、メータ演出を開始するにあたって、遊技者の視線を表示手段に集めることができ、より効果的な演出となることが期待できる。

40

## 【 0 3 1 5 】

また、第 1 の発明における遊技機は、前記表示手段の前記所定の方向の前記他端から、前記所定の方向に延びる直線上に位置し、遊技者の入力操作を受け付ける入力手段（特殊

50

ボタン４１）を備え、前記表示手段は、前記入力手段が前記入力操作を受け付けていることを条件として、前記複数のセグメント表示器の各部分を点灯させるとよい。入力手段への操作によってセグメント表示器が点灯することで演出の興趣性が向上し、さらに入力手段と並ぶ位置でメータ表示を行うことで、入力手段への入力操作が必要なことを遊技者が認識し易い。

#### 【０３１６】

第２の発明における遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）は、大当たりの抽選を行う抽選手段（遊技制御用マイコン１０１、Ｓ１０６、特図１判定処理、特図２判定処理）と、前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段（遊技制御用マイコン１０１、Ｓ１０６、大当たり遊技制御処理）と、個別に点灯および消灯ができる複数のセグメントを有するセグメント表示器（セグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４）を複数有し、前記複数のセグメント表示器を所定の方向に並べて配置する表示手段（盤可動体５５ｋ）と、振動演出を発生させる振動演出手段（特殊ボタン４１、特殊ボタン振動モータ４１ｍ、演出制御用マイコン１２１）と、遊技者の入力操作を受け付ける入力手段（特殊ボタン４１）と、を備え、前記表示手段の各セグメント表示器は、前記所定の方向に複数の部分（左部分、中部分、右部分）を有し、各部分には少なくとも１つのセグメントが含まれ、前記表示手段は、前記入力手段が前記入力操作を受け付けていることを条件として、前記所定の方向の一端から他端に向かって複数のセグメント表示器を順次に１部分ずつ点灯させるメータ演出を実行し、前記振動演出手段は、前記表示手段での前記メータ演出の実行中、少なくとも所定の条件を満たしている期間に前記振動演出を発生させる、ことを特徴としている。

#### 【０３１７】

７セグメント表示器等の従来の表示器は、大当たり等の期待度の大きさを示す表示に用いられている。しかしながら、そのような期待度の数字表示は、これまで多くの遊技機に採用されており、遊技者に飽きられ易い。第２の発明によれば、メータ演出が進行している途中で振動が発生することで、演出成功の期待感を遊技者に付与できる。

#### 【０３１８】

前記振動演出手段は、前記セグメント表示器ごとに、全ての部分の点灯を完了させてから所定時間が経過するまでの期間を、前記所定の条件を満たしている期間とするとよい。あるいは前記振動演出手段は、前記複数の前記セグメント表示器のうちの１つの前記セグメント表示器において全ての部分の点灯を完了させてから、前記１つの前記セグメント表示器の次に点灯を開始する前記セグメント表示器において最初の部分の点灯を開始するまでの期間を、前記所定の条件を満たしている期間とするとよい。セグメント表示器間を跨ぐタイミングで振動することで、各セグメント表示器での点灯が完成した際の達成感を遊技者に付与できる。

#### 【０３１９】

前記振動演出手段は、前記振動演出での振動態様として、第１振動（弱振動）と、前記第１振動よりも強振動となる第２振動（強振動）と、が可能であり、前記表示手段での前記メータ演出の実行中、前記所定の条件を満たしていない期間には、前記第１振動を発生させ、前記所定の条件を満たしている期間には、振動態様を前記第２振動に変化させるとよい。所定のタイミング以外も振動が生じていることで、メータの進行の達成感を遊技者に付与できる。

#### 【０３２０】

前記表示手段の各セグメント表示器は、複数のセグメントを用いて１つの数字ないし文字を示すとよい。セグメント表示器ごとに文字ないし数字が完成することで、遊技者により達成感が付与される。

#### 【０３２１】

さらに前記表示手段は、前記メータ演出において、前記複数のセグメント表示器の点灯を完了させることで、所定の数値あるいは文字列を完成させるとよい。文字ないし数字が組み合わさって意味が生じることで、遊技者により達成感が付与される。

## 【 0 3 2 2 】

前記振動演出手段は、前記入力手段に伝達される振動を発生させる振動発生手段（特殊ボタン振動モータ 4 1 m）を備え、前記振動演出では、前記振動発生手段にて振動を発生させるとよい。振動が直接遊技者に伝わり、遊技者に期待感を付与し易い。

## 【 0 3 2 3 】

第 3 の発明における遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）は、大当たりの抽選を行う抽選手段（遊技制御用マイコン 1 0 1、S 1 0 6、特図 1 判定処理、特図 2 判定処理）と、前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段（遊技制御用マイコン 1 0 1、S 1 0 6、大当たり遊技制御処理）と、複数桁の数字表示が可能な数字表示手段（盤可動体 5 5 k）と、を備え、前記数字表示手段は、1 桁ごとに数字を順次に表示し、前記複数桁の数字表示に成功した場合に、前記複数桁の数字表示によって示された数値の出玉を前記大当たり遊技中に獲得可能になることを示す出玉示唆演出（数値を表示するメータ演出）を実行する、ことを特徴としている。

10

## 【 0 3 2 4 】

7 セグメント表示器等の従来の表示器は、大当たり等の期待度の大きさを示す表示に用いられている。しかしながら、そのような期待度の数字表示は、これまで多くの遊技機に採用されており、遊技者に飽きられ易い。第 3 の発明によれば、数字が順次表示されることで、遊技者が演出の成功可否を楽しむことができ、さらに成功した際に表示されている数値がそのまま出玉になる可能性があることで、遊技者に数字に示される数値の出玉獲得の期待感を付与できる。

20

## 【 0 3 2 5 】

また、前記抽選手段によって当選する大当たりには、第 1 数の出玉が獲得可能な第 1 大当たり（大当たり図柄 3）と、前記第 1 数よりも少ない第 2 数の出玉が獲得可能な第 2 大当たり（大当たり図柄 5）と、があり、前記数字表示手段は、前記出玉示唆演出として、前記第 1 大当たりに当選した場合、前記第 1 数を 1 桁ごとに順次に表示し、前記第 1 数の表示を成功させ、前記第 2 大当たりに当選した場合、あるいは大当たりに当選していない場合、前記第 1 数を 1 桁ごとに順次に表示し、前記第 1 数の表示を成功させない、とよい。獲得球数の表示の成否を当落分岐に用いることで、大当たりの種類を示唆できる。さらに遊技者にとって有利な出玉が多い第 1 当たり、すなわち遊技者がより興味を示す大当たりの成否を煽ることで、興趣性の向上が図られる。

30

## 【 0 3 2 6 】

また、前記数字表示手段は、遊技者に視認し易い第 1 位置（表示位置）と、前記第 1 位置よりも遊技者に視認し難い第 2 位置（初期位置）と、に変位可能であり、前記出玉示唆演出の実行を開始する際、前記第 2 位置から前記第 1 位置に移動した後、数字の表示を開始するとよい。数字表示手段が第 1 位置に移動することで、出玉示唆演出を開始するにあたって、遊技者の視線を数字表示手段に集めることができ、より効果的な演出となることが期待できる。

## 【 0 3 2 7 】

また、前記数字表示手段は、個別に点灯と消灯ができる複数のセグメントを用いて 1 桁分の数字を示すセグメント表示器（セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4）を複数並べて、前記複数桁の数字表示を行うとよい。数字表示用の特別な表示器を用いて数字表示することで、遊技者の視線をその表示器に集めることができ、より効果的な演出となることが期待できる。

40

## 【 0 3 2 8 】

また、前記数字表示手段は、前記出玉示唆演出において個々の数字を表示する際、1 つの数字を複数のパート（左パート、中パート、右パート）に分割し、前記分割されたパートごとに順次に表示して前記 1 つの数字を表示するとよい。個々の数字も順次に表示されることで、徐々に出玉の獲得に近づくような演出の効果がより期待できる。

## 【 0 3 2 9 】

また、前記数字表示手段は、前記出玉示唆演出の実行後、前記大当たり遊技の実行中に

50

実際に出力された遊技球の数を表示する出玉表示演出（賞球カウント演出）を実行するとよい。数字表示手段が大当たり遊技の実行中の獲得出玉数の表示を兼ねることで、出玉示唆演出で表示された数値の出玉を実際に獲得していく過程を、遊技者が楽しむことができる。

【符号の説明】

【 0 3 3 0 】

- P Y 1   パチンコ遊技機
- 4 1     特殊ボタン
- 4 1 m   特殊ボタン振動モータ
- 5 0     画像表示装置
- 5 0 a   表示部
- 5 5     盤可動装置
- 5 5 k   盤可動体
- 5 6 1   第 1 セグメント表示器

10

20

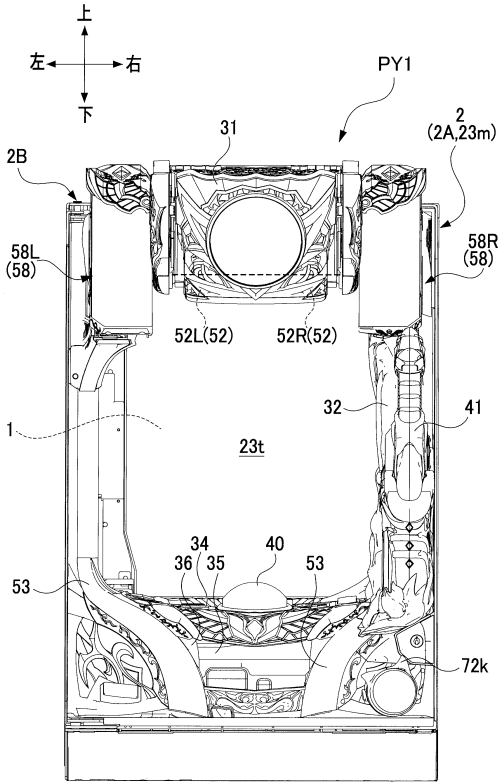
30

40

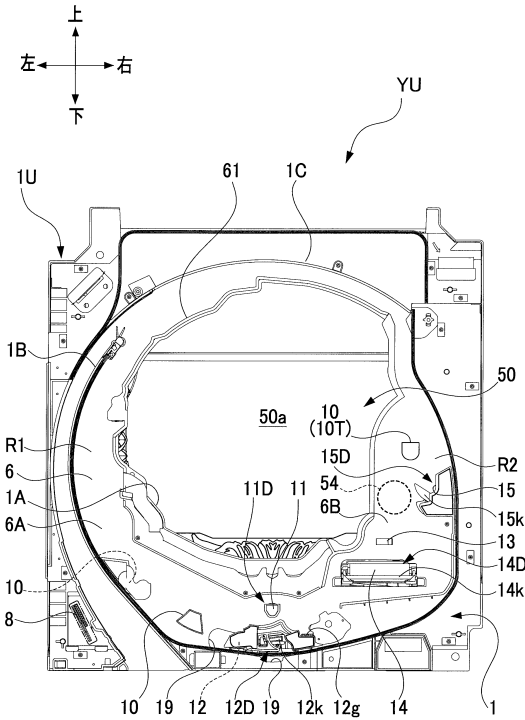
50

【図面】

【図 1】



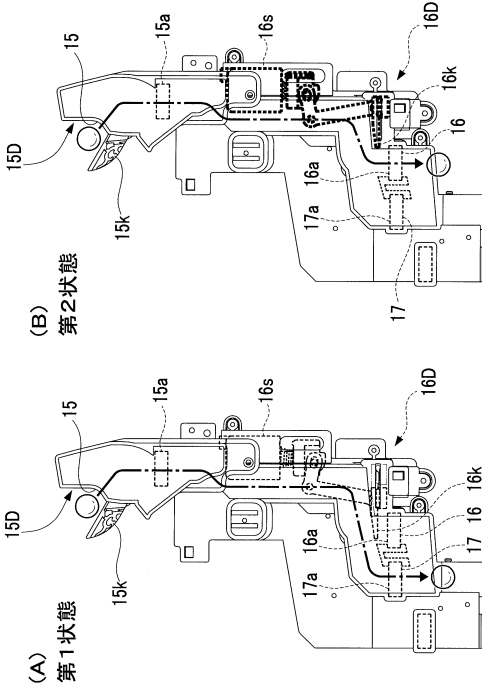
【図 2】



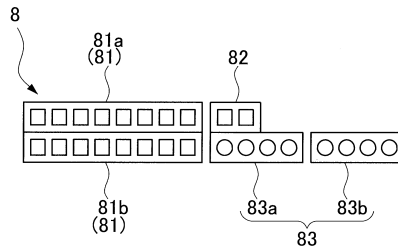
10

20

【図 3】



【図 4】

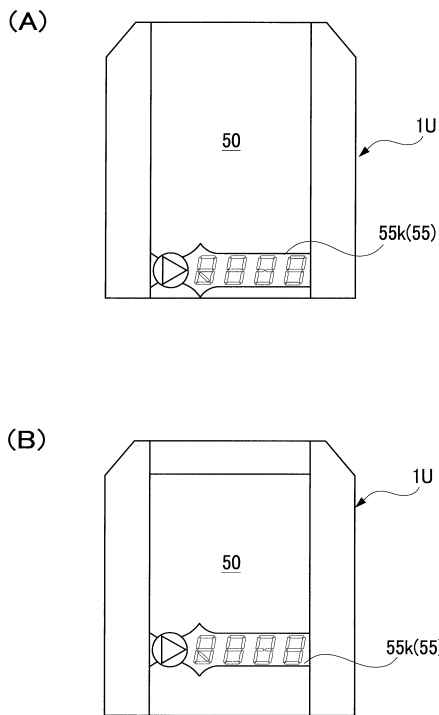


30

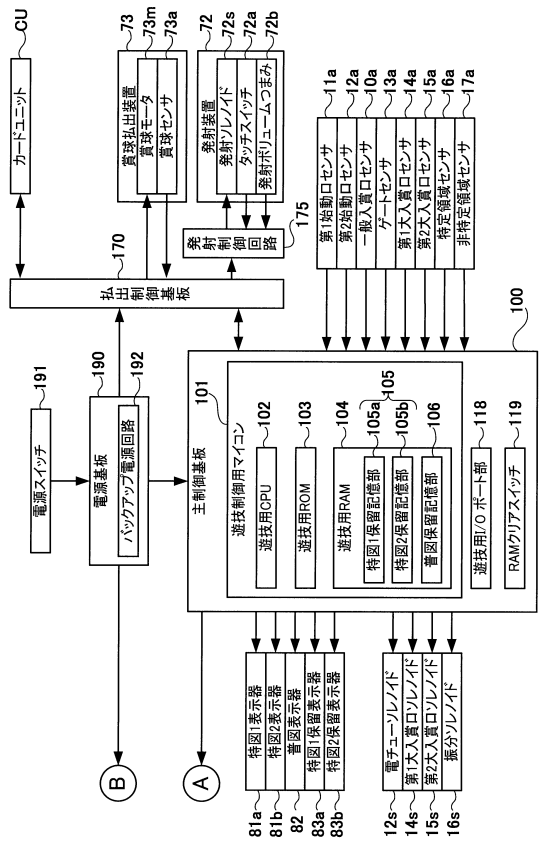
40

50

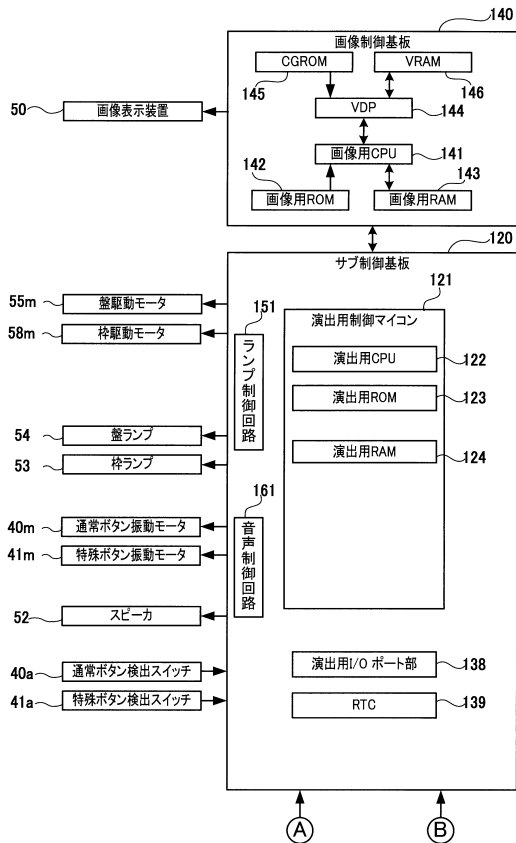
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A) 普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

10

20

30

40

50



【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

10

20

【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1 判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図1 変動 パターン	特図1 変動 時間(ms)	*備考	
					特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P02	60000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P03	30000	通常変動→リーチ→Nリ→	N大当たり変動
			P04	95000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P05	55000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P06	25000	通常変動→リーチ→Nリ→	Nハズレ変動
			P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
			P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P08	5000	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
	ハズレ	リーチ有り	P11	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P12	10000	通常変動→リーチ→	即大当たり変動
			P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P14	10000	通常変動→リーチ→	即ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リーチ無し	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			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

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図2 判定結果	特図2 保留数 (U2)	特図2 変動 パターン	特図2 変動 時間(ms)	*備考	
					特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P52	60000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P53	30000	通常変動→リーチ→Nリ→	N大当たり変動
			P54	95000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P55	55000	通常変動→リーチ→Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P56	25000	通常変動→リーチ→Nリ→	Nハズレ変動
			P57	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
			P58	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P59	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
			P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P58	5000	通常変動	通常Bハズレ変動
			P59	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P61	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P62	10000	通常変動→リーチ→	即大当たり変動
			P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P64	10000	通常変動→リーチ→	即ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リーチ無し	P65	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
			P66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
			P65	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
			P66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動

30

40

50

【図 1 3】

先読み判定テーブル		変動パターン 判定結果		変動パターン コマンド		特図変動演出の演出フロー	
始動口	遊技 状態	大当たり 判定結果	変動パターン 判定結果	変動パターン コマンド	特図変動演出の演出フロー		
第1	非時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ		
			LS大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ		
	ハズレ		LSハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動		
第2	時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ		
			LS大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリーチ		
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ		
	ハズレ		即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリーチ		
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動		
			SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ		
	大当たり		LS大当たり変動	コマンド52	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ		
	ハズレ		LSハズレ変動	コマンド55	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リリーチ→発展演出→リリーチ		
			通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動		
	時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リリーチ→SPリリーチ		
			LS大当たり変動	コマンド62	通常変動→リリーチ		
			SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リリーチ→SPリリーチ		
	ハズレ		即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リリーチ		
			短縮ハズレ変動	コマンド65	短縮変動		

【図 1 4】

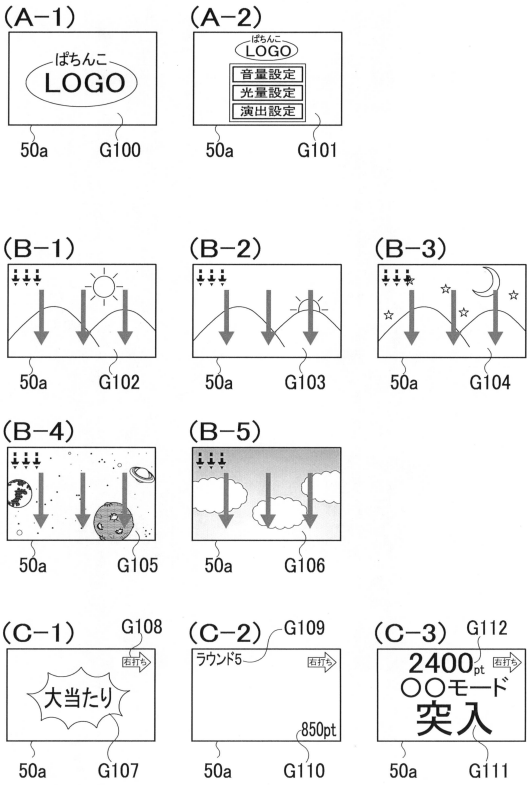
大当たり遊技制御テーブル		ラウンド遊技 の回数		1回のラウンド 遊技当たりの 開放回数		大入賞口の開放パターン		OP 時間		ED 時間	
大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放回数	開放する 大入賞口	開放時間	閉鎖 時間	OP 時間	ED 時間	ED 時間	ED 時間	ED 時間
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R 9~15R 16R	1回 1回 1回	第1大入賞口 第1大入賞口 第2大入賞口	29.5秒 0.1秒 29.5秒	2.0秒 2.0秒 2.0秒	10.0秒	15.0秒	15.0秒	15.0秒	15.0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1大入賞口 第1大入賞口 第2大入賞口	29.5秒 0.1秒 29.5秒	2.0秒 2.0秒 2.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒
	16R (実質16R)	1~15R 16R	1回 1回	第1大入賞口 第2大入賞口	29.5秒 29.5秒	2.0秒 2.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒

【図 1 5】

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 1 6】



10

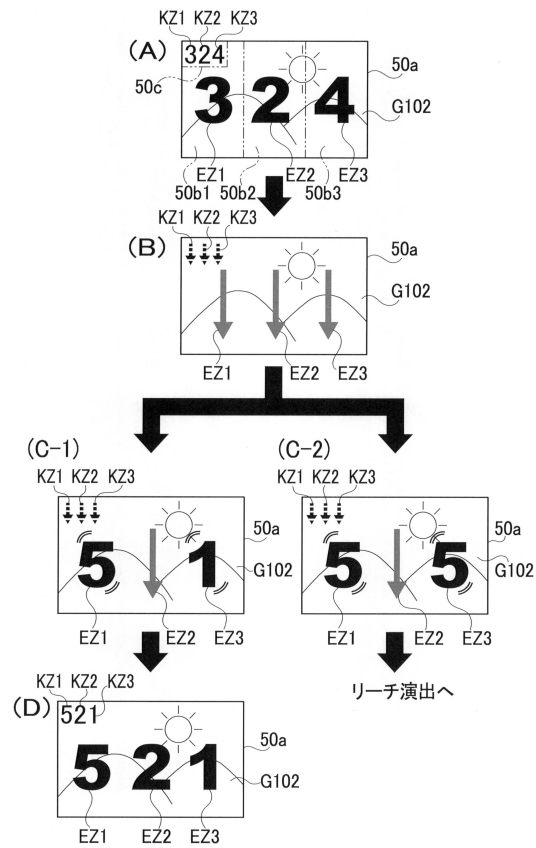
20

30

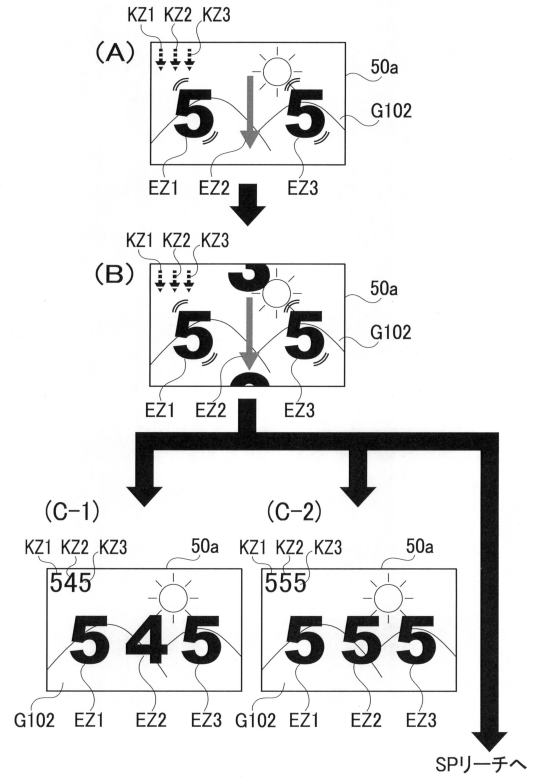
40

50

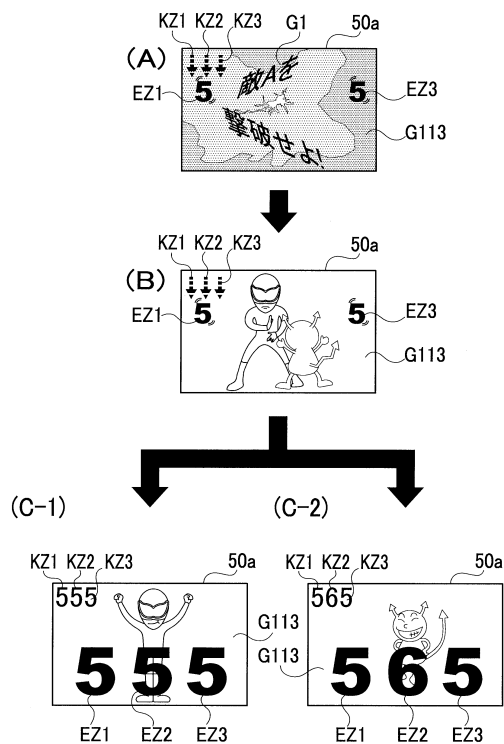
【図 17】



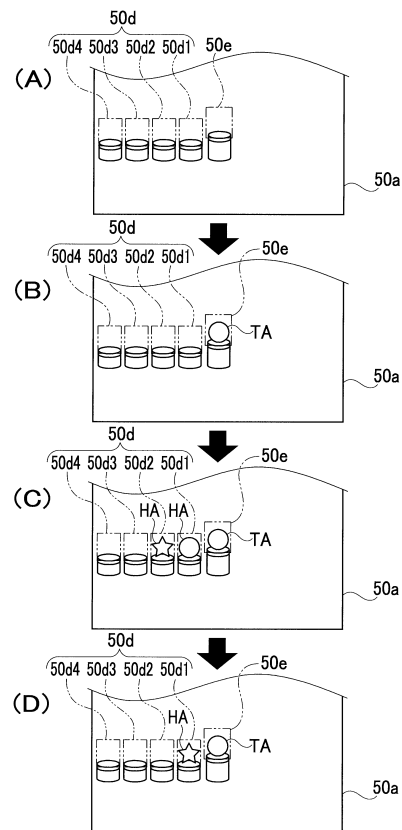
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

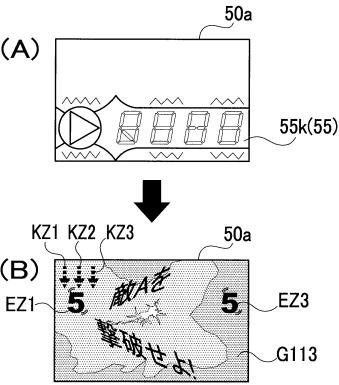
20

30

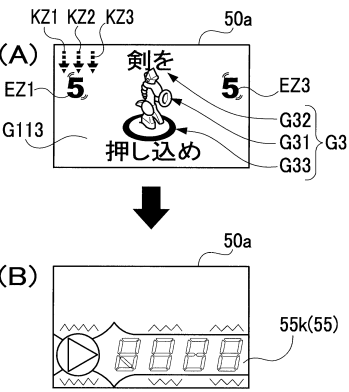
40

50

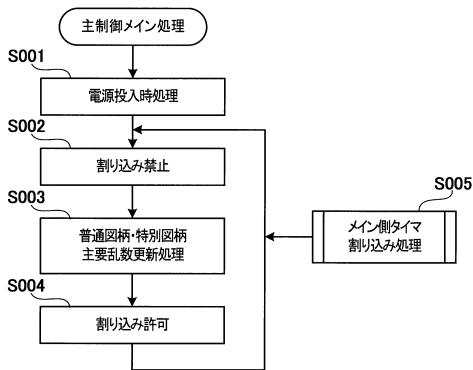
【図 2 1】



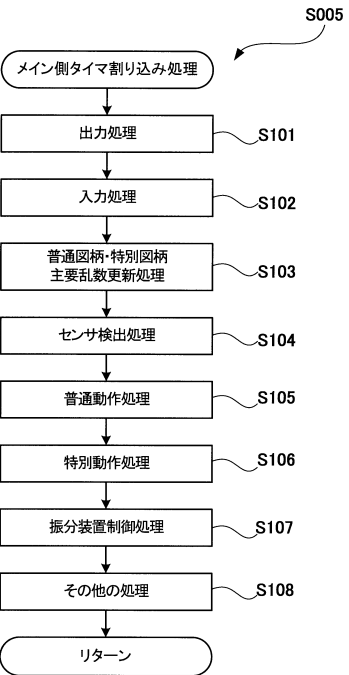
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

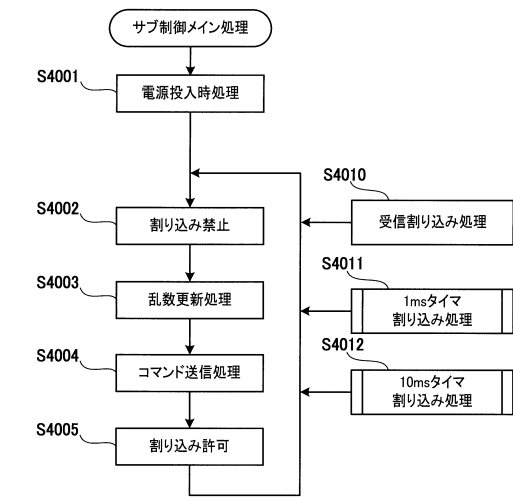
20

30

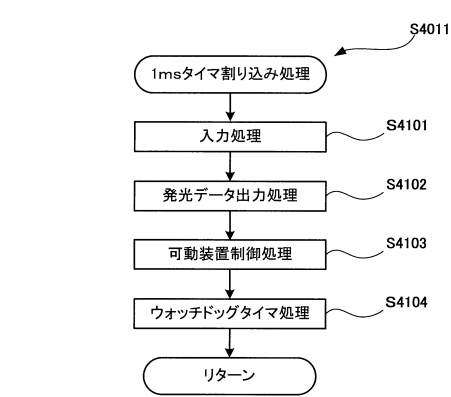
40

50

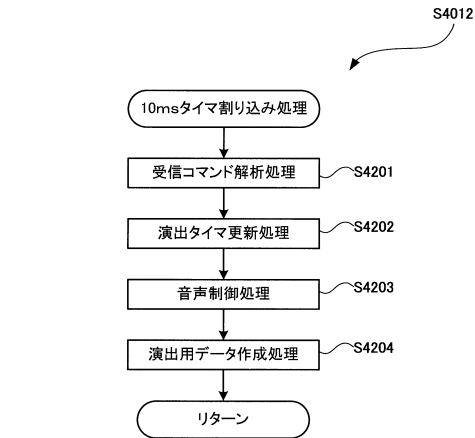
【図 25】



【図 26】



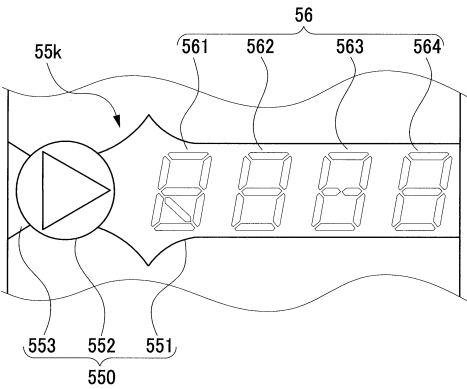
【図 27】



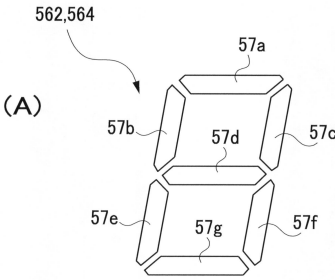
【図 28】

大当たり遊技制御テーブル									
始動口	大当たり図柄	抽分率 (%)	大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開閉パターン			ED時間 (秒)	大当たり遊技後の遊技状態
					1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	開放する大入賞口	開放時間 (秒)		
第1	大当たり図柄1	65	大当たり遊技1	8R	1	第1大入賞口	29.5	100	高確率ベース状態 (次回まで)
	大当たり図柄2	35	大当たり遊技2	8R	1	第1大入賞口	29.5	100	低確率ベース状態 (100回)
	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3	16R	1	第1大入賞口	29.5	100	高確率ベース状態 (次回まで)
第2	大当たり図柄4	5	大当たり遊技4	16R	3	第1大入賞口	(1回)2.0 (2回)2.0 (3回)25.5	100	高確率ベース状態 (次回まで)
	大当たり図柄5	35	大当たり遊技5	2R	1	第1大入賞口	29.5	100	低確率ベース状態 (100回)
					1	第1大入賞口	2.0	100	

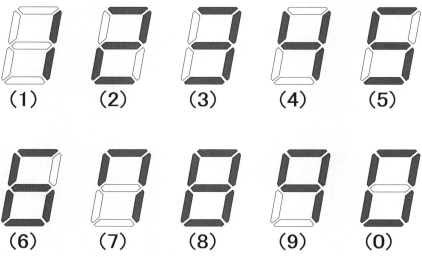
【 図 2 9 】



【 図 3 0 】



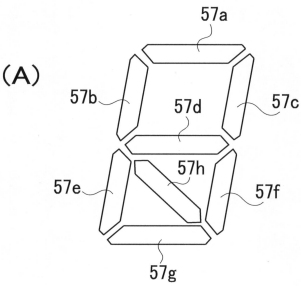
(B)



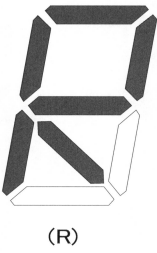
10

20

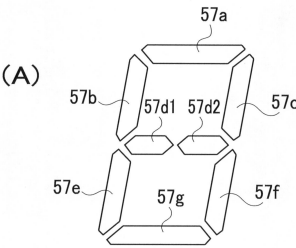
【 図 3 1 】



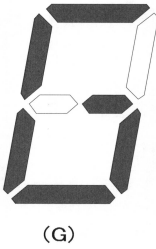
(B)



【 図 3 2 】



(B)

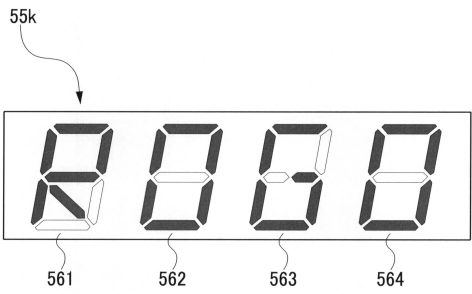


30

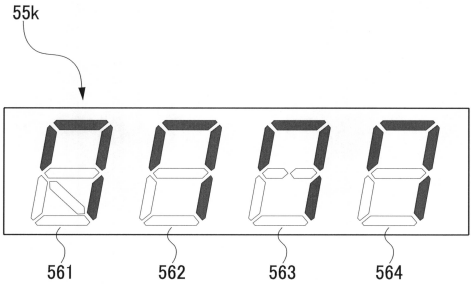
40

50

【図 3 3】

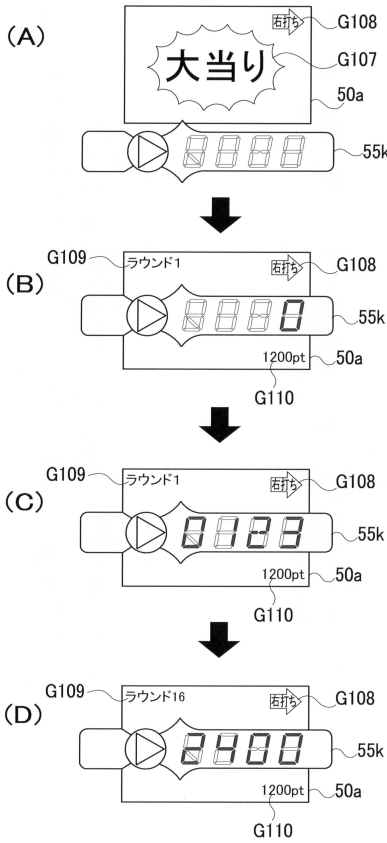


【図 3 4】

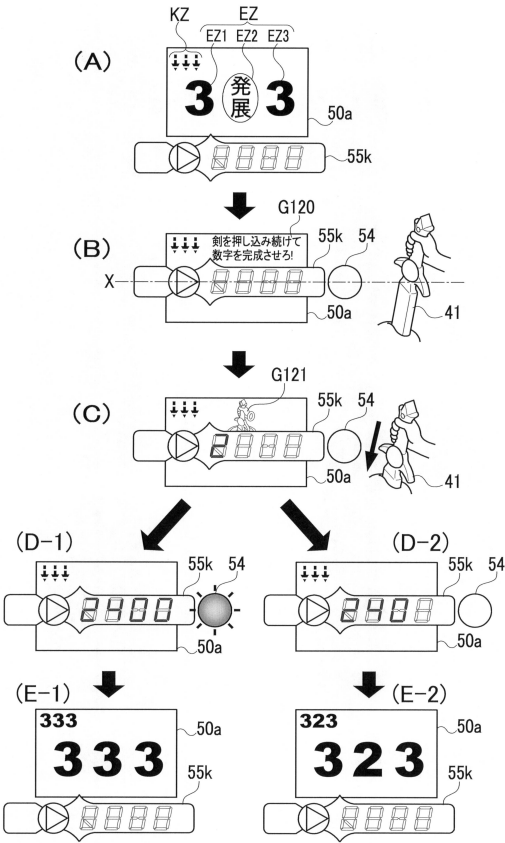


10

【図 3 5】



【図 3 6】



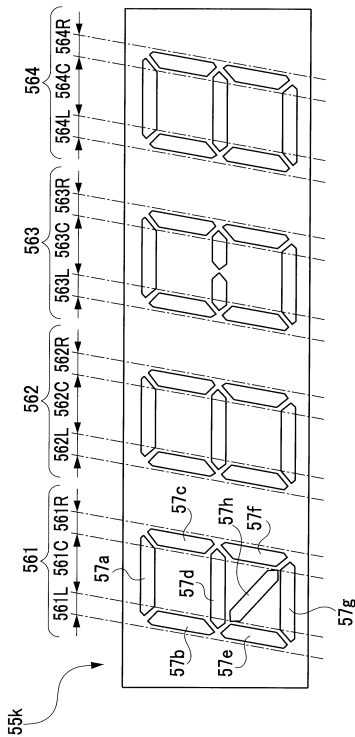
20

30

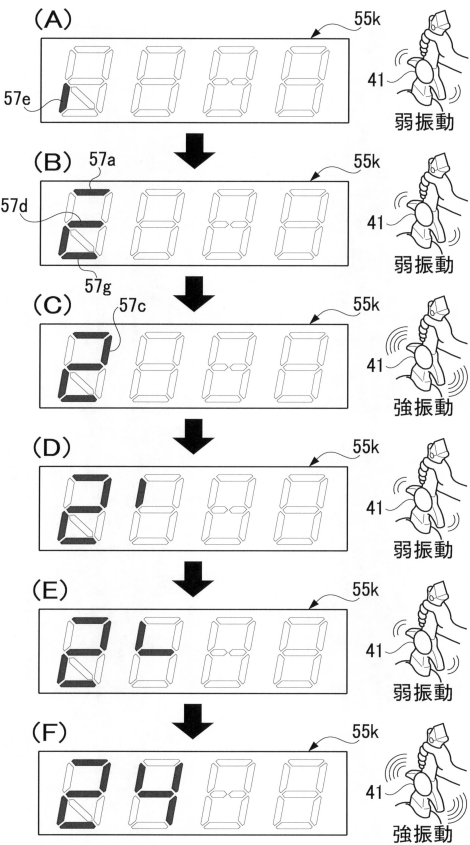
40

50

【図 37】



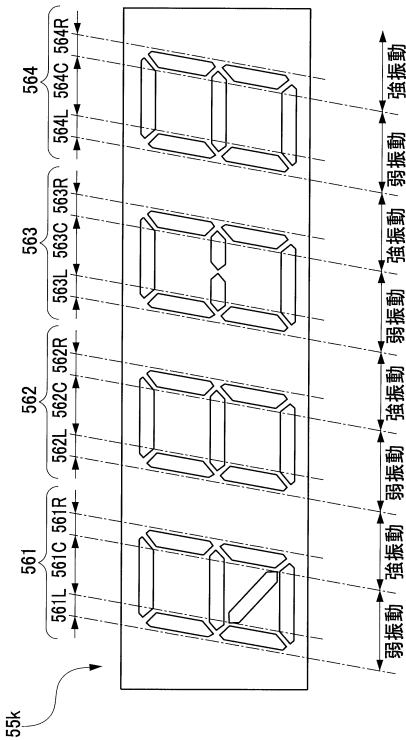
【図 38】



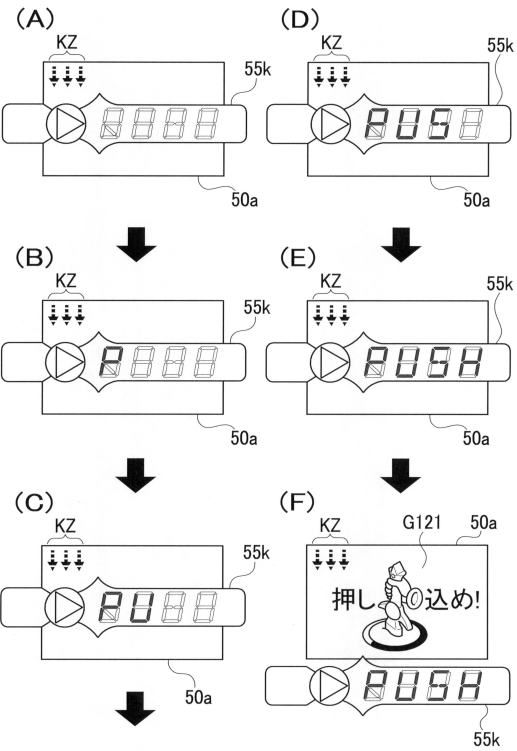
10

20

【図 39】



【図 40】



30

40

50



## フロントページの続き

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