

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-23368

(P2021-23368A)

(43) 公開日 令和3年2月22日(2021.2.22)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)F I  
A63F 7/02 320テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 89 頁)

(21) 出願番号 特願2019-140809 (P2019-140809)  
(22) 出願日 令和1年7月31日 (2019.7.31)(71) 出願人 599104196  
株式会社サンセイアールアンドディ  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
3号  
(74) 代理人 110000291  
特許業務法人コスモス国際特許商標事務所  
(72) 発明者 土屋 良孝  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
内  
(72) 発明者 川添 智久  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
内

最終頁に続く

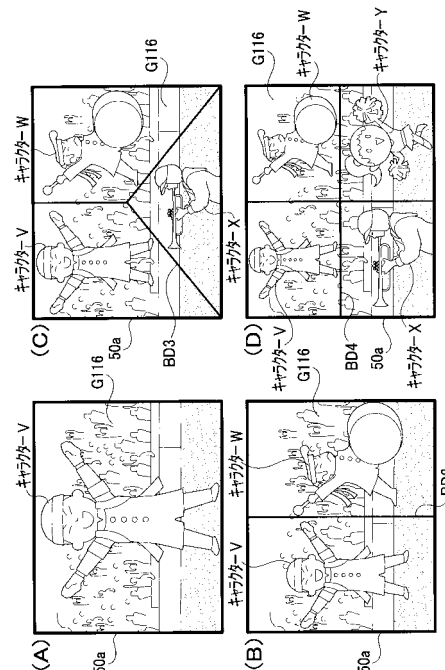
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の低下を抑える遊技機を提供すること。

【解決手段】通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態など）にする遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、演出を制御する演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、演出制御手段は、演出対象となる客体（アイテムなどのオブジェクト）を表示する特定演出を実行可能であり、特定演出では、最初に第1の数の客体が表示され、客体の数が第1の数（1つ）から第2の数（2つ）に増加して、当該第2の数で当該特定演出が終了するとき、客体の数が第1の数から第2の数に増加し、さらに当該第2の数から第3の数（3つ）に増加して、当該第3の数で当該特定演出が終了するとき、があり、特定演出が第2の数で終了するときよりも、特定演出が第3の数で終了するときの方がその後特定遊技状態になる可能性が高い。

【選択図】図51



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定条件の成立により、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態にする遊技制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

演出対象となる客体を表示する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出では、最初に第 1 の数の客体が表示され、客体の数が第 1 の数から第 2 の数に増加して、当該第 2 の数で当該特定演出が終了するときと、客体の数が前記第 1 の数から前記第 2 の数に増加し、さらに当該第 2 の数から第 3 の数に増加して、当該第 3 の数で当該特定演出が終了するときと、があり、

前記特定演出が前記第 2 の数で終了するときよりも、前記特定演出が前記第 3 の数で終了するときの方がその後前記特定遊技状態になる可能性が高いことを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

20

従来、パチンコ遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりか否かを判定する大当たり判定が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、大当たり遊技状態になる。

**【0003】**

特別図柄の変動表示が行われているときには、大当たり判定結果に基づいて特図変動演出が行われ、特図変動演出において、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出が行われることがある（特許文献 1 参照）。また、大当たり遊技状態においては、大当たり遊技状態の後に確変遊技状態になる可能性があることを示唆する演出や、ラウンド遊技が継続する可能性があることを示唆する演出が実行されることがある（特許文献 2 参照）。大当たり遊技状態になること、確変遊技状態になること、およびラウンド遊技が継続することは、遊技者にとって有利なことであるので、特許文献 1 や特許文献 2 では、遊技者に有利な遊技状態になる可能性があることを示唆する演出が実行可能であるということができる。

30

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2018 - 88993 号公報

【特許文献 2】特開 2018 - 57886 号公報

**【発明の概要】**

40

**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、遊技者に有利な遊技状態になる可能性があることを示唆する演出を実行可能な遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立により、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態にする遊技制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

50

前記演出制御手段は、

演出対象となる客体を表示する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出では、最初に第１の数の客体が表示され、客体の数が第１の数から第２の数に増加して、当該第２の数で当該特定演出が終了するときと、客体の数が前記第１の数から前記第２の数に増加し、さらに当該第２の数から第３の数に増加して、当該第３の数で当該特定演出が終了するときと、があり、

前記特定演出が前記第２の数で終了するときよりも、前記特定演出が前記第３の数で終了するときの方がその後前記特定遊技状態になる可能性が高いことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００７】

10

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑えることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図２】遊技盤ユニットの正面図である。

【図３】（Ａ）は盤可動体の待機状態を説明する正面図、（Ｂ）は盤可動体の移動状態を説明する正面図、（Ｃ）は盤可動体の回転状態を説明する正面図である。

【図４】表示器類の正面図である。

【図５】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図６】遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

20

【図７】演出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）は普図関連判定情報を示す表であり、（Ｂ）は特図関連判定情報を示す表である。

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

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

【図１１】特図１変動パターン判定テーブルである。

【図１２】特図２変動パターン判定テーブルである。

【図１３】第１先読み判定テーブルである。

30

【図１４】第２先読み判定テーブルである。

【図１５】（Ａ）は大当たり遊技制御テーブルであり、（Ｂ）は遊技状態設定テーブルである。

【図１６】（Ａ）はデモ動画の一例を示す図であり、（Ｂ）は設定画面の一例を示す図である。

【図１７】（Ａ）は第１通常用背景画像の一例を示す図であり、（Ｂ）は第２通常用背景画像の一例を示す図であり、（Ｃ）は第３通常用背景画像の一例を示す図であり、（Ｄ）は確変用背景画像の一例を示す図であり、（Ｅ）は時短用背景画像の一例を示す図である。

【図１８】（Ａ）は大当たりオープニング演出の一例を示す図であり、（Ｂ）はラウンド演出の一例を示す図であり、（Ｃ）は大当たりエンディング演出の一例を示す図である。

40

【図１９】（Ａ）は演出図柄の一例を示す図であり、（Ｂ）は演出図柄表示領域の一例を示す図である。

【図２０】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。

【図２１】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。

【図２２】Ｎリーチの一例を表す図である。

【図２３】Ｌリーチの一例を表す図である。

【図２４】Ｌリーチの一例を表す図であり、図２３の続きである。

【図２５】ＳＰリーチの一例を表す図である。

【図２６】ＳＰリーチの一例を表す図であり、図２５の続きである。

50

- 【図 27】S P リーチの一例を表す図であり、図 26 の続きである。
- 【図 28】可動体演出の一例を表す図である。
- 【図 29】操作演出の一例を表す図である。
- 【図 30】保留演出の一例を表す図である。
- 【図 31】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。
- 【図 32】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。
- 【図 33】遊技制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 34】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 35】センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 36】センサ検知処理のフローチャートであり、図 35 の続きを表す図である。 10
- 【図 37】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 38】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 39】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 40】特図 1 変動パターン判定処理のフローチャートである。
- 【図 41】特別図柄変動処理のフローチャートである。
- 【図 42】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 43】演出制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 44】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 45】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 46】受信コマンド解析処理のフローチャートである。 20
- 【図 47】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 46 の続きを表す図である。
- 【図 48】第 1 実施形態に係る特図 1 変動パターン判定テーブルである。
- 【図 49】( A ) は長特殊 S P リーチ変動に係る特図変動演出の演出フローの模式図であり、( B ) は中特殊 S P リーチ変動に係る特図変動演出の演出フローの模式図であり、( C ) は短特殊 S P リーチ変動に係る特図変動演出の演出フローの模式図であり、( D ) は長特殊 L リーチ変動に係る特図変動演出の演出フローの模式図であり、( E ) は中特殊 L リーチ変動に係る特図変動演出の演出フローの模式図であり、( F ) は短特殊 L リーチ変動に係る特図変動演出の演出フローの模式図である。
- 【図 50】キャラクター増加判定テーブルである。 30
- 【図 51】特殊ゾーンで表示されるキャラクターを表す図である。
- 【図 52】特殊ゾーンが実行されている様子を表す図である。
- 【図 53】特殊ゾーンが実行されている様子を表す図である。
- 【図 54】特殊ゾーンが実行されている様子を表す図である。
- 【図 55】特殊ゾーンが実行されている様子を表す図である。
- 【図 56】特殊ゾーンが実行されている様子を表す図である。
- 【図 57】第 1 実施形態の変更例としての単位演出時間判定テーブルである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】
- < 基本的な実施形態 > 40
- 最初に、本発明の遊技機の特徴部分の前提となる本発明の基本的な実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、以下において、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。
- 【0010】
1. 遊技機の機械的構成
- 本発明の遊技機の基本的な実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の機械的構成について図 1 ~ 図 4 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」とはパチンコ遊技機 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」をパチンコ遊技機 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 に近づく方向として、説明する。

【 0 0 1 1 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技盤 1 を含む遊技盤ユニット Y U と、遊技盤ユニット Y U を内部に収納した遊技機枠 2 とを備えている。遊技機枠 2 は、遊技店に固定される枠状の外枠 2 1 と、外枠 2 1 に取り付けられ、遊技盤ユニット Y U が取り付けられる内枠 2 2 と、内枠 2 2 に回転自在に支持される前扉 2 3 と、を備える。

10

【 0 0 1 2 】

外枠 2 1、内枠 2 2、および前扉 2 3 の正面視外周形状は大体同一である。そして、外枠 2 1 の前面に内枠 2 2 が取り付けられている。

【 0 0 1 3 】

前扉 2 3 は内枠 2 2 に対して開閉が可能である。前扉 2 3 は、大体中央に略縦長矩形形状の大きな開口部が形成された枠状の前枠 2 3 m と、その開口部に嵌め込まれた透明板 2 3 t と、を備える。前扉 2 3 が閉じられているとき、遊技盤ユニット Y U に含まれる遊技盤 1 と透明板 2 3 t とが対面する。透明板 2 3 t は、透明な合成樹脂板で略縦長矩形形状に成形されている。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 の前面に形成された遊技領域 6 を視認することができる。なお、透明板 2 3 t として、透明な合成樹脂板の代わりに透明なガラス板を用いてもよい。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から透明板 2 3 t を通して遊技領域 6 を視認可能であればよい。

20

【 0 0 1 4 】

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の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。

【 0 0 1 5 】

また、前枠 2 3 m の前面の下部には、前方に大きく突出した上皿 3 4 と、上皿 3 4 の直下に配された下皿 3 5 が設けられている。上皿 3 4 の前方側中央には、下方に押下操作可能な第 1 演出ボタン 4 0 k が設けられている。第 1 演出ボタン 4 0 k の上皿 3 4 の上面から視認可能に突出している操作部分は半球形に成形されている。さらに、上皿 3 4 の上面の後方側には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための供給球貯留穴 3 4 A が形成されている。また、下皿 3 5 の上面には、供給球貯留穴 3 4 A に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための余剰球貯留穴 3 5 A が設けられている。

30

【 0 0 1 6 】

さらに、前枠 2 3 m の前面の透明板 2 3 t の上側、右側、および左側には、前方に突出した上側装飾体 3 1、右側装飾体 3 2、および左側装飾体 3 3 が設けられている。上側装飾体 3 1 の底面には、音を出力可能な一対の 2 つのスピーカー 5 2、具体的には左側に配されたスピーカー 5 2 L と右側に配されたスピーカー 5 2 R、が下方を向いて左右方向に所定距離をおいて並設されている。また、右側装飾体 3 2 の下部には、下方に押下操作可能な第 2 演出ボタン 4 1 k が設けられている。第 2 演出ボタン 4 1 k の操作部分は棒状に成形されている。さらに、右側装飾体 3 2 から上皿 3 4 の正面右部分にかけて、および左側装飾体 3 3 から上皿 3 4 の正面左部分にかけて、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。

40

【 0 0 1 7 】

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 8 】

50

次に、遊技盤ユニット Y U について、図 1 に加えて図 2 を用いて説明する。遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E U と、を有する。最初に、遊技盤 1 について説明する。遊技盤 1 は、透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。

【 0 0 1 9 】

遊技盤 1 の前面には、開口部 1 A に沿って、略リング状のセンター装飾体 6 1 が前方に突出して形成されている。また、センター装飾体 6 1 の外側には、センター装飾体 6 1 を大きく取り囲むように略リング状に形成された外レール 6 2 と、外レール 6 2 の左側部分とセンター装飾体 6 1 との間で、外レール 6 2 およびセンター装飾体 6 1 に略平行な湾曲状の内レール 6 3 と、が形成されている。

10

【 0 0 2 0 】

そして、遊技盤 1 の前面において、センター装飾体 6 1、外レール 6 2 および内レール 6 3 などによって囲まれた領域が遊技領域 6 を形成している。すなわち、遊技盤 1 の前面が、センター装飾体 6 1、外レール 6 2 および内レール 6 3 によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに区切られている。また、外レール 6 2 と内レール 6 3 とで囲まれた領域は、発射された遊技球が遊技領域 6 へ向かうために通過可能な発射領域 7 を形成している。

【 0 0 2 1 】

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、多数の遊技用くぎ（図示なし）が突設されている。遊技用くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、一般入賞口 1 0、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、ゲート 1 3、および大入賞口 1 4 などに適度に誘導する経路を構成している。

20

【 0 0 2 2 】

遊技領域 6 の所定位置に一般入賞装置 1 0 D が設けられている。一般入賞装置 1 0 D には、一般入賞口 1 0 が遊技球の入球が可能に形成されている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入球すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、一般入賞口 1 0 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 におけるセンター装飾体 6 1 の中央直下には第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動入賞装置 1 1 D には、第 1 始動口 1 1 が遊技球の入球が可能に形成されている。第 1 始動入賞装置 1 1 D は作動しない非作動構造からなる。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入球すると、所定個数（例えば、4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

30

【 0 0 2 4 】

なお、センター装飾体 6 1 の左側部から下端部にかけて、遊技球を内部に通すワープ部 6 1 w が形成されている。ワープ部 6 1 w への入口はセンター装飾体 6 1 の左側部に形成されている。ワープ部 6 1 w に入った遊技球はワープ部 6 1 w の内部を通過して出口から出る。ワープ部 6 1 w の出口付近であってセンター装飾体 6 1 の下端部上面には、遊技球が転動可能なステージ 6 1 s が設けられている。ステージ 6 1 s の先端には、遊技球を下方に導く下方誘導部 6 1 y が設けられている。この下方誘導部 6 1 y の直下には第 1 始動口 1 1 が設けられている。

40

【 0 0 2 5 】

遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の直下には、第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D が設けられている。電チュー 1 2 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第 2 始動口 1 2 が形成されている。第 2 始動口 1 2 は、電チュー 1 2 D が具備する電チュー開閉部材 1 2 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 が開閉する。

【 0 0 2 6 】

50

電チュー開閉部材 1 2 k は正面視略 L 字状部材からなり、通常は第 2 始動口 1 2 を閉鎖している。電チュー開閉部材 1 2 k は、前方側先端面が遊技領域 6 と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材 1 2 k が前方に突出すると、電チュー開閉部材 1 2 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、第 2 始動口 1 2 が入球可能に開放する。具体的には、電チュー開閉部材 1 2 k の水平部の左端に立設された垂直部分が遊技球を受けとめられ、水平部から第 2 始動口 1 2 へと導かれる。

【 0 0 2 7 】

このように、電チュー開閉部材 1 2 k が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。遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入球すると、所定個数（例えば、2 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

10

【 0 0 2 8 】

また、センター装飾体 6 1 の右側にゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 は、遊技球が通過可能に構成されている。遊技球がゲート 1 3 を通過しても賞球が払い出されない。なお、ゲート 1 3 を通過した遊技球はそのまま遊技領域 6 を流下する。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の右側でゲート 1 3 の下流側には、大入賞装置 1 4 D が設けられている。大入賞装置 1 4 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な大入賞口 1 4 が形成されている。大入賞口 1 4 は、大入賞装置 1 4 D が具備する A T 開閉部材 1 4 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、A T 開閉部材 1 4 k の作動によって大入賞口 1 4 が開閉する。

20

【 0 0 3 0 】

A T 開閉部材 1 4 k は正面視略横長矩形状の平板からなる可動部材であり、通常は大入賞口 1 4 を閉鎖している。A T 開閉部材 1 4 k の下端部には、水平な回転軸が設けられている。A T 開閉部材 1 4 k はその回転軸を中心に、上端が前方へ倒れるように略 9 0 度回転することができる。A T 開閉部材 1 4 k が回転すると、A T 開閉部材 1 4 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、大入賞口 1 4 が入球可能に開放する。

【 0 0 3 1 】

このように、A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が大入賞口 1 4 へ入球すると、所定個数（第 1 実施形態では、1 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、大入賞口 1 4 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

30

【 0 0 3 2 】

また、遊技領域 6 における大入賞装置 1 4 D の下方には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導経路 6 4 が遊技領域 6（遊技盤 1 の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導経路 6 4 の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 1 2 の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第 1 始動口 1 1 へ入球することはできない。

【 0 0 3 3 】

なお、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、および一般入賞口 1 0 への遊技球の入球や、遊技球のゲート 1 3 の通過をまとめて、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、一般入賞口 1 0、およびゲート 1 3 への「入賞」と総称する。

40

【 0 0 3 4 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 A と、右側の右遊技領域 6 B 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。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 6 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、

50

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 には、不図示の多数の遊技用くぎによっても構成されている。

【 0 0 3 6 】

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

10

【 0 0 3 7 】

なお、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、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 3 8 】

次に、遊技盤 1 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E U について説明する。盤用演出ユニット E 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。盤用演出ユニット E U には、画像表示装置 5 0、および盤可動装置 5 5 が取り付けられている。

【 0 0 3 9 】

20

画像表示装置 5 0 は、20 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成されており、3 D 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 は、遊技盤 1 の数センチ後方に配置されている。

【 0 0 4 0 】

盤可動装置 5 5 は、動作可能な盤可動体 5 5 k を備える。盤可動体 5 5 k は、水平状態を保持された横長で板状の昇降部材 5 5 k 2 と、昇降部材 5 5 k 2 の左右方向中央に設けられた略楕円形状の回転部材 5 5 k 1 と、を有する。盤可動体 5 5 k は、遊技盤 1 と画像表示装置 5 0 との間に配されている。盤可動体 5 5 k は、初期位置に配されている待機状態において、盤可動体 5 5 k の下端部分、具体的に回転部材 5 5 k 1 の下端部分が、遊技盤 1 の開口部 1 A の上端から少しだけ下方に位置している。すなわち、盤可動体 5 5 k は、待機状態において、回転部材 5 5 k 1 の下端部の一部のみが遊技者から視認でき、大部分が視認できないよう配されている（図 3（A）参照）。

30

【 0 0 4 1 】

そして、盤可動体 5 5 k は、全体的に初期位置から所定の作動位置まで下降し、その作動位置から上昇して初期位置に戻ることができる（図 3（B）参照）。所定の作動位置としては、正面視で盤可動体 5 5 k が開口部 1 A の略中央につく位置である。ここで、所定の作業位置は適宜に設定可能であり、正面視で盤可動体 5 5 k が開口部 1 A の略中央より上方側におかれる位置であっても下方側におかれる位置であってもよい。

【 0 0 4 2 】

また、回転部材 5 5 k 1 は、その中心において前後方向に形成された回転軸を中心に正面視右回りおよび左回りに回転運動することが可能である（図 3（C）参照）。なお、回転部材 5 5 k 1 の回転運動は、盤可動体 5 5 k が待機位置から作動位置に移動するとき、作動位置に保持されているとき、および作動位置から待機位置に移動するとき実行可能である。

40

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

次に、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の上下方向略中央の右隣（遊技領域 6 以外の部分）に配置されている表示器類 8 について説明する。図 4 に示すように、表示器類

50



8 には、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普通図柄（以下、「普図」という）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 保留数を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

【0045】

特図 1 の可変表示は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞を契機とした特図 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、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞を契機とした特図 2 抽選が行われると実行される。特図 1 抽選、および特図 2 抽選については後述する。なお、以下の説明では、特図 1、および特図 2 を総称して「特図」といい、特図 1 抽選、および特図 2 抽選を総称して「特図抽選」という。また、特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b を総称して「特図表示器 8 1」という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a、および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して「特図保留表示器 8 3」という。

【0046】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された特図（停止特図）は、可変表示の表示結果として導出された特図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された特図が予め定めた特定の特図である場合には、大入賞口 1 4 の開放を伴う大当たり遊技が行われる。

【0047】

特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b はそれぞれ、横並びに配された 8 個の LED から構成されている。特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b の点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「」（：点灯、：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED が点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「」というように一番右にある LED のみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、特図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

【0048】

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

【0049】

ところで、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 へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。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遊技球の第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への入賞があった場合である。この場合、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示が保留される。この保留された特図抽選および特図の可変表示のことを「特図保留」という。

【0050】

特図保留には、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づいて保留された特図 1 抽選、および特図 1 の可変表示を表す「特図 1 保留」と、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて保留された特図 2 抽選、および特図 2 の可変表示を表す「特図 2 保留」と、がある。そして、特図 1 保留の数、すなわち保留されている特図 1 抽選および特図 1 の可変表示の数を特図 1 保留表示器 8 3 a が表示する。一方、特図 2 保留の数、すなわち保留されている特図 2 抽選、および特図 2 の可変表示の数を特図 2 保留表示器 8 3 b が表示する。

【0051】

特図 1 保留の数、および特図 2 保留の数に上限値に設けることも設けないことも可能である。また、特図 1 保留の数、および特図 2 保留の数に上限値を設ける場合、特図 1 保留の数と特図 2 保留の数を同一にしても良いし、異ならせても良い。なお、基本的な実施形態では、特図 1 保留の数、および特図 2 保留の数の上限値が「4」に設定されているとする。




#### 【0052】

特図 1 保留表示器 83a および特図 2 保留表示器 83b のそれぞれは、4 個の LED で構成されており、特図 1 保留および特図 2 保留の数の分だけ LED を点灯させることにより特図 1 保留および特図 2 保留の数を表示する。なお、以下において、特図 1 保留の数を「特図 1 保留数 (U1)」といい、特図 2 保留の数を「特図 2 保留数 (U2)」という。また、「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。さらに、「特図 1 保留表示器 83a」と「特図 2 保留表示器 83b」とを総称して「特図保留表示器 83」という。

#### 【0053】

また、普図の可変表示は、遊技球のゲート 13 への入賞を契機とした普図抽選が行われると実行される。そして、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された普図 (停止普図) は、可変表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第 2 始動口 12 の開放を伴う補助遊技が行われる。

#### 【0054】

普図表示器 82 は、例えば 2 個の LED から構成されている。普図表示器 82 の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「」 (点灯、 : 消灯) というように両 LED が点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「」 というように右の LED のみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、普図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。

#### 【0055】

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

#### 【0056】

##### 2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 5 ~ 図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 PY1 の電氣的な構成を説明する。図 5 に示すように、パチンコ遊技機 PY1 の背面側には、遊技利益を得ることが可能な遊技に関する制御 (遊技の進行) を行う遊技制御基板 100、遊技制御基板 100 による遊技の制御に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板 120、画像の制御を行う画像制御基板 140、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 170、および各基板 100、120、140、170 に電力を供給する電源基板 190 が取り付けられている。

#### 【0057】

電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON/OFF 操作により、電源の投入/遮断が切り換えられる。

#### 【0058】

図 6 に示すように、遊技制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン (以下「遊技制御用マイコン」

）１０１が実装されている。よって、遊技制御基板１００は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。なお、遊技制御基板１００の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、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、補助遊技などが含まれる。

#### 【００５９】

遊技制御用マイコン１０１には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ＲＯＭ（Read Only Memory）１０３、ワークメモリとして使用される遊技用ＲＡＭ（Random Access Memory）１０４、遊技用ＲＯＭ１０３に記憶されたプログラムを実行する遊技用ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０２が含まれている。

10

#### 【００６０】

遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御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ＲＯＭ１０３には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ＲＯＭ１０３は外付けであってもよい。

#### 【００６１】

また、遊技用ＲＡＭ１０４には、特図保留記憶部１０５が設けられている。ここで、特図保留記憶部１０５について説明する。前述の通り、遊技球の第１始動口１１または第２始動口１２への入賞があると、特図保留が発生可能であるが、特図保留が可能な場合、すなわち、特図保留数が上限値に達していないときには、この入賞に基づいて、特図抽選などを行うための各種乱数からなる判定情報が取得される。そして、この判定情報は、特図保留として特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、遊技球の第１始動口１１への入賞により取得される判定情報のことを「特図１関連判定情報」といい、遊技球の第２始動口１２への入賞により取得される判定情報のことを「特図２関連判定情報」という。また、特図１関連判定情報と特図２関連判定情報とを総称して「特図関連判定情報」という。

20

#### 【００６２】

そして、特図１関連判定情報は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａに記憶される。一方、特図２関連判定情報は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１関連判定情報の数、すなわち、特図１保留数の上限値は「４」に設定されている。また、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２関連判定情報の数、すなわち、特図２保留数の上限値は「４」に設定されている。

30

#### 【００６３】

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

40

#### 【００６４】

遊技制御基板１００に接続されている各種センサ類には、一般入賞口センサ１０ａ、第１始動口センサ１１ａ、第２始動口センサ１２ａ、ゲートセンサ１３ａ、および大入賞口センサ１４ａが含まれている。

#### 【００６５】

一般入賞口センサ１０ａは、一般入賞口１０に入賞した遊技球を検知する。第１始動口センサ１１ａは、第１始動口１１に入賞した遊技球を検知する。第２始動口センサ１２ａは、第２始動口１２に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ１３ａは、ゲート１３を通過した遊技球を検知する。大入賞口センサ１４ａは、大入賞口１４に入賞した遊技球を検知する。

50

## 【 0 0 6 6 】

また、遊技制御基板 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、および A T ソレノイド 1 4 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。A T ソレノイド 1 4 s は、大入賞装置 1 4 D の A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。

## 【 0 0 6 7 】

なお、遊技制御基板 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。また、遊技制御基板 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 】

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

## 【 0 0 6 9 】

また遊技制御基板 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、および払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射装置 7 2 が接続されている。また、カードユニット C U は、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装置である。

## 【 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、払出装置 7 3 の払出モータ 7 3 m を駆動して賞球や貸球の払い出しを行う。払い出される賞球や貸球は、その計数のための払出センサ 7 3 a により検知される。

## 【 0 0 7 1 】

また、発射装置 7 2 は遊技球を発射する装置である。ハンドル 7 2 k が、発射装置 7 2 に遊技球を発射させるための操作を受け付ける操作部または入力部を構成しており、発射装置 7 2 に含まれる。ハンドル 7 2 k には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k 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、発射制御回路 1 7 5 を介して検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。

## 【 0 0 7 2 】

さらに、ハンドル 7 2 k には、ハンドル 7 2 k の回転角度 ( 操作量 ) を検知可能な発射ボリュームのつまみ 7 2 b が接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームのつまみ 7 2 b が検知したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 7 2 m 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 7 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0 . 6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

## 【 0 0 7 3 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、演出制御基板 1 2 0 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。演出制御基板 1 2 0 は、遊技制御基板 1 0 0 から送られてきた各種コマンドに基づいて、遊技制御基板 1 0 0 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。

## 【 0 0 7 4 】

なお、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との接続は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 2 0 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、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 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。

## 【 0 0 7 5 】

図 7 に示すように、演出制御基板 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。そして、演出制御基板 120 は、後述する画像制御基板 140、音声制御回路 161、およびサブドライブ基板 162 と共に、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。ただし、演出制御部は、少なくとも演出制御基板 120 を備え、演出装置（画像表示装置 50、スピーカー 52、枠ランプ 53、および盤可動体 55 k 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出などを制御可能であればよい。

#### 【0076】

なお、演出制御基板 120 の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、第 1 演出ボタン 40 k や第 2 演出ボタン 41 k の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などが含まれている。

10

#### 【0077】

演出制御用マイコン 121 には、遊技制御基板 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、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。

#### 【0078】

演出用 ROM 123 には、後述する演出制御メイン処理、受信割り込み処理、1 m s タイマ割り込み処理、および 10 m s 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

#### 【0079】

演出用 RAM 124 には、後述する始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部 125、後述する図柄指定コマンドを記憶する図柄指定コマンド記憶部 126、および後述する特図変動開始コマンドを記憶する特図変動開始コマンド記憶部 127 が設けられている。

#### 【0080】

また、演出制御基板 120 には、画像制御基板 140 が接続されている。演出制御基板 120 の演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板 100 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 140 に画像表示装置 50 の表示制御を行わせる。なお、演出制御基板 120 と画像制御基板 140 との接続は、演出制御基板 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 から演出制御基板 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。

30

#### 【0081】

画像制御基板 140 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した CGROM (Character Generator Read Only Memory) 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 (Video Random Access Memory) 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144 を備えている。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。

40

#### 【0082】

CGROM 145 には、例えば、画像表示装置 50 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクター、アイテム、図柄、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。

50

## 【 0 0 8 3 】

VDP 1 4 4 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づき画像用 CPU 1 4 1 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 1 4 5 から画像データを読み出して V R A M 1 4 6 内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成して V R A M 1 4 6 内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像を R G B 信号として画像表示装置 5 0 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 5 0 a に表示される。

## 【 0 0 8 4 】

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

## 【 0 0 8 5 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカー 5 2 から音声、楽曲、および効果音等を出力する。

## 【 0 0 8 6 】

スピーカー 5 2 から出力する音声等の音声データは、演出制御基板 1 2 0 の演出用 ROM 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板で構成させて 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、スピーカー 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 CPU 1 4 1 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 4 0 の画像用 ROM 1 4 2 に音声データを格納してもよい。

## 【 0 0 8 7 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種センサ類や駆動源となる各種アクチュエータ類が接続されている。演出制御基板 1 2 0 には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、演出制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

## 【 0 0 8 8 】

演出制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a、および第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a が含まれている。第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a は、第 1 演出ボタン 4 0 k が押下操作されたことを検出する。第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a は、第 2 演出ボタン 4 1 k が押下操作されたことを検出する。第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a、および第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a は、それぞれが操作されたことを検知すると、その検知内容に応じた信号を演出制御基板 1 2 0 に出力する。

## 【 0 0 8 9 】

なお、演出制御基板 1 2 0 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。また、演出制御基板 1 2 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 9 0 】

演出制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、回転部材用モータ 5 5 m 1、および昇降部材用モータ 5 5 m 2 が含まれている。回転部材用モータ 5 5 m 1 は、回転部材 5 5 k 1 を駆動して、回転部材 5 5 k 1 を回転させることが可能である。昇降部材用モータ 5 5 m 2 は、昇降部材 5 5 k 2 を上昇または下降させることが可能である。詳細には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作を制御する。

## 【 0 0 9 1 】

なお、以下において、「回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2」の動作を「盤可動体 5

10

20

30

40

50

5 k の動作」と総称することもある。また、回転部材 5 5 k 1 を回転させることや昇降部材 5 5 k 2 を下降または上昇させることについて「盤可動体 5 5 k を回転させる、または下降もしくは上昇させる」ともいう。

#### 【0092】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 などの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3 の発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 5 3 の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 1 2 0 の演出用 ROM 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

10

#### 【0093】

なお、サブドライブ基板 1 6 2 を基板で構成させて CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、枠ランプ 5 3 等の点灯制御、および、盤可動体 5 5 k 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。

#### 【0094】

### 3．遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 8 ～ 図 1 5 を用いて説明する。

#### 【0095】

20

### 3 - 1．普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を実行することができる。普図抽選を行うと、普図表示器 8 2 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。

#### 【0096】

当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

30

#### 【0097】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図変動始動条件が成立し、普図関連判定情報を取得して普図抽選を行うことに基づいて、普図の可変表示、および補助遊技といった一連の遊技を行うことができる。取得する普図関連判定情報には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

#### 【0098】

40

### 3 - 1 - 1．当たり判定

当たり判定は、例えば図 9（A）に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。

#### 【0099】

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（普通図柄乱数判定値）が適宜に振り分けられている。よって、パチンコ遊技機

50

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照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、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、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。

#### 【 0 1 0 0 】

##### 3 - 1 - 2 . 普図変動パターン判定・普図可変表示

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

10

#### 【 0 1 0 1 】

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

#### 【 0 1 0 2 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態と時短状態とで、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 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 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 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 5 秒となる普図変動パターンに決定する。なお、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。

20

#### 【 0 1 0 3 】

そして、普図変動パターン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。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 1 0 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。補助遊技において、電チュー 1 2 D が開放する

#### 【 0 1 0 5 】

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。パチンコ遊技機 P Y 1 は、補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。例えば図 9 ( C ) に示すように、補助遊技制御テーブルに遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、補助遊技構成要素を、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。なお、開放回数や開放時間などの各要素の具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

40

#### 【 0 1 0 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で、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、0 . 2 秒などの遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な第 1 の開放時間だけ電チュー 1 2 D が開放する。一方、時短状態における補助遊技では、例え

50



ば、１．０秒のインターバル（閉鎖）を挟んだ２．５秒の２回開放などの第１の開放時間よりも長く、遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させることが容易な第２の開放時間だけ電チュー１２Ｄが開放する。

【０１０７】

なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。一方、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。また、各補助遊技における開放時間は、その補助遊技での合計時間であり、例えば、一度開放した後に一旦閉鎖するインターバルを挟んで再度開放するなど、１回の補助遊技の中で複数回開放するように構成しても良い。

【０１０８】

### ３－２．特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図１抽選を実行することができる。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。

【０１０９】

大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。また、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１１０】

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抽選を実行することができる。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。

【０１１１】

大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。さらに、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１１２】

また、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。

【０１１３】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、始動条件が成立し、特図関連判定情報を取得して特図抽選を行うことに基づいて、特図の可変表示、および大当たり遊技といった一連の遊技を行う。そして、特図の可変表示を行うために、当該特図関連判定情報について種々の判定を行う。取得する特図関連判定情報には、図８（Ｂ）に示すように、特別図柄乱数、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。

【０１１４】

特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）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（判定情報）である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数（判定情報）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（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。次に、特図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。

【０１１５】

### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）、言い換えると、大当たり、またはハズレの何れかを決定することである。大当たり判定テーブルは、例えば図 10（A）に示すように、後述する遊技状態に関連付けて設けることができる。具体的には、大当たり判定テーブルには、後述する通常確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「通常確率用大当たり判定テーブル」という）と、後述する高確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「高確率用大当たり判定テーブル」という）と、がある。

#### 【0116】

遊技状態に関連付けられた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（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに、取得した特別図柄乱数を照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 10（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

#### 【0117】

なお、大当たり確率や各種大当たり判定の判定結果に対する特別図柄乱数判定値の振り分け方については、適宜に変更することが可能である。

#### 【0118】

### 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、例えば図 10（B）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定することである。大当たり図柄の種別に、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（遊技者に有利な内容）を対応付けることが可能である。

#### 【0119】

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

#### 【0120】

大当たり図柄は複数種類設定可能である。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判定値）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照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。

#### 【0121】

特図 1 の大当たり図柄、および特図 2 の大当たり図柄の種類は適宜に設定することができるが、例えば、図 10（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図 1 の大当たり図柄として、大当たり図柄 A、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 C の 3 種類の大当たり図柄を設け、特図 2 の大当たり図柄として、大当たり図柄 D、大当たり図柄 E、および大当たり図柄 F の 3 種類の大当たり図柄を設けることができる。そして、図 10（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、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判定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 2 2 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、例えば、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を用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定することである。

【 0 1 2 3 】

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

10

【 0 1 2 4 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有るかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。

【 0 1 2 5 】

図 1 0 ( C ) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数判定値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われるリーチ判定の結果「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

20

【 0 1 2 6 】

3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、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、例えば図 1 1 ~ 図 1 2 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）を決定することである。

30

【 0 1 2 7 】

特図変動パターンとは、特図変動時間、所謂「尺」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、およびリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることも可能である。なお、特図変動パターンの種類や数は適宜に変更することが可能である。

【 0 1 2 8 】

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

40

【 0 1 2 9 】

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

50

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。

【0130】

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

10

【0131】

さらに、遊技状態に関連付けられた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 1 保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図 1 保留数(U1)が 0~2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 1 保留数(U1)が 3~4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、がある。同様に、遊技状態に関連付けられ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も、特図 2 保留数にも関連付けることが可能である。具体的には、特図 2 保留数(U2)が 0~2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数(U2)が 3~4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、がある。

20

【0132】

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変動表示が、特図表示器 81 で行われる。そして、特図の変動表示の後に、特図可変表示の表示結果(特別図柄抽選の結果)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。

【0133】

また、各特図変動パターンに、図 11~図 12 の表の右から 3 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローを関連付けることが可能である。ここで、特図変動パターンに関連づけられた特図変動演出の演出フローを構成する代表的な演出について説明する。

30

【0134】

特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、リーチ、ノーマルリーチ(Nリーチ)、ロングリーチ(Lリーチ)、スペシャルリーチ(SPリーチ)、バトル演出、がある。

【0135】

通常変動は、停止表示していた演出図柄が変動を開始し、各演出図柄を構成する 1 つ 1 つが認識困難な程度に高速で変動表示して特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出である。そして、リーチ無しハズレ変動に係る特図変動演出(演出図柄の変動開始から変動停止までの部分)、および、リーチが発生する特図変動演出におけるリーチが成立(確定)するまでの部分が通常変動で構成されることがある。

40

【0136】

Nリーチは、通常変動を経てリーチが成立(確定)した直後に、例えば当該リーチを構成する演出図柄が仮停止したその位置で所定時間(例えば、10 秒)維持された状態で、残り 1 つの演出図柄が減速していき、通常変動より低速で変動する演出である。Nリーチが示唆する大当たりの期待度は、通常変動より高く、後述する Lリーチ、および SPリーチよりも低い。Nリーチで特図変動演出が終了する場合、その低速で変動する残りの 1 つの演出図柄が停止する。ハズレの場合、残りの 1 つの演出図柄は、リーチを構成する演出図柄とは異なる演出図柄で停止する。Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの 1 つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたまま Nリーチから Lリーチ、S

50

Pリーチに発展する（切り替わる）。

【0137】

Lリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、Lリーチは、例えばNリーチの後に実行可能な演出であり、Nリーチよりも長時間行われ、Nリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。Lリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Nリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄EZ1が表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3が表示部50aの右上）に移動した状態で、Lリーチ専用の背景画像に切り替わる（Lリーチ専用の映像が流れる）。なお、Lリーチでは、主に表示部50aにおいて2DCGによるアニメーション画像が表示される。Lリーチの演出内容としては、主人公キャラクターが必殺技を習得するために特訓を行うなど後述のSPリーチに係る試合とは異なるシーンの映像が表示される。

10

【0138】

SPリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、SPリーチは、例えばNリーチの後に実行可能な演出であり、Lリーチよりも長時間行われ、Lリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。SPリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Nリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄EZ1が表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3が表示部50aの右上）に移動した状態で、SPリーチ専用の背景画像に切り替わる（SPリーチ専用の映像が流れる）。なお、SPリーチでは、主に表示部50aにおいて3DCG画像が表示される。そして、SPリーチの演出内容としては、主人公キャラクターが所属するチームと、主人公キャラクターのライバルが所属するチームとが試合を行うシーンの映像が表示される。

20

【0139】

バトル演出は、例えば時短状態においてリーチ後に実行可能な演出であり、通常変動よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。バトル演出でも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄EZ1が表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3が表示部50aの右上）に移動した状態で、バトル演出専用の背景画像に切り替わる（バトル演出専用の映像が流れる）。また、バトル演出では、主に表示部50aにおいて3DCG画像が表示される。

30

【0140】

なお、Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出における「リーチが維持された状態」には、当該Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出においてリーチを構成する演出図柄が表示部50aで視認可能である状態だけではなく、例えば、専用の背景画像との関係で所定期間、当該リーチを構成する演出図柄が表示部50aから視認困難または視認不可能な状態も含むものとする。また、通常変動、Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出の演出内容は適宜に変更可能である。さらに、特図変動演出を構成する演出は、これらに限られず、適宜に加え、あるいは減らすことが可能である。

40

【0141】

また、図11～図12の表の右から2番目の欄に示すように、特図変動パターンに、大当たり判定結果および特図変動演出の演出内容などを関連付けて名称を付することが可能である。そして、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」、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。

【0142】

さらに、大当たり判定結果に関わらずSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SPリーチ変動」、Lリーチが行われる特図変動パターンのことを「Lリーチ変動」、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リーチ変動」と総称する

50

こともある。また、リーチ有りのハズレ変動のことを「リーチ有りハズレ変動」といい、リーチ無しのハズレ変動のことを「通常ハズレ変動」と総称することもある。

#### 【0143】

##### 3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり判定を行う前に、取得した特図関連判定情報に基づいて、例えば図 1 3 ~ 図 1 4 に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行うことが可能である。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 / 第 2 始動口 1 2）、言い換えると、その始動入賞によって可変表示される特図の種類（特図 1 / 特図 2）に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 に入賞し、特図 1 の可変表示が行われる場合の第 1 先読み判定テーブル（図 1 3）と、第 2 始動口 1 2 に入賞し、特図 2 の可変表示が行われる場合の第 2 先読み判定テーブル（図 1 4）と、がある。なお、第 1 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 1 先読み判定」、第 2 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 2 先読み判定」ともいう。

10

#### 【0144】

また、先読み判定テーブルは、後述する遊技状態（通常遊技状態 / 高確率高ベース遊技状態 / 低確率高ベース遊技状態）にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（通常遊技状態用先読み判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（高確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（低確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、がある。

20

#### 【0145】

つまり、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、通常遊技状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技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。

#### 【0146】

なお、図 1 3 ~ 図 1 4 に示す先読み判定テーブルを用いる先読み判定によって、当該始動口 1 1、1 2 への入賞によって行われる特図の可変表示に係る特図変動パターンが特定される。すなわち、当該入賞に基づく特図の可変表示が行われるよりも前にその特図の可変表示に係る特図変動パターンが先読み判定結果として特定される。特図変動パターンを特定する過程で、大当たりの当否も先読み判定結果として特定される。

30

#### 【0147】

そして、特図変動パターンなどに関する情報が含まれる先読み判定結果は始動入賞コマンドに対応付けられている。後述するように、始動入賞コマンドは、その生成に伴って先読み判定結果として演出制御基板 1 2 0 に送信される。なお、先読み判定結果としてどのような情報を特定させるかは適宜に変更可能である。例えば、大当たり図柄種別に関する情報も先読み判定結果に含ませることができる。

40

#### 【0148】

以上のように、大当たり判定、大当たり図柄種別判定、リーチ判定、および特図変動パターン判定が行われることによって、特図表示器 8 1 において特図の可変表示が行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、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。次に、大当たり遊技について説明する。

#### 【0149】

##### 3-3. 大当たり遊技

大当たり遊技は、大入賞口 1 4 の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が

50

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。

#### 【0150】

なお、OPやEDを設けないようすることが可能である。また、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1回目）のラウンド遊技のことを「1ラウンド（1R）」ともいい、10回目のラウンド遊技のことを「10ラウンド（10R）」ともいう。

10

#### 【0151】

そして、パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルは大当たり図柄の種別毎に設定することが可能である。すなわち、大当たり遊技を大当たり図柄の種別に対応付けることが可能である。そして、大当たり遊技は1種類、または複数種類設定可能である。

#### 【0152】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）が格納されている。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14の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次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。

20

#### 【0153】

そして、パチンコ遊技機PY1は、例えば図15（A）に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御することが可能である。すなわち、図15（A）に示すような大当たり遊技の種別および各大当たり遊技に対する大当たり遊技構成要素を設定することが可能である。ここで、図15（A）で設定されている大当たり遊技について説明する。

#### 【0154】

大当たり図柄Aに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第1大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから10Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第1大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第1大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

30

#### 【0155】

大当たり図柄Bに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第2大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が5回行われる。そして、1Rから5Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第2大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第2大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

40

#### 【0156】

大当たり図柄Cに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第3大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が5回行われる。そして、1Rから5Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第3大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後

50

のラウンド遊技が終了してから第3大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0157】

大当たり図柄Dに対応付けられた大当たり遊技(以下、「第4大当たり遊技」ともいう)では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから10Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第4大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第4大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

10

【0158】

大当たり図柄Eに対応付けられた大当たり遊技(以下、「第5大当たり遊技」ともいう)では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから10Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第5大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第5大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0159】

なお、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数(例えば10個)の遊技球が大入賞口センサ14aによって検知されると、大入賞口14の最大開放時間が経過する前であっても、大入賞口14を閉鎖してラウンド遊技が終了する。また、大当たり遊技構成要素の種類や具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

20

【0160】

また、図15(A)に示す大当たり遊技制御テーブルでは、何れの種類の大当たり遊技が実行されるかは、大当たり図柄の種類によって決定されているが、これとは異なる方法で大当たり遊技が実行されるようにしても良い。例えば、遊技領域6に2つの入賞口に振分け可能な装置を設け、一方の入賞口に入賞すると所定数のラウンド遊技からなる大当たり遊技のみが実行される一方、他方の入賞口に入賞すると、所定数より多いラウンド遊技からなる大当たり遊技と所定数より少ないラウンド遊技からなる大当たり遊技の何れかが抽選などによって所定の確率で実行されるようにしても良い。

30

【0161】

3-4. 遊技状態

次に、パチンコ遊技機PY1が制御可能な遊技状態について説明する。パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性を関連付けることができる。

40

【0162】

大当たり確率について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも大当たり確率が高くなり、大当たり当選し易くなるということである。また、第2始動口12の開放の容易性について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも第2始動口12の開放の容易性が高くなり、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が長くなるということである。

【0163】

そして、特定遊技状態としては、大当たり確率および第2始動口12の単位時間あたりの開放時間の何れもが遊技者に有利な第1特定遊技状態と、大当たり確率のみが遊技者に有利な第2特定遊技状態と、第2始動口12の単位時間あたりの開放時間のみが遊技者に有利な第3特定遊技状態の3種類を設定可能である。なお、これらの3種類の特定遊技状

50



態の全てをパチンコ遊技機 P Y 1 に搭載せずに、3 種類の特定遊技状態の中の一部を搭載することもできる。

【0164】

ここで、大当たり確率に注目した部分的な遊技状態として、大当たり確率が通常遊技状態よりも高くなり、大当たり確率について遊技者に有利な状態を「高確率状態」という。これに対して、大当たり確率が通常遊技状態での通常確率であり、大当たり確率について遊技者に有利ではない状態を「通常確率状態」という。

【0165】

また、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間に注目した部分的な遊技状態として、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が通常遊技状態よりも長く、第2始動口12の開放の容易性が遊技者に有利な状態を「時短状態」という。これに対して、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が通常遊技状態での開放時間であり、第2始動口12の開放の容易性が遊技者に有利ではない状態を「非時短状態」という。

10

【0166】

ここで、非時短状態と時短状態について詳細に説明する。前述のように、時短状態は、非時短状態に比べて、単位時間当たりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。すなわち、時短状態は非時短状態よりも第2始動口12に入賞させ易い状態である。ここで、非時短状態よりも時短状態で第2始動口12に入賞させ易くするための具体的な方法について説明する。

【0167】

例えば、時短状態を、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、当たり判定の結果に関わらず、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間(30.0秒)よりも短い普図変動時間(5.0秒)が決定されるようにする。その結果、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くなる。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりに当選する確率と1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が同一であると、単位時間あたりにおける普図抽選の実行回数が多い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

20

【0168】

また、時短状態を、非時短状態に比べて1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが0.2秒開放するのに対し、時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが合計で5.0秒開放するようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりに当選する確率と普図変動時間が同一であると、単位時間あたりの補助遊技の実行回数が等しくなるため、1回の補助遊技での電チュー12Dの開放時間が長い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

30

【0169】

さらに、時短状態を、非時短状態に比べて当たり判定で当たりと判定され易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、当たり判定において6600/65536の確率で当たりと判定されるのに対し、時短状態では、当たり判定において59936/65536の確率で当たりと判定されるようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間と普図変動時間が同一であると、当たり判定で当たりと判定される確率が高い分、単位時間あたりの当たり判定の回数が多くなるため、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

40

【0170】

このように、時短状態においては非時短状態よりも当たりに当選し易いこと、普図変動時間が短くなり易いこと、および1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長

50

くなり易いことからなる３つの条件が成立することによって、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２への入賞を容易にすることができる。この結果、発射球数に対する賞球数の割合である所謂「ベース」が高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、通常遊技状態に比べて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。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも遊技者にとって有利であるといえる。

【０１７１】

なお、時短状態においては、第２始動口１２の単位時間あたりの開放時間が長くなるための３つの条件が全て揃わずに一部の条件のみが揃うようにしても良い。最終的に、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２への入賞が容易になればよい。

10

【０１７２】

また、時短状態では、非時短状態に比べて特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易くなるようにするなどして、単位時間あたりにおける特図可変表示の実行回数が少ない、または特図変動時間の平均が低くなるようにしても良い。その結果、時短状態では、特図保留が消化されるペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【０１７３】

なお、以下において、各特定遊技状態について遊技者に対する有利性の内容に関連付けて、第１特定遊技状態のことを「高確率高ベース遊技状態」、第２特定遊技状態のことを「高確率低ベース遊技状態」、および第３特定遊技状態のことを「低確率高ベース遊技状態」ともいう。さらに、通常遊技状態のことを「低確率低ベース遊技状態」ともいう。

20

【０１７４】

よって、低確率低ベース遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態で制御されている遊技状態といえる。同様に、低確率高ベース遊技状態は通常確率状態且つ時短状態、高確率低ベース遊技状態は高確率状態且つ非時短状態、および高確率高ベース遊技状態は高確率状態且つ時短状態で制御されている遊技状態といえる。

【０１７５】

このように、パチンコ遊技機ＰＹ１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、高確率高ベース遊技状態、および大当たり遊技状態で制御可能である。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口１４が長時間開放し、遊技球を多量に獲得することができるので、大当たり遊技状態も遊技者に有利な遊技状態といえることができる。よって、大当たり遊技状態と、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な「有利遊技状態」ということもできる。

30

【０１７６】

なお、高確率高ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態は、大当たり確率が通常確率状態よりも高確率となっている点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。また、高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態は、第２始動口１２への入賞容易性が非時短状態よりも高い点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。さらには、大当たり遊技状態では、１回の入賞による賞球数が第１始動口１１、および第２始動口１２よりも多い大入賞口１４が開放するので、大当たり遊技状態は低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

40

【０１７７】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１の電源が投入されると最初に通常遊技状態が設定される。また、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の停止表示が行われることによって設定される。一方、特定遊技状態は、大当たり当選して大当たり遊技が実行されることによって設定される。次に、特定遊技状態の設定について説明する。

【０１７８】

３－５．特定遊技状態の設定

50

パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり遊技の終了に伴って、新たに特定遊技状態を設定することができる。すなわち、大当たり遊技の後に、特定遊技状態にて遊技を制御・進行させることができる。この特定遊技状態の継続期間は適宜に設定可能である。例えば、特定遊技状態を次回大当たり当選するまで継続させることができる。また、特定遊技状態が継続できる期間を制限することもできる。

#### 【 0 1 7 9 】

特定遊技状態の継続期間を制限させる場合は、継続期間に対する終了条件が成立することを契機に特定遊技状態を終了させることができる。そして、特定遊技状態が終了すると通常遊技状態が設定されるようにすることができる。また、高確率高ベース遊技状態については、終了条件が成立すると、低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態が設定されるようにすることもできる。この場合、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態は次回大当たり当選するまで継続するようにしても良い。また、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態についても同一または異なる終了条件を設け、当該終了条件が成立すると通常遊技状態が設定されるようにしても良い。

#### 【 0 1 8 0 】

また、特定遊技状態の継続期間に対する終了条件は適宜に設定することができる。終了条件として、例えば特図可変表示の実行回数を設定することができる。また、特図可変表示の実行回数に限られず、大当たり遊技後の経過時間、大当たり遊技後の遊技球の発射球数、大当たり遊技後のゲート 1 3 への通過回数、または特定遊技状態を終了させるか否かの抽選（所謂、「転落抽選」）において終了させるという結果の導出などを終了条件に設定することができる。さらには、これらの要素を単独で終了条件に設定しても良く、また複合的に設定しても良い。

#### 【 0 1 8 1 】

なお、これらの終了条件は、大当たり遊技後に設定可能な全ての特定遊技状態に対して同一に設定しても良く、また設定可能な特定遊技状態の中の一部の特定遊技状態に対して設定しても良い。さらに、特定遊技状態毎に終了条件を異ならせても良い。

#### 【 0 1 8 2 】

さらに、大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容は、その大当たり遊技に係る大当たり図柄種別に対応付けることが可能である。例えば、前述のように大当たり図柄種別が設定されている場合、図 1 5 ( B ) に示すように、大当たり図柄 A、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 D に係る大当たり遊技の終了後に高確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この高確率高ベース遊技状態については終了条件を設けずに、大当たり当選するまで継続可能にすることができる。さらに、大当たり図柄 C、および大当たり図柄 E に係る大当たり遊技の終了後に低確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この低確率高ベース遊技状態については終了条件を設け、終了条件として 1 0 0 回の特図可変表示に設定することができる。なお、この大当たり種別図柄と大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容との関係は一例であって、これに限られない。

#### 【 0 1 8 3 】

また、大当たりの遊技利益に着目し、大当たり遊技後に高確率状態で遊技が進行する大当たりのことを「高確率大当たり」ともいう。さらに、大当たり遊技後に高確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「確変大当たり」ともいう。加えて、大当たり遊技後に通常確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「時短大当たり」ともいう。

#### 【 0 1 8 4 】

### 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 3 0 を用いて説明する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 8 5 】

## 4 - 1 . 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機 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。

## 【 0 1 8 6 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図可変表示が行われていないときに設定可能であり、特図可変表示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 ) 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第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されると、図 1 6 ( B ) 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、スピーカー 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、および実行される演出の頻度設定などがある。なお、演出に関する設定の項目は適宜に設定することができる。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 から遊技者の操作によって設定画面 G 1 0 1 が表示されないようにすることもできる。

10

## 【 0 1 8 7 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」において設定可能であり、通常遊技状態であることを示す演出モードである。そして、さらに通常演出モードに属する下位の演出モードを複数設けることができる。例えば、通常演出モードに属する下位の階層の演出モードとして、第 1 通常演出モード、第 2 通常演出モード、および第 3 通常演出モードなどを設けることができる。

20

## 【 0 1 8 8 】

なお、以下において、演出モードに属する下位の階層の演出モードを「演出ステージ」ともいう。それに伴って、第 1 通常演出モードを「第 1 通常演出ステージ」ともいい、第 2 通常演出モードを「第 2 通常演出ステージ」ともいい、第 3 通常演出モードを「第 3 通常演出ステージ」ともいう。なお、特段の事情がない場合以外、基本的にはパチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入された後、最初に特図変動表示が開始されたときに設定される演出モードは第 1 通常演出ステージ（第 1 通常演出モード）であるとする。ただし、当該最初に設定される演出モードの種類は特に限定されずに適宜変更しても良い。

30

## 【 0 1 8 9 】

このように通常演出モードに属する複数の演出ステージを設けた場合、所定の切替条件が成立すると演出ステージを順番に繰り返して切り替えていくことができる。切替条件は適宜に設定可能であるが、例えば、切替条件として、大当たりに当選することなく所定回数の特図可変演出が行われることに設定することができる。さらに、切替条件として、S P リーチハズレ変動に基づく特図変動演出など、特定の演出が実行されることに設定することもできる。

40

## 【 0 1 9 0 】

また、後述するように特図変動演出においてリーチが発生することがあるが、特図変動演出を、リーチが発生しない場合の特図変動演出の全区間、およびリーチが発生する場合のリーチが成立する前の前段部分と、リーチが発生する場合のリーチが成立した後の後段部分と、に分けることができる。なお、前段部分は、前述の「通常変動」で構成される。

## 【 0 1 9 1 】

そして、第 1 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に街の景色を表す背景画像（図 1 7 ( A ) : 第 1 通常用背景画像 G 1 1 1）が表示される。第 2 通常演出ステージの前段部分では、表示部 5 0 a において、主に野球場のグラウンドを表す背景画像（図 1 7 ( B ) : 第 2 通常用背景画像 G 1 1 2）が表示される。第 3 通常演出ステ

50

ージの前段部分では、表示部 50 a において、主に飲食店内を表す背景画像（図 17（C）：第 3 通常用背景画像 G 1 1 3）が表示される。一方、第 1 通常演出ステージ～第 3 通常演出ステージの後段部分では、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、第 2 通常用背景画像 G 1 1 2 および第 3 通常用背景画像 G 1 1 3 が表示されず、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0192】

なお、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像は、演出ステージの種別に関係なく通常演出モードに共通の背景画像としても良く、また、演出ステージ毎に異なる背景画像としても良い。

【0193】

また、「高確率低ベース遊技状態」においても通常演出モードを設定可能にし、通常演出モードは非時短状態であることを示す演出モードにしても良い。あるいは「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定され、通常演出モードとは異なる所定の演出モードを設けても良い。さらに、ある条件で発生した低確率低ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態において、通常演出モードと異なる所定の演出モードを設定しても良い。

【0194】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、高確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードである。確変演出モードの前段部分では、例えば、図 17（D）に示すように、表示部 50 a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 20）が表示され、確変用 BGM がスピーカー 52 から出力される。また、確変演出モードの後段部分では、確変演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0195】

時短演出モードは、「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」において設定可能であり、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の何れかであり、少なくとも時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードの前段部分では、例えば、図 17（E）に示すように、表示部 50 a において空を表す背景画像（時短用背景画像 G 1 30）が表示され、時短用 BGM がスピーカー 52 から出力される。また、時短演出モードの後段部分では、時短演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0196】

なお、時短演出モードは、低確率高ベース遊技状態においてのみ設定され、低確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードにすることもできる。

【0197】

また、確変演出モードおよび時短演出モードの何れもまたは何れか一方について、通常演出モードと同様に、さらにその演出モード用の演出ステージを複数設け、所定の切替条件が成立すると、演出ステージが切り替わるようにしても良い。

【0198】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中に、図 18（A）に示すように、表示部 50 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 2 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。加えて、オープニング中には、大当たりオープニング演出として、表示部 50 a において、オープニング画像 G 1 や右打ち画像 G 2 の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（オープニング用背景画像 G 2 00）が表示される。

【0199】

また、大当たり演出モードでは、大当たり遊技におけるラウンド遊技中に、図 18（B）に示すように、表示部 50 a において、右打ち画像 G 2 がオープニングから引き続いて表示されると共に、ラウンド数を示すラウンド画像 G 3 や払い出された賞球数を示唆する

10

20

30

40

50

賞球数画像 G 4 が表示されるラウンド演出が行われる。加えて、ラウンド遊技中には、ラウンド演出として、表示部 5 0 a において、右打ち画像 G 2、ラウンド画像 G 3、および賞球数画像 G 4 の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（ラウンド用背景画像 G 2 0 1）が表示されると共に、スピーカー 5 2 から大当たり遊技の種別に応じた B G M が出力される。

#### 【0200】

さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図 1 8（C）に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 5 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 6 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。加えて、エンディング中には、大当たりエンディング演出として、表示部 5 0 a において、エンディング画像 G 5 や総賞球数画像 G 6 の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（エンディング用背景画像 G 2 0 2）が表示される。

10

#### 【0201】

なお、以下において、大当たりオープニング演出、ラウンド演出、および大当たりエンディング演出を合わせて、大当たり遊技において実行される演出として「大当たり遊技演出」ともいう。すなわち、大当たり演出モードにおいて大当たり遊技演出が行われる。

#### 【0202】

#### 4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。

20

#### 【0203】

特図変動演出では、表示部 5 0 a において、所定の背景画像に重疊的に、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、基本的には、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。

#### 【0204】

なお、表示部 5 0 a で行われる特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外の画像を用いることも可能である。さらに、表示部 5 0 a を含む画像表示装置 5 0 以外に、スピーカー 5 2、枠ランプ 5 3、盤可動装置 5 5、第 1 演出ボタン装置 4 0、および第 2 演出ボタン装置 4 1 などの様々な演出装置を用いた特図変動演出を行うことが可能である。

30

#### 【0205】

次に、特図可変表示に応じて実行される特図変動演出において、表示部 5 0 a に表示される演出図柄について説明する。演出図柄は、特図抽選結果を示すための識別情報でもあり、複数種類設けられている。詳細には、演出図柄の構成要素の 1 つが、特図抽選結果を示すための識別情報を構成し、その識別情報の違いによって演出図柄が複数種類設けられている。

#### 【0206】

例えば、図 1 9（A）に示すように、演出図柄を 1 ～ 9 の数字で構成させ、9 つの演出図柄を設けることができる。そして、数字「1」を含む演出図柄を演出図柄 G 1 0 a とする。同様に、数字「2」～数字「9」を含む演出図柄を演出図柄 G 1 0 b ～演出図柄 G 1 0 e とする。なお、便宜上、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄 G 1 0」と総称する。

40

#### 【0207】

また、「3」、および「7」に係る演出図柄 G 1 0 c、G 1 0 g の数字部分は赤色であり、「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」、および「9」の演出図柄 G 1 0 a、G 1 0 b、G 1 0 d、G 1 0 e、G 1 0 f、G 1 0 h、G 1 0 i の数字部分は青色である。すなわち、演出図柄 G 1 0 の構成要素に、色が含まれている。なお、演出図柄 G 1

50

0の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄G10に、各数字に対応付けられたキャラクターなどの他の構成要素を加えても良い。

#### 【0208】

続いて、演出図柄G10を表示するための演出図柄表示領域について説明する。例えば、図19(B)に示すように、表示部50aを水平方向に略均等に3つに分けた左側、中央および右側を、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3とすることができる。左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3の何れにも演出図柄G10が表示される。

#### 【0209】

そして、主に、特図変動演出の前段部分において、左演出図柄領域50b1に表示される演出図柄G10を「左演出図柄EZ1」と総称し、中演出図柄領域50b2に表示される演出図柄G10を「中演出図柄EZ2」と総称し、および右演出図柄領域50b3に表示される演出図柄G10を「右演出図柄EZ3」と総称する。すなわち、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3において、共通して、数字の1～9からなる演出図柄G10が表示されるが、相対的な表示位置で演出図柄G10を区別する場合には、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、および右演出図柄EZ3と表記する。

#### 【0210】

また、図19(B)に示すように、表示部50aの下端部の左端(左下隅)の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cにおいて、特図の可変表示に応じて小図柄を可変表示させることができる。なお、小図柄のデザインは適宜に設定可能であるが、例えば、演出図柄G10の数字部分をそのまま縮小させて構成させることができる。

#### 【0211】

なお、図19(B)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

#### 【0212】

また、前述したように、特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出がある。ここで、これらの一部について説明する。

#### 【0213】

##### 4-2-1. 通常変動

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。次に、通常変動を具体的に説明する。なお、小図柄として、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、および右演出図柄EZ3に対応する左小図柄KZ1、中小図柄KZ2、および右小図柄KZ3が小図柄領域50cで可変表示する。

#### 【0214】

例えば、図20(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、特図の可変表示が開始されると、図20(B)に示すように、その開始に伴って特図変動演出が開始される。具体的には、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。

#### 【0215】

演出図柄EZ1～EZ3の変動表示の表示態様と、小図柄KZ1～KZ3の変動表示の表示態様とを異ならせることができる。例えば、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示は、

10

20

30

40

50

各演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が表示部 5 0 a の上から下にスクロール表示して行い、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は、各小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を定位置で次々に入れ替えて行うようにしても良い。なお、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示の表示態様と、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示の表示態様とを同一にしても良い。

#### 【 0 2 1 6 】

また、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は変動表示の開始直後から高速で変動表示する。演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が高速で変動表示されている間は、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は、基本的に背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 4 などのその背景側の画像が視認容易な透明性を持って表示される。

10

#### 【 0 2 1 7 】

そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

#### 【 0 2 1 8 】

演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 2 0 ( C ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図 2 0 ( D ) に示すように、右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図 2 0 ( E ) に示すように、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止する。

20

#### 【 0 2 1 9 】

そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が、図 2 0 ( F ) に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。

#### 【 0 2 2 0 】

なお、図 2 0 の例では、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

30

#### 【 0 2 2 1 】

#### 4 - 2 - 2 . リーチ

次に、リーチの成立について説明する。特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）である場合も、基本的には前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部 5 0 a において、図 2 1 ( A ) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が停止表示されていると共に、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図 2 1 ( B ) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始すると共に、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が開始する。

#### 【 0 2 2 2 】

40

その後、所定時間が経過した後に、図 2 1 ( C ) に示すように、数字「5」に係る左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図 2 1 ( D ) に示すように、同一の数字「5」に係る右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチが成立する。なお、左演出図柄 E Z 1、および右演出図柄 E Z 3 でリーチが成立しても、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

#### 【 0 2 2 3 】

さらに、図 2 1 の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「5」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ

50



方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

#### 【0224】

このように、リーチ無しハズレである場合の特図変動演出の全期間と、リーチが発生する場合の特図変動演出の開始時からリーチ成立時までの区間を通常変動とすることができる。ただし、リーチが成立するまでの時間は、特図変動パターンなどに基づいて適宜に設定することができる。さらに、リーチが成立するまでの間に、所謂「疑似連」や、カットイン予告、台詞予告などの種々の予告演出を実行することも可能である。あるいは、リーチが成立するまでの間に、所謂「ゾーン」に突入するようにすることも可能である。

#### 【0225】

##### 4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

#### 【0226】

リーチが成立すると、例えば、図 2 1 ( D ) に示すように、その時点から Nリーチが行われる。Nリーチでは、図 2 2 ( A ) に示すように、リーチが成立したときの状態が所定時間（例えば、10 秒）維持される。Nリーチが開始されると、図 2 2 ( B ) に示すように、通常態様の高速で変動表示（スクロール）をしている中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速していく。

#### 【0227】

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

#### 【0228】

また、仮停止していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。なお、Nリーチの内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【0229】

Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、図 2 2 ( C - 2 ) に示すように、停止していない残りの 1 つの中演出図柄 E Z 2 が再び高速で変動し、リーチが維持されたまま Nリーチから Lリーチまたは S Pリーチに発展する（切り替わる）ことがある。

#### 【0230】

##### 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、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Lリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図 2 3 ( A ) に示すように、Lリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄 E Z 1、E Z 3 が縮小されると共に、表示部 5 0 a における小図柄領域 5 0 c に重複しない所定位置（例えば、左演出図柄 E Z 1 は表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 は表示部 5 0 a の右上）に移動する。

#### 【0231】

また、Lリーチの開始時に、例えば、図 2 3 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a に L リ

10

20

30

40

50

ーチ専用の背景画像（Ｌリーチ用背景画像Ｇ１１４）が表示される。Ｌリーチ用背景画像Ｇ１１４は、所定のスーリーが展開する動画で構成されている。Ｌリーチ用背景画像Ｇ１１４に係る動画のストーリーの内容は適宜に設定可能であるが、基本的な実施形態では、主人公キャラクターが女の子に告白するという内容で構成されている。

【０２３２】

Ｌリーチ用背景画像Ｇ１１４が表示されると、最初に、図２３（Ａ）に示すように、主人公キャラクターがある待ち合わせ場所で女の子を待っているシーンから開始される。続いて、図２３（Ｂ）に示すように、待ち合わせ場所に女の子が現れる。このとき、表示部５０ａの略中央にて、中演出図柄ＥＺ２として、リーチを構成している数字「５」の演出図柄と、リーチを構成していない数字「４」の演出図柄と、が現れて、奥側から手前側に出てきてはまた奥側へ戻るようにゆっくりと回転する。

10

【０２３３】

数字「４」の演出図柄と数字「５」の演出図柄の回転が継続して行われている中、Ｌリーチ用背景画像Ｇ１１４に係るスーリーが進展する。そして、図２３（Ｃ）に示すように、主人公キャラクターが女の子に告白するシーンを迎える。このとき、表示部５０ａの略中央にて、リーチを構成している数字「５」の演出図柄と、リーチを構成していない数字「４」の演出図柄と、が相互に相手を弾き飛ばそうとぶつかり合う。数字「５」の演出図柄はリーチを構成し、数字「４」の演出図柄はリーチを構成していないことから、数字「４」の演出図柄が弾き飛ばされて数字「５」の演出図柄が残ると、大当たりを示す態様の演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が成立する一方、数字「５」の演出図柄が弾き飛ばされて数字「４」の演出図柄が残ると、リーチハズレを示す態様の演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が成立する。よって、この図２３（Ｃ）の場面は、当該Ｌリーチの最終局面であり、大当たりを示唆する演出（大当たり示唆演出）が実行されるかハズレを示唆する演出（ハズレ示唆演出）が実行されるかに分岐する分岐点（所謂「当落分岐点」）を構成している。

20

【０２３４】

当落分岐点において、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（Ｌ大当たり変動）であると、図２４（Ａ－１）に示すように、表示部５０ａに、笑顔の女の子がアップで表示された後、図２４（Ｂ－１）に示すように、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターが表示される笑顔の女の子がアップで表示された後、図２４（Ｂ－１）に示すように、告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターが表示されると共に、スピーカー５２から所定の効果音が出力される。このとき、リーチを構成している数字「５」の左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３と共に、そのリーチを構成している数字「５」の中演出図柄ＥＺ２が表示部５０ａの中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３が大当たりを示す態様で仮停止表示している。

30

【０２３５】

告白に成功して喜んでいる主人公キャラクターの表示と、所定の効果音の出力とは、大当たり示唆演出を構成する。大当たり示唆演出の後、図２４（Ｃ－１）に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

40

【０２３６】

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動（Ｌハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、Ｌリーチ用背景画像Ｇ１１４にて、図２４（Ａ－２）に示すように、表示部５０ａに、悲しい表情をした女の子がアップで表示された後、図２４（Ｂ－２）に示すように、告白に失敗して落胆している主人公キャラクターが表示される。このとき、リーチを構成している数字「５」の左演出図柄ＥＺ１および右演出図柄ＥＺ３と共に、リーチを構成していない数字「５」の中演出図柄ＥＺ２が表示部５０ａの中央に仮停止態様で表示される。すなわち、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３がリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

【０２３７】

50

告白に失敗して落胆している主人公キャラクターの表示は、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後、図 2 4 ( C - 2 ) に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

【 0 2 3 8 】

4 - 2 - 5 . S P リーチ

また、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、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、L 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、S P リーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図 2 5 ( A ) に示すように、S P リーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄 E Z 1、E Z 3 が縮小されると共に、表示部 5 0 a における小図柄領域 5 0 c に重複しない所定位置（例えば、左演出図柄 E Z 1 は表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 は表示部 5 0 a の右上）に移動する。

10

【 0 2 3 9 】

また、S P リーチの開始時に、例えば、図 2 5 ( 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 5）が表示される。S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 は、所定のスーリーが展開する動画で構成されている。S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 に係る動画のストーリーの内容は適宜に設定可能であるが、基本的な実施形態では、主人公キャラクターと、主人公キャラクターのライバルである敵キャラクターとが対決するという内容で構成されている。なお、主人公キャラクターは野球のピッチャーであり、敵キャラクターは野球のバッターであり、両者は野球の試合においてピッチャーとバッターの立場で対決する。

20

【 0 2 4 0 】

S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 が表示されると、最初に、図 2 5 ( A ) に示すように、敵キャラクターが出現し、続いて、図 2 5 ( B ) に示すように、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 1 が表示される。S P リーチ開始タイトル画像 G 1 1 は、S P リーチのタイトルを表すタイトル画像 G 1 1 a 「図 2 5 ( B ) において「敵バッター を打ち取れ！！」」と、タイトル画像 G 1 1 a を引き立てるエフェクト画像 G 1 1 b とで構成される。

30

【 0 2 4 1 】

次に、図 2 5 ( C ) に示すように、主人公キャラクターと敵キャラクターが対峙しているシーンが表示される。その後、S P リーチ用背景画像 G 1 1 5 にて、図 2 6 ( A ) に示すように、主人公キャラクターがボールを投げ、図 2 6 ( B ) に示すように、ボールが敵キャラクターに向かって進み、図 2 6 ( C ) に示すように、敵キャラクターがバットを振り始める。続いて、図 2 6 ( D ) に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクターと敵キャラクターとの対決に決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、ピッチャーとバッターの対決で主人公キャラクターが勝利して大当たりが示唆されるか敗北してハズレが示唆されるかの分岐点（当落分岐点）を構成する。

40

【 0 2 4 2 】

この当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動（S P 大当たり変動）であると、図 2 7 ( A - 1 ) に示すように、表示部 5 0 a に、敵キャラクターが空振りをして対決に勝利した後、図 2 7 ( B - 1 ) に示すように、敵キャラクターを三振に取ってマウンド上で雄叫びを上げる主人公キャラクターが表示されると共に、スピーカー 5 2 から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【 0 2 4 3 】

対決に勝利して雄叫びを上げている主人公キャラクターの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たり示唆演出を構成する。大当たり示唆演出の後、図 2 7 ( C - 1 ) に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

50

## 【 0 2 4 4 】

一方、当落分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチハズレ変動（ＳＰハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５にて、図２７（Ａ－２）に示すように、敵キャラクターがホームランを打って対決に敗北し、図２７（Ｂ－２）に示すように、主人公キャラクターがマウンド上で落胆する。このとき、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３はリーチハズレを示す態様で仮停止表示している。

## 【 0 2 4 5 】

対決に敗北して落胆している主人公キャラクターの表示が、ハズレ示唆演出を構成する。ハズレ示唆演出の後、図２７（Ｃ－２）に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

10

## 【 0 2 4 6 】

次に、特図変動演出において行われる可動体演出と操作演出について説明する。可動体演出と操作演出は、前述のＳＰリーチ、Ｌリーチ、およびＮリーチ、さらには大当たり遊技演出などに組み込まれる形でこれらの演出の一部として行われる場合と、これらの演出とは独立して行われる場合とがある。最初に可動体演出について説明する。

## 【 0 2 4 7 】

## ４－３．可動体演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで可動体の動作を伴う可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば盤可動装置５５などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度やＳＰリーチへの発展を示唆する演出として機能する。

20

## 【 0 2 4 8 】

例えば、可動体演出がＳＰリーチへの発展を示唆する演出として機能する場合、図２８（Ａ）に示すように、特図変動演出において、ＮリーチからＳＰリーチに発展する際に、まずは図２８（Ｂ）に示すように、盤可動装置５５が作動し、盤可動体５５ｋが正面視で作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持される。さらに、このとき、表示部５０ａの全体に、盤可動体５５ｋの動作に伴うエフェクト画像Ｇ１３も表示される。そして、図２８（Ｃ）に示すように、エフェクト画像Ｇ１３が消去され、盤可動体５５ｋが待機位置まで上昇して、盤可動装置５５が通常の待機状態に戻る。盤可動装置５５が通常の待機状態に戻ると、ＳＰリーチに発展する。なお、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。

30

## 【 0 2 4 9 】

## ４－４．操作演出

次に操作演出について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで、操作促進演出、および第１演出ボタン４０ｋや第２演出ボタン４１ｋ等の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ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 2 5 0 】

40

例えば、前述のように、ＬリーチやＳＰリーチにおいて当落分岐点に達すると、第１演出ボタン４０ｋの押下操作が有効な期間（第１演出ボタン操作有効期間）が発生し、この第１演出ボタン操作有効期間の発生に伴って、図２９（Ａ）に示すように、第１演出ボタン４０ｋの操作を促す演出（第１演出ボタン操作促進演出）が行われる。

## 【 0 2 5 1 】

第１演出ボタン操作促進演出において、表示部５０ａに、第１演出ボタン操作促進演出画像Ｇ１２が表示される。第１演出ボタン操作促進演出画像Ｇ１２は、操作対象である第１演出ボタン４０ｋを表す画像（操作対象画像）Ｇ１２ａと、第１演出ボタン４０ｋの操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）Ｇ１２ｂと、第１演出ボタン４０ｋの操作に係る操作有効期間（第１演出ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像

50

(第1演出ボタン操作有効期間残り時間画像) G 1 2 c と、を含む。

【0252】

なお、第1演出ボタン操作有効期間残り時間画像 G 1 2 c は、おおむね曲線状のプログラシパーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が第1演出ボタン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。なお、図29(B)は、第1演出ボタン操作有効期間が発生して、第1演出ボタン操作有効時間の1/3の時間が経過した様子を表している。

【0253】

そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たり変動(S P 大当たり変動)であると、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが押下操作された後、または、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが操作されることなく第1演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後、操作結果演出が行われる。

【0254】

操作結果演出としては、例えば図29(C)に示すように、盤可動装置55が作動して、盤可動体55kが作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持されると共に、回転部材55k1が所定時間回転する。このように、操作結果演出に可動体演出も含まれている。さらに、このとき、操作結果演出として、表示部50aの全体に、盤可動体55kの動作に伴うエフェクト画像G13が表示される。そして、図29(D)に示すように、エフェクト画像G13が消去され、回転部材55k1の回転が止まり、盤可動体55kが上昇することによって操作結果演出が終了する。操作結果演出が終了すると大当たり示唆演出が行われる。

【0255】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチハズレ変動(S P ハズレ変動)であると、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン40kが押下操作されても、または、第1演出ボタン40kが押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、操作結果演出が行われることがなく、ハズレ示唆演出が行われる。

【0256】

なお、操作結果演出は、盤可動装置55の作動やエフェクト画像G13の表示に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、操作演出は特図変動演出に限られず大当たり演出においても実行可能である。

【0257】

4-5. 先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機P Y 1は、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、大当たり判定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保留に対する大当たり期待度を示唆する演出であり、その保留に対応する特図の可変表示の前から大当たりを期待させる演出として機能する。先読み演出の一例として、特図保留を表す保留演出を用いた保留変化予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留変化予告について説明する。

【0258】

保留演出は、図30(A)に示すように、表示部50aの下端部における略中央の一区域において横長矩形状に形成された保留表示領域50dにおいて行われる。保留表示領域50dは、保留表示領域50dを左右方向に略均等に4つに分割した第1領域50d1、第2領域50d2、第3領域50d3、および、第4領域50d4で構成されている。すなわち、保留表示領域50dにおいて、第1領域50d1～第4領域50d4が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【0259】

第1領域50d1には、保留されている特図1保留の中で最も先に発生し、その特図1保留に対応する特図1関係乱数に基づいて最も先に特図1可変表示が行われる特図1保留

を表す保留アイコンが表示される。同様に、第2領域50d2～第4領域50d4には、保留されている特図1保留の中で2～4番目に発生し、その特図1保留に対応する特図1関係乱数に基づいて2～4番目に特図1可変表示が行われる特図1保留を表す保留アイコンが表示される。

#### 【0260】

なお、以下において、第1領域50d1に表示される保留アイコンに対応する特図1保留のことを「保留順1の特図1保留」と称する。同様に、第2領域50d2、第3領域50d3、および第4領域50d4に表示される保留アイコンに対応する特図1保留のことを「保留順2の特図1保留」、「保留順3の特図1保留」、および「保留順4の特図1保留」と称する。すなわち、存在している特図1保留について、発生した順に「保留順1」～「保留順4」と称する。

10

#### 【0261】

また、保留表示領域50dの左隣には、当該変動表示領域50eが形成されている。当該変動表示領域50eには、現在実行中の特図1変動表示を表す当該アイコンが表示される。よって、当該変動表示領域50eに表示される当該アイコンが示す対象は、保留表示領域50dに表示される保留アイコンが示す対象と異なり、厳密には、特図1保留に応じた「保留演出」には含まれないが、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とは関連性を有しているので、以下においては、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とをまとめて、「保留演出」とする。また、保留アイコンと当該アイコンとをまとめて、「アイコン」と称する。さらに、当該アイコンが示す実行中の特図1変動表示を「当該変動」とも

20

#### 【0262】

なお、図30(A)において保留表示領域50dおよび当該変動表示領域50eは一点鎖線で明示され、第1領域50d1～第4領域50d4は破線で明示されているが、これは保留表示領域50d、第1領域50d1～第4領域50d4、および当該変動表示領域50e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。

#### 【0263】

次に、保留演出の具体例について説明する。なお、以降の説明では、小図柄KZ1～KZ3の可変表示は省略する。前提として、特図1変動表示中(特図変動演出中)であり、特図1保留数(U1)が「2」とであるとする。この状況下において、図30(B)に示すように、前述した不図示の第1領域50d1において、現在保留されている特図1保留の中で最も先に発生した特図1保留(保留順1の特図1保留)を表した保留アイコンHA2が表示され、前述した不図示の第2領域50d2において、保留アイコンHA2が表す特図1保留の次に発生した特図1保留(保留順2の特図1保留)を表した保留アイコンHA3が表示されている。また、前述した不図示の当該変動表示領域50eには、現在実行中の特図1変動表示を表す当該アイコンHA1が表示されている。なお、図30(B)で表示されているアイコンHA1～HA3の表示態様は通常態様である。

30

#### 【0264】

このように、保留演出においては、特図1保留が発生した順に保留表示領域50dの左端から右に並んで表示される。すなわち、保留されている特別図柄の可変表示、言い換えれば、特図保留記憶部105に記憶されている特図関連判定情報に基づく未実行の特別図柄の可変表示は、個別に保留アイコンで表示される。

40

#### 【0265】

そして、図30(C)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコンHA1が消去される。続けて、保留アイコンHA2を表す特図1保留に基づいて特別図柄の可変表示(特図変動演出)が開始されると、保留アイコンHA2と保留アイコンHA3がシフトする。具体的には、不図示の第1領域50d1に表示されていた保留アイコンHA2は不図示の当該変動表示領域50eに移動し、不図示の第2領域50d2に表示されていた保留アイコンHA3は不図示の第1領域50d1に移動する。すなわち、表示されていた保留アイコンHA

50

2 および保留アイコン H A 3 がそれぞれ 1 つずつ左にシフトする。これは、保留アイコン H A 2 に対応する特別図柄の可変表示が開始され、保留アイコン H A 3 が表す特図 1 保留が、現在保留されている特図 1 保留の中で最も先に発生した特図 1 保留になり、次に開始される特図可変表示になったことに応じて、保留アイコン H A 2 および保留アイコン H A 3 をその状況に適應させるためである。

【 0 2 6 6 】

また、当該変動表示領域 5 0 e に表示されている保留アイコン H A 2 は、実行中の特図 1 変動表示を表しているので、当該変動表示領域 5 0 e に表示される際に当該アイコン H A 2 となる。すなわち、「アイコン」の前に付く言葉として、保留表示領域 5 0 d に表示されているアイコンについては「保留」とし、当該変動表示領域 5 0 e に表示されているアイコンについては「当該」とする。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンが当該アイコンとして表示される。

【 0 2 6 7 】

なお、保留アイコンから当該アイコンになる際に、言い換えると、アイコンは保留表示領域 5 0 d から当該変動表示領域 5 0 e に移動する際に、アイコンの大きさが同一のままでも拡大されても良い。図 3 0 ( C ) では、アイコンは保留表示領域 5 0 d から当該変動表示領域 5 0 e に移動する際に約 2 倍に拡大している。

【 0 2 6 8 】

そして、この状況から第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 3 0 ( E ) に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、新たな保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。

【 0 2 6 9 】

このように、第 1 始動口 1 1 に入賞して特図 1 関係乱数が取得されると、1 つの共通したアイコンが表示される。このアイコンは、当該入賞に基づく特図 1 可変表示が終了すると消去されるが、表示されている間は、当該特図 1 可変表示の置かれている状態（保留の状態および実行中の状態）に応じて、異なる名称（保留アイコンおよび当該アイコン）で存在していることになる。

【 0 2 7 0 】

ところで、前述のとおり、始動入賞コマンドには当否情報および特図変動パターン情報が含まれている。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、この当否情報および特図変動パターン情報に基づいて、保留アイコンを通常態様、または特別態様で表示することができる。この保留アイコンを特別態様で表示することを「保留予告」という。

【 0 2 7 1 】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の可変表示で大当たりに当選できるかもしれないという期待を持つことができる。次に、保留予告の具体例について説明する。保留予告の具体例として、図 3 0 ( E ) に示す保留アイコン H A 4 の表示態様が特別態様になるとする。

【 0 2 7 2 】

保留予告の 1 つの種別として、保留アイコンが表示された直後に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留の発生時（第 1 始動口 1 1 への入賞時）に保留予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図 3 1 ( A ) に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況（図 3 0 ( D ) の状況）から、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 3 0 ( E ) の場合と同様に、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。なお、図面においては、通常態様の保留アイコンは完全に静止しているように見えるが、実際には、基本的には、完全に静止状態するようにしても、表示位置は移動しないがその場で軽く揺れたりするように構成しても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 7 3 】

そして、その直後に、図 3 1 ( B ) に示すように、保留アイコン H A 4 の表示態様が通常態様から特別態様 ( 図 3 1 ( B ) において灰色 ) に変化する ( 保留予告が行われる ) 。なお、図 2 9 の例では保留アイコン H A 4 は表示直後に一瞬通常態様で表示されるが、特別態様で表示されるようにし、通常態様で表示される期間をなくしてもよい。

## 【 0 2 7 4 】

別の保留予告の種別として、保留アイコンが移動する際に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留のシフト時に保留アイコン変化予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図 3 2 ( A ) に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況 ( 図 3 0 ( D ) の状況 ) から、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 3 2 ( B ) に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様 ( 図 3 2 ( B ) において白色 ) の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。

10

## 【 0 2 7 5 】

そして、図 3 2 ( C ) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコン H A 2 が消去される。続けて、保留アイコン H A 3 が表す特図 1 保留に基づいて特別図柄の可変表示 ( 特図変動演出 ) が開始されると、図 3 2 ( D ) に示すように、第 1 領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A 3 は不図示の当該変動表示領域 5 0 e に移動し、第 2 領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A 4 は不図示の第 1 領域 5 0 d 1 に移動する。ここで、保留アイコン H A 4 が第 2 領域 5 0 d 2 から第 1 領域 5 0 d 1 に移動する際に、その表示態様が通常態様から特別態様 ( 図 3 2 ( D ) において灰色 ) に変化する ( 保留予告が行われる ) 。

20

## 【 0 2 7 6 】

また、保留予告に係る特別態様を複数種類設けて、特別態様の種類によって大当たり期待度が異なるようにすることができる。例えば、保留アイコンの表示態様を、保留アイコンの色に関連付け、保留アイコンの表示態様として白色、緑色、赤色、および金色が設定されているとする。ここで、白色が通常態様であり、緑色、赤色、および金色が特別態様とする。そして、保留アイコンの表示態様が示す大当たり期待度は、白色 < 緑色 < 赤色 < 金色の順で高くなるように設定することができる。

## 【 0 2 7 7 】

30

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、先読み演出は、保留アイコン H A の表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部 5 0 a における保留アイコン H A 以外の画像や、スピーカー 5 2 から出力される音、枠ランプ 5 3 による発光、および盤可動装置 5 5 による動作などの画像表示装置 5 0 以外の演出装置を用いて実行することが可能である。さらには、先読み演出の演出態様として、保留アイコン H A による保留アイコン変化予告などのように実行されてから特図変動表示が開始されるまで途切れることなく継続する演出態様の他に、演出図柄の停止表示が行われる度または演出図柄の変動表示が開始される度など、断続的且つ連続的に実行する演出態様にしても良い。

## 【 0 2 7 8 】

40

## 5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

## [ 遊技制御メイン処理 ]

次に図 3 3 ~ 図 4 2 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

## 【 0 2 7 9 】

また、以下において説明する遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。また、カウンタの初期値は「 0 」であり、フラグの初期値は「 0 」つまり「

50



OFF」であり、ステータスの初期値は「1」である。

#### 【0280】

遊技制御基板100に備えられた遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、遊技用ROM103から図33に示した遊技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、遊技制御メイン処理では、まず、電源投入時処理(S001)を行う。電源投入時処理では、遊技用RAM104へのアクセスの許可設定、遊技用CPU102の設定、SIO(System Input/Output)、PIO(Parallel Input/Output)、CTC(Counter/Timer Circuit: 割り込み時間の管理のための回路)の設定等が行われる。

10

#### 【0281】

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

#### 【0282】

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

20

30

#### 【0283】

##### [ 遊技制御側タイマ割り込み処理 ]

次に、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図34に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板100の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

#### 【0284】

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

40

#### 【0285】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図33の遊技制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る各種乱数のカウンタ値の更新処理は、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次の遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

#### 【0286】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、遊技制御用マイコン10

50

1 は、センサ検知処理 ( 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。センサ検知処理、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 2 8 7 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 ( S 1 0 7 ) を実行して、遊技制御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 7 ) 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 7 ) 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、第 1 始動口 1 1 用の賞球カウンタ、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタ、大入賞口 1 4 用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口 1 0 用の賞球カウンタが「 0 」を超えているか否かのチェックを行い、「 0 」を超えていると、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。そして、賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「 1 」減算する更新処理を行う。

10

#### 【 0 2 8 8 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは遊技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、割り込みパルスが入力されると ( 約 4 m s e c 後 ) 、再び遊技制御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、再び実行された遊技制御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、前回の遊技制御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入力する。

20

#### 【 0 2 8 9 】

##### [ センサ検知処理 ]

次に、図 3 5 ~ 図 3 6 を用いてセンサ検知処理について説明する。センサ検知処理 ( S 1 0 4 ) ではまず、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したか否か、即ち、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判定する ( S 2 0 1 ) 。一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞していない場合 ( S 2 0 1 で N O ) にはステップ S 2 0 3 に進み、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合には ( S 2 0 1 で Y E S ) 、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための一般入賞口賞球処理を行う ( S 2 0 2 ) 。一般入賞口賞球処理では、一般入賞口 1 0 用の賞球カウンタに、一般入賞口 1 0 への入賞に応じた賞球個数 ( 基本的な実施形態において「 3 」 ) を加算する。

30

#### 【 0 2 9 0 】

ステップ S 2 0 3 では、遊技球がゲート 1 3 を通過したか否か、即ち、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判定する。遊技球がゲート 1 3 を通過していなければ ( S 2 0 3 で N O ) 、ステップ S 2 0 7 に進む。一方、遊技球がゲート 1 3 を通過していれば ( S 2 0 3 で Y E S ) 、後述する普通動作ステータス = 1 であるか否か、言い換えれば、普図可変表示または補助遊技の何れも行われていないか否かを判定する ( S 2 0 4 ) 。普通動作ステータス = 1 でない場合には ( S 2 0 4 で N O ) 、ステップ S 2 0 7 に進み、普通動作ステータス = 1 である場合 ( S 2 0 4 で Y E S ) には、普通図柄乱数カウンタ ( ラベル - T R N D - F ) のカウンタ値が示す普通図柄乱数を普図関連判定情報として取得し ( S 2 0 5 ) 、取得した普図関連判定情報を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 8 6 に記憶して ( S 2 0 6 ) 、ステップ S 2 0 7 に進む。

40

#### 【 0 2 9 1 】

ステップ S 2 0 7 では、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したか否か、即ち、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判定する。第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞していない場合 ( S 2 0 7 で N O ) にはステップ S 2 1 4 に進み、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合には ( S 2 0 7 で Y E S ) 、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第 2 始動口賞球処理を行う ( S 2 0 8 ) 。第 2 始動口賞球処理では、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタに、第 2 始動口 1 2 への入賞に応じた賞球個数 ( 第 1 実施形態において「 2 」 ) を加算する。

50

## 【0292】

次に、特図2保留数（具体的には遊技用RAM104に設けた特図2保留数をカウントするカウンタ（特図2保留数カウンタ）の数値）が「4」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（S209）。特図2保留数が「4」以上である場合（S209でYES）には、ステップS214に進むが、特図2保留数が「4」以上でない（「4」未満である）場合には（S209でNO）、特図2保留数加算処理を行う（S210）。特図2保留数加算処理では、特図2保留数カウンタを「1」加算し、特図2保留表示器83bが示す特図2保留数を「1」増加させる。

## 【0293】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル - TRND - T）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル - TRND - OS）、リーチ乱数カウンタ（ラベル - TRND - RC）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル - TRND - HP）からなる特図2関連判定情報を取得し、遊技用RAM104に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（S211）。

## 【0294】

次に、第2先読み判定処理を行う（S212）。第2先読み判定処理では、図14に示す第2先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップS211で取得した特図2関連判定情報とを照合して第2始動入賞コマンドを特定し、特定した第2始動入賞コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

## 【0295】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS211で取得した特図2関連判定情報を特図2保留記憶部105bに記憶する（S213）。

## 【0296】

続いて、ステップS214では、第1始動口11に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否か判定する。第1始動口11に遊技球が入賞していない場合（S214でNO）にはステップS221に進み、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には（S214でYES）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第1始動口賞球処理を行う（S215）。第1始動口賞球処理では、第1始動口11用の賞球カウンタに、第1始動口11への入賞に応じた賞球個数（第1実施形態において「4」）を加算する。

## 【0297】

次に、特図1保留数（具体的には遊技用RAM104に設けた特図1保留の数をカウントするカウンタ（特図1保留数カウンタ）の数値）が「4」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（S216）。特図1保留数が「4」以上である場合（S216でYES）には、ステップS221に進むが、特図1保留数が「4」以上でない（未満である）場合には（S216でNO）、特図1保留数加算処理を行う（S217）。特図1保留数加算処理では、特図1保留数カウンタを「1」加算し、特図1保留表示器83aが示す特図1保留数を「1」増加させる。

## 【0298】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル - TRND - T）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル - TRND - OS）、リーチ乱数カウンタ（ラベル - TRND - RC）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル - TRND - HP）からなる特図1関連判定情報を取得し、遊技用RAM104に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（S218）。

## 【0299】

次に、第1先読み判定処理を行う（S219）。第1先読み判定処理では、図13に示す第1先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップS218で取得した特図1関連判定情報とを照合して第1始動入賞コマンドを特定し、特定した第1始動入賞コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

## 【0300】

続いて、遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S 218 で取得した特図 1 関連判定情報を特図 1 保留記憶部 105 a のうち現在の特図 1 保留数に応じた記憶領域に記憶する (S 220)。

#### 【0301】

ステップ S 221 では、大入賞口 14 に遊技球が入賞したか否か、即ち、大入賞口センサ 14 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。大入賞口 14 に遊技球が入賞していない場合 (S 221 で NO) にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口 14 に遊技球が入賞した場合には (S 221 で YES)、遊技用 RAM 104 に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値が「9」以上であるか否かを判定する (S 222)。大入賞口入賞カウンタは、大当たり遊技の 1 回のラウンド遊技において大入賞口 14 に入賞した個数を計数するためのカウンタである。なお、大入賞口入賞カウンタは各ラウンド遊技が終了するたびにクリアされる。第 1 実施形態では、入賞規定個数は「10」に設定されている。よって、ステップ S 222 の処理が行われる。

10

#### 【0302】

大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上であると (S 222 で YES)、センサ検知処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「11」以上でない、すなわち、「11」未満であると (S 222 で NO)、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「1」加算し (S 223)、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための大入賞口賞球処理を行い (S 224)、センサ検知処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口 14 用の賞球カウンタに、大入賞口 14 への入賞に応じた賞球個数 (第 1 実施形態において「9」) を加算する。

20

#### 【0303】

なお、遊技球を検知可能なセンサとして、センサ 10 a ~ 14 a 以外のセンサを設け、そのセンサが遊技球を検知したことに基づいて、図 35 ~ 図 36 に示す処理以外の処理を行うようにしても良い。

#### 【0304】

##### [ 普通動作処理 ]

次に、普図表示器 82 および電チュー 12 D の制御に関する普通動作処理について説明する。図 37 に示すように、普図表示器 82 および電チュー 12 D に関する処理が 4 つのステータス (段階) に分けられている。そして、それらの各ステータスに「普通動作ステータス = 1, 2, 3, 4」が割り当てられている。遊技制御用マイコン 101 は、普通動作処理 (S 105) において、最初に、「普通動作ステータス」を確認する (S 1101)。「普通動作ステータス」が「1」である場合には、普通図柄待機処理 (S 1102) を行い、「普通動作ステータス」が「2」である場合には、普通図柄変動処理 (S 1103) を行い、「普通動作ステータス」が「3」である場合には、普通図柄確定処理 (S 1104) を行い、「普通動作ステータス」が「4」である場合には、補助遊技制御処理 (S 1105) を行う。なお「普通動作ステータス」は初期設定で「1」に設定される。

30

#### 【0305】

普通図柄待機処理 (S 1102) 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 (S 1102) では、普図保留記憶部 86 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。さらに、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し、決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間の普図の変動表示を普図表示器 82 に開始させて、普通動作ステータスを「2」に変更する。また、遊技制御用マイコン 101 は、普図の変動表示の開始時に、普図変動パターン判定結果に応じた普図変動開始コマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

40

#### 【0306】

普通図柄変動処理 (S 1103) は、普図が変動表示しているときに行われる処理である。普通図柄変動処理 (S 1103) では、実行中の普図の変動表示が開始してから普図変動時間が経過したか否か (普図の変動表示を終了させるか否か) を判定し、普図変動時

50

間が経過したと判定されれば、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行って、普通動作ステータスを「3」に変更する。また、遊技制御用マイコン101は、普図の変動表示の開始時に、普図変動停止コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

#### 【0307】

普通図柄確定処理(S1104)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(S1104)では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間(例えば、0.8秒)が経過したか否か(普図の停止表示を終了させるか否か)を判定し、所定の停止時間が経過したと判定されれば、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。当たり図柄でなければ(停止表示している普図がハズレ図柄であれば)、普通動作ステータスを「1」に変更する。一方、当たり図柄が停止表示していれば、普通動作ステータスを「4」に変更して、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る。さらに、遊技制御用マイコン101は、補助遊技の開始時に、補助遊技開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

10

#### 【0308】

補助遊技制御処理(S1105)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(S1105)では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。そして、補助遊技が終了すれば、普通動作ステータスを「1」に変更する。

20

#### 【0309】

##### [特別動作処理]

次に、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dの制御に関する特別動作処理について説明する。図38に示すように、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dに関する処理は、5つのステータス(段階)に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス=1, 2, 3, 4, 5」が割り当てられている。遊技制御用マイコン101は、最初に「特別動作ステータス」を確認する(S1501)。

#### 【0310】

遊技制御用マイコン101は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には、特別図柄待機処理(S1502)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には、特別図柄変動処理(S1503)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には、特別図柄確定処理(S1504)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には、大当たり遊技制御処理(S1505)を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には、遊技状態設定処理(S1506)を行う。なお「特別動作ステータス」は初期設定で「1」に設定される。

30

#### 【0311】

特別図柄待機処理(S1502)は、特別図柄の可変表示、大当たり遊技が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理については後に詳述する。

#### 【0312】

特別図柄変動処理(S1503)は、特別図柄が変動表示しているときに行われる処理である。特別図柄変動処理については後に詳述する。

40

#### 【0313】

特別図柄確定処理(S1504)は、特別図柄が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理については後に詳述する。

#### 【0314】

大当たり遊技制御処理(S1505)は、大当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン101が、大当たり遊技制御処理を行うことによって、大当たり遊技制御テーブルに応じた大当たり遊技を行う。大当たり遊技が終了する際に特別動作ステータスを「5」に変更する。なお、各ラウンド遊技が開始される際には、そのラウンド数を

50

示すラウンド数指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、全てのラウンド遊技が終了してエンディングが開始される際には、当該大当たり遊技に係る大当たり図柄に応じたエンディングを示すエンディングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。なお、遊技制御用マイコン101が、特別動作ステータス「4」を設定し、大当たり遊技を制御する状態が、「大当たり遊技状態」であり、特別動作ステータス「4」が設定されていることを「大当たり遊技状態」と称する。

#### 【0315】

遊技状態設定処理(S1506)は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。例えば、大当たり遊技後に高確率状態で制御する場合は、高確率フラグを遊技用RAM104の高確率フラグ領域にONして高確率状態を設定する。さらにこのときに、高確率状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、高確率状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数(以下において、「高確率規定回数」という)を遊技用RAM104に設けられた高確率残り回数カウンタにセットする。また、大当たり遊技後に時短状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用RAM104の時短フラグ領域にONして時短状態を設定する。さらにこのときに、時短状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、時短状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数(以下において、「時短規定回数」という)を遊技用RAM104に設けられた時短残り回数カウンタにセットする。

10

#### 【0316】

また、遊技制御用マイコン101は、遊技状態設定処理において、大当たり遊技後の遊技状態を示す遊技状態コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

20

#### 【0317】

##### [特別図柄待機処理]

次に図39を用いて特別図柄待機処理について説明する。特別図柄待機処理(S1502)ではまず、特図2保留数が「0」であるか否かを判定する(S1601)。特図2保留数が「0」である場合(S1601でYES)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した特図2関連判定情報の記憶がない場合には、特図1保留数が「0」であるか否かを判定する(S1608)。そして、特図1保留数も「0」である場合(S1608でYES)、即ち、第1始動口11への入賞に起因して取得した特図1関連判定情報の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定する(S1618)。ここで、客待ちフラグがONであれば(S1618でYES)、特別図柄待機処理を終え、客待ちフラグがONでなければ(S1618でNO)、客待ちコマンドを出力バッファにセットし(S1619)、客待ちフラグをONにし(S1620)、特別図柄待機処理を終える。

30

#### 【0318】

また、特図2保留数が「0」であるが特図1保留数が「0」でない場合(S1601でYES且つS1608でNO)、即ち、特図2関連判定情報は無いが、第1始動口11への入賞に起因して取得した特図1関連判定情報の記憶が1つ以上ある場合には、特図1判定処理(S1609)及び特図1変動パターン判定処理(S1610)を行う。

#### 【0319】

特図1判定処理(S1609)では、特図1保留記憶部105aに記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり、またはハズレの何れであるかの判定(大当たり判定)を行う。

40

#### 【0320】

ここで、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり図柄種別乱数を読み出して第1大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別の判定(大当たり図柄種別判定)を行う。そして、大当たり図柄種別を表す大当たり図柄データを遊技用RAM104に設けられた特図バッファにセットすると共に、大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットする。

50

## 【 0 3 2 1 】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、ハズレを表すハズレ図柄データの特図バッファにセットすると共に、ハズレを表す図柄指定コマンドを出力バッファにセットする。

## 【 0 3 2 2 】

次に、特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) について図 4 0 を用いて説明する。特図 1 変動パターン判定処理では、まず、現在非時短状態であるか否かを判定する ( S 1 6 5 1 )。非時短状態であれば ( S 1 6 5 1 で Y E S )、非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 2 ) してからステップ S 1 6 5 4 に進み、非時短状態でなければ ( S 1 6 5 1 で N O )、時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 3 ) してからステップ S 1 6 5 4 に進む。

10

## 【 0 3 2 3 】

ステップ S 1 6 5 4 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。大当たりでなければ ( S 1 6 5 4 で N O )、ステップ S 1 6 5 5 に進み、大当たりであれば ( S 1 6 5 4 で Y E S )、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 9 ) してからステップ S 1 6 6 0 に進む。

## 【 0 3 2 4 】

ステップ S 1 6 5 5 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、リーチ判定を行う。リーチ判定では、リーチ乱数を読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態 ( 非時短状態 / 時短状態 ) に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しかを判定する。

20

## 【 0 3 2 5 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に、ステップ S 1 6 5 5 のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する ( S 1 6 5 6 )。リーチ有りであれば ( S 1 6 5 6 で Y E S )、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中からリーチ有りハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 8 ) してからステップ S 1 6 6 0 に進み、リーチ有りであれば ( S 1 6 5 6 で N O )、現在の特図 1 保留数を確認して、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中から特図 1 保留数に応じた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を選択 ( S 1 6 5 7 ) してからステップ S 1 6 6 0 に進む。

30

## 【 0 3 2 6 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 6 0 において、特図変動パターン乱数を読み出して、その特図変動パターン乱数をステップ S 1 6 5 7 ~ ステップ S 1 6 5 9 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルに照合して、特図 1 変動パターンを判定する特図 1 変動パターン判定を行う。続けて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、決定された特図 1 変動パターンを示す特図 1 変動開始コマンドを出力バッファにセットし ( S 1 6 6 1 )、決定された特図 1 変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作タイマにセットし ( S 1 6 6 2 )、特図 1 変動パターン判定処理を終了して、特別図柄待機処理に処理を戻す。

40

## 【 0 3 2 7 】

なお、特別動作タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理におけるその他の処理において、4 m s 分、更新される。また、セットされる特図 1 変動開始コマンドには、特別図柄の種別 ( 特図 1 であるということ ) に関する情報や特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) で行われた特図変動パターン判定の結果に関する情報 ( リーチの有無や特図変動時間の情報を含む特図変動パターンの情報 ) が含まれている。

## 【 0 3 2 8 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 1 0 で決定された特図 1 変動パ

50

ターンに応じた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の変動表示を開始させる ( S 1 6 1 1 )。

【 0 3 2 9 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a における各種カウンタ値の格納場所 ( 記憶領域 ) を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a における保留 1 個目に対応する記憶領域 ( 読み出される側から最も遠い記憶領域 ) をクリアする特図 1 保留記憶部シフト処理を行う ( S 1 6 1 2 )。このようにして、特図 1 保留が保留された順に消化される。

【 0 3 3 0 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 保留数カウンタを「 1 」減算し ( S 1 6 1 3 )、特図 1 保留表示器 8 3 a が示す特図 1 保留数を「 1 」減少させて変更し ( S 1 6 1 4 )、特別動作ステータスを「 2 」に変更する ( S 1 6 1 5 )。

【 0 3 3 1 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、続いて、客待ちフラグが ON か否かを判定し ( S 1 6 1 6 )、ON であれば ( S 1 6 1 6 で YES )、客待ちフラグを OFF して ( S 1 6 1 7 )、特別図柄待機処理を終え、ON でなければ ( S 1 6 1 6 で NO )、ステップ S 1 6 1 7 を実行することなく特別図柄待機処理を終える。

【 0 3 3 2 】

また、ステップ S 1 6 0 1 において特図 2 保留数が「 0 」でない場合 ( S 1 6 0 1 で NO )、即ち、第 2 始動口 1 2 への入賞に起因して取得した特図 2 関連判定情報の記憶が 1 つ以上ある場合には、特図 2 判定処理 ( S 1 6 0 2 ) 及び特図 2 変動パターン判定処理 ( S 1 6 0 3 ) を行う。特図 2 判定処理 ( S 1 6 0 2 ) 及び特図 2 変動パターン判定処理 ( S 1 6 0 3 ) は、特図 1 判定処理 ( S 1 6 0 9 ) および特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) と基本的には同じ処理内容である。

【 0 3 3 3 】

特図 2 判定処理 ( S 1 6 0 2 ) は、大当たり判定で用いるテーブルが第 2 大当たり判定テーブルであること、および大当たり図柄種別判定で用いるテーブルが第 2 大当たり図柄種別判定テーブルであることを除いて、基本的には特図 1 判定処理 ( S 1 6 0 9 ) と同様の処理であるため説明を省略する。また、特図 2 変動パターン判定処理 ( S 1 6 0 3 ) も、基本的には、特図 2 変動パターン判定で用いるテーブルが特図 2 変動パターン判定テーブルであることを除いて特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) と同様の処理であるため説明を省略する。

【 0 3 3 4 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 0 3 で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の変動表示を開始させる ( S 1 6 0 4 )。

【 0 3 3 5 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b における各種カウンタ値の格納場所 ( 記憶領域 ) を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b における保留 4 個目に対応する記憶領域 ( 読み出される側から最も遠い記憶領域 ) をクリアする特図 2 保留記憶部シフト処理を行う ( S 1 6 0 5 )。このようにして、特図 2 保留が保留された順に消化される。

【 0 3 3 6 】

続いて遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留数カウンタを「 1 」減算し ( S 1 6 0 6 )、特図 2 保留表示器 8 3 b が示す特図 2 保留数を「 1 」減少させて変更し ( S 1 6 0 7 )、特別動作ステータスを「 2 」に変更し ( S 1 6 1 5 )、ステップ S 1 6 1 6 に進む。

【 0 3 3 7 】

上記のように第 1 実施形態では、特図 1 保留に基づく特別図柄の変動表示は、特図 2 保留が「 0 」の場合 ( S 1 6 0 1 で YES の場合 ) に限って行われる。すなわち特図 2 保留

10

20

30

40

50



の消化は、特図 1 保留の消化に優先して実行される。そして第 1 実施形態では、特図 2 保留に基づく抽選の方が、特図 1 保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり図柄に当選しやすくなっている。なお、特図 1 保留の消化を特図 2 保留の消化に優先して実行されるようにしても良い。また、特図 1 保留の消化と特図 2 保留の消化を、特図の種別に関わらず保留が発生した順に行っても良い。

#### 【 0 3 3 8 】

##### [ 特別図柄変動処理 ]

次に図 4 1 を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 6 0 3 又はステップ S 1 6 1 0 で特別動作タイマにセットした特図変動時間が経過した（特別動作カウンタ = 0）か否かを判定する（S 1 7 0 1）。特別図柄の変動表示を終了させない場合（S 1 7 0 1 で N O）、特別図柄変動処理を終了し、特別図柄の変動表示を終了させる場合（S 1 7 0 1 で Y E S）、特図表示器 8 1 に、特別図柄の変動表示を終了させるとともに、ステップ S 1 6 0 2 又はステップ S 1 6 0 9 で特図バッファにセットした図柄データ（大当たり図柄データ、またはハズレ特図データ）に応じた特別図柄の停止表示をさせる（S 1 7 0 2）。

10

#### 【 0 3 3 9 】

続いて、予め設定された特図確定時間（例えば、0 . 8 秒）を特別動作タイマにセットし（S 1 7 0 3）、特別図柄の変動表示が終了することを示す特図変動停止コマンドを出力バッファにセットし（S 1 7 0 4）、特別動作ステータスを「3」に変更し（S 1 7 0 5）、特別図柄変動処理を終了する。

20

#### 【 0 3 4 0 】

##### [ 特別図柄確定処理 ]

次に図 4 2 を用いて特別図柄確定処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄確定処理（S 1 5 0 4）ではまず、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 7 0 3 で特別動作タイマにセットした特図確定時間が経過した（特別動作カウンタ = 0）か否かを判定する（S 1 7 5 1）。特別図柄の停止表示を終了させない場合（S 1 7 5 1 で N O）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（S 1 7 5 1 で Y E S）、現在、通常確率状態（高確率フラグが O F F）であるか否かを判定する（S 1 7 5 2）。

30

#### 【 0 3 4 1 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在、通常確率状態でなければ（S 1 7 5 2 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、現在、通常確率状態であれば（S 1 7 5 2 で Y E S）、時短状態（時短フラグが O N）であるか否かを判定する（S 1 7 5 3）。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態でなければ（S 1 7 5 3 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、現在、時短状態であれば（S 1 7 5 3 で Y E S）、時短状態で実行可能な特別図柄の可変表示の残りの回数（時短残り回数）を計測する時短残り回数カウンタの値を「1」減算し（S 1 7 5 4）、時短残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S 1 7 5 5）。時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」でなければ（S 1 7 5 5 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」であれば（S 1 7 5 5 で Y E S）、時短状態から非時短状態に移行させて（時短フラグを O F F する）（S 1 7 5 6）、ステップ S 1 7 5 7 に進む。

40

#### 【 0 3 4 2 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在の遊技状態を確認し、その遊技状態を示した遊技状態コマンドを出力バッファにセットし（S 1 7 5 7）、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄か否かを判定する（S 1 7 5 8）。大当たり図柄でなければ（S 1 7 5 8 で N O）、特別動作ステータスを「1」に変更して（S 1 7 6 2）、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば（S 1 7 5 8 で Y E S）、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグを O F F し、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「0」にする）（S 1 7 5 9）。

50

## 【 0 3 4 3 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理を行い（ S 1 7 6 0 ）、特別動作ステータスを「 4 」に変更し（ S 1 7 6 1 ）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域に O N し、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（大当たり遊技が開始されてから 1 ラウンドを開始するまでの時間）を特別動作タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

10

## 【 0 3 4 4 】

## 6 . 演出制御基板 1 2 0 による演出の制御

## [ 演出制御メイン処理 ]

次に図 4 3 ~ 図 4 7 のフローチャートを用いて、演出制御基板 1 2 0 による演出の制御について説明する。なお、以下に説明する演出を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

## 【 0 3 4 5 】

20

また、以下の演出制御基板 1 2 0 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。演出制御基板 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 4 3 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。

## 【 0 3 4 6 】

同図に示すように、演出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 3 4 7 】

30

次に、割り込みを禁止し（ S 4 0 0 2 ）、乱数シード更新処理を実行する（ S 4 0 0 3 ）。乱数シード更新処理（ 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。なお、演出判定用乱数には、後述する停止図柄パターン判定用乱数、および特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

## 【 0 3 4 8 】

種々の演出についての判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の遊技制御基板 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、前述の遊技制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

40

## 【 0 3 4 9 】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（ S 4 0 0 4 ）。コマンド送信処理では、演出制御基板 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（例えば、後述する特図変動演出開始コマンド、客待ち開始コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、およびエンディング演出開始コマンドなど）を、画像制御基板 1 4 0 に送信する。

## 【 0 3 5 0 】

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）。また、演出制御基板 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

50

スピーカー 5 2 から音声を出力させたり（音声による種々の演出を実行したり）、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させたり（発光による種々の演出を実行したり）、盤可動体 5 5 k を作動させたり（動作による種々の演出を実行したり）する。なお、種々の演出としては、特図変動演出、大当たり遊技演出（大当たりオープニング演出、ラウンド演出、大当たりエンディング演出）、客待ち演出、操作演出、および先読み演出等がある。

#### 【 0 3 5 1 】

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。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）については後述する。

10

#### 【 0 3 5 2 】

受信割り込み処理（S 4 0 1 0）は、ストローク信号、すなわち、遊技制御基板 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 の外部 I N T 入力部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 は遊技制御基板 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 3 5 3 】

20

##### [ 1 m s タイマ割り込み処理 ]

次に図 4 4 を用いて 1 m s タイマ割り込み処理について説明する。1 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 1）は、演出制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 1）ではまず、入力処理を行う（S 4 1 0 1）。入力処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a からの検出信号に基づいて第 1 演出ボタンスイッチデータを作成する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a からの検出信号に基づいて第 2 演出ボタンスイッチデータを作成する。

#### 【 0 3 5 4 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データ出力処理を行う（S 4 1 0 2）。発光データ出力処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、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 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理における発光データ作成処理（S 4 2 0 3）で作成された発光データをサブドライブ基板 1 6 2 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 を所定の発光態様で発光させる。

30

#### 【 0 3 5 5 】

次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、可動装置制御処理を行う（S 4 1 0 3）。可動装置制御処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、所定のタイミングで盤可動体 5 5 k を駆動させるべく、駆動データ（盤可動体 5 5 k の駆動のためのデータ）を作成し、または、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、盤可動体 5 5 k を所定の動作態様で駆動させる。

40

#### 【 0 3 5 6 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマ更新処理を行う（S 4 1 0 4）。タイマ更新処理では、各種所定の演出に関する時間の管理・制御を行うために、後述する演出用 R A M 1 2 4 に設けられた各種タイマの更新が行われる。当該処理では、演出用 R A M 1 2 4 に設けられたタイマが 1 m s e c 分、更新される。

#### 【 0 3 5 7 】

そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理を行って（S 4 1 0 5）、1 m s タイマ割り込み処理を終える。

#### 【 0 3 5 8 】

50

#### [ 10ms タイマ割り込み処理 ]

次に図45を用いて10ms タイマ割り込み処理について説明する。10ms タイマ割り込み処理(S4012)は、演出制御基板120に10ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン121は、10ms タイマ割り込み処理ではまず、ステップS4010で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信コマンド解析処理を行う(S4201)。受信コマンド解析処理については後述の第1実施形態で詳細に説明する。

#### 【0359】

次いで、演出制御用マイコン121は、音声制御処理を行う(S4202)。音声制御処理では、演出用RAM124にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、音声データ(スピーカー52からの音声の出力を制御するデータ)の作成と音声制御回路161への出力が行われる。

#### 【0360】

次いで、演出制御用マイコン121は、発光データ作成処理を行う(S4203)。発光データ作成処理では、演出用RAM124にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、発光データの作成が行われる。

#### 【0361】

#### [ 受信コマンド解析処理 ]

次に図46～図47を用いて受信コマンド解析処理について説明する。演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理ではまず、遊技制御基板100から始動入賞コマンド(第1始動入賞コマンド又は第2始動入賞コマンド)を受信したか否か、言い換えれば、始動入賞コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する(S4301)。演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンドを受信していれば(S4301でYES)、ステップS4302に進む一方、始動入賞コマンドを受信していなければ(S4301でNO)、ステップS4303に進む。

#### 【0362】

ステップS4302において、演出制御用マイコン121は、第1始動口11や第2始動口12に遊技球が入賞することに応じた始動入賞時処理を行う。始動入賞時処理では、受信した始動入賞コマンドを演出用RAM124にある始動入賞コマンド保留記憶部125に記憶する。次に、演出制御用マイコン121は、その記憶した始動入賞コマンドを解析して、大当たり期待度を示す先読み演出を実行するか否かの判定を行う。先読み演出には、保留アイコンを特別態様で表示する保留予告の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって行われる連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

#### 【0363】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた先読み演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、画像用ROM142から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置50の表示部50aにて画像による先読み演出を行う。また、演出制御用マイコン121は、画像制御基板140によって行われる画像による先読み演出が行われている間、画像制御基板140に送信された先読み演出開始コマンドが示す先読み演出内容に応じて、音声制御回路161を介してスピーカー52から音声出力させ(音声による先読み演出を実行し)、また、サブドライブ基板162を介して枠ランプ53を発光させ(発光による先読み演出を実行し)、盤可動体55kを作動させる(動作による先読み演出を実行する)ことが可能である。

#### 【0364】

ステップS4303において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から図柄指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、図柄指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、図柄指定コマンドを受信して

10

20

30

40

50

いなければ ( S 4 3 0 3 で N O )、ステップ S 4 3 0 5 に進む一方、図柄指定コマンドを受信していれば ( S 4 3 0 3 で Y E S )、図柄指定コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある図柄指定コマンド記憶部 1 2 6 に記憶する ( S 4 3 0 4 )。

【 0 3 6 5 】

ステップ S 4 3 0 5 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から特図変動開始コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動開始コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。特図変動開始コマンドを受信していなければ ( S 4 3 0 5 で N O )、ステップ S 4 3 0 7 に進む一方、特図変動開始コマンドを受信していれば ( S 4 3 0 5 で Y E S )、特図変動演出の演出内容を決定し、特図変動演出を開始させるための特図変動演出開始処理 ( S 4 3 0 6 ) を行う。

10

【 0 3 6 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出開始処理では、まず、特図変動開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある特図変動開始コマンド記憶部 1 2 7 に記憶する。次いで、ステップ S 4 3 0 4 で既に記憶した図柄指定コマンドが示す停止特図の内容 ( 大当たり図柄の種別、ハズレ特図 ) と特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、停止表示させる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を判定する停止図柄判定を行うための停止図柄パターン判定テーブルを選択する。停止図柄パターン判定テーブルは、特図および特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止特図および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率 ( % ) となるように、複数の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 に停止図柄パターン判定用乱数の値 ( 停止図柄パターン判定値 ) が振り分けられている。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定用乱数カウンタが示す値を停止図柄パターン判定用乱数として取得し、取得した停止図柄パターン判定用乱数に基づいて停止図柄パターン判定を行う。

20

【 0 3 6 7 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止表示させる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を決定して、決定した演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を表すデータを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットする。例えば、特図変動パターンがリーチ無しハズレ変動であれば所謂「バラケ目」となるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。また、特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動であれば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同一で、中演出図柄 E Z 2 がそれらと異なるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。さらに、特図変動パターンが大当たり変動であれば、演出モードおよび大当たり図柄の種別に応じて所謂「ゾロ目」となるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。

30

【 0 3 6 8 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、滞在している演出モードと特図変動開始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内容が対応付けられた特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに対応付けられた特図変動演出パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各特図変動演出パターン判定テーブルには、所定の振分率 ( % ) となるように、1 又は複数の特図変動演出パターンに特図変動演出パターン判定用乱数の値 ( 特図変動演出パターン判定値 ) が振り分けられている。続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す値を特図変動演出パターン判定用乱数として取得し、取得した特図変動演出パターン判定用乱数に基づいて特図変動演出パターン判定を行う

40

50

。

## 【0369】

演出制御用マイコン121は、特図変動演出パターン判定において、選択した特図変動演出パターンテーブルに、取得した特図変動演出パターン判定用乱数を照合し、特図変動演出パターンを決定して、決定した特図変動演出パターンを表すデータを演出用RAM124の所定領域にセットすると共に、特図変動演出パターンを示す特図変動演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

## 【0370】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた特図変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、画像用ROM142から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置50の表示部50aにて画像による特図変動演出を行う。

## 【0371】

また、特図変動演出開始コマンドには、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに関連付けられた演出フローに関する情報が含まれている。また、特図変動演出開始コマンドには、画像表示装置50で行われる画像による特図変動演出の他に、スピーカー52から出力される音声による特図変動演出、枠ランプ53で行われる発光による特図変動演出の演出内容、および、盤可動体55kで行われる動作による特図変動演出の演出内容が含まれている。

## 【0372】

また、演出制御用マイコン121は、画像制御基板140によって行われる画像による特図変動演出が行われている間、画像制御基板140に送信された特図変動演出開始コマンドが示す特図変動演出内容に応じて、音声制御回路161を介してスピーカー52から音声を出力させ(音声による特図変動演出を実行し)、また、サブドライブ基板162を介して枠ランプ53を発光させ(発光による特図変動演出を実行し)、盤可動体55kを作動させる(動作による特図変動演出を実行する)。

## 【0373】

ステップS4307において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から特図変動停止コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動停止コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、特図変動停止コマンドを受信していなければ(S4307でNO)、ステップS4309に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば(S4307でYES)、特図変動演出を終了させる(演出図柄EZ1~EZ3および小図柄KZ1~KZ3の変動表示を停止し、停止表示を行う)ための特図変動演出終了処理(S4308)を行う。

## 【0374】

演出制御用マイコン121は、特図変動演出終了処理では、特図変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、特図変動演出を適宜に終了(演出図柄EZ1~EZ3、および小図柄KZ1~KZ3の変動表示を停止)させるための特図変動演出終了コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。画像制御基板140は、特図変動演出終了コマンドを受信すると、実行中の特図変動演出を終了(変動中の演出図柄EZ1~EZ3、および小図柄KZ1~KZ3を停止)する。

## 【0375】

ステップS4309において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から遊技状態コマンドを受信したか否か、言い換えれば、遊技状態コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドを受信していなければ(S4309でNO)、ステップS4311に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば(S4309でYES)、遊技状態コマンドを解析して、遊技状態コマンドが表す遊技状態を特定し、遊技状態を設定するための遊技状態設定処理を行う(S4310)。

## 【0376】

演出制御用マイコン121は、遊技状態設定処理において、遊技状態コマンドが示す遊技状態に応じた遊技状態フラグを演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。例えば、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が通常遊技状態であれば遊技状態フラグ「00H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。また、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「01H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。さらに、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「02H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。

#### 【0377】

ステップS4311において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から客待ちコマンドを受信したか否か、言い換えれば、客待ちコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、客待ちコマンドを受信していなければ(S4311でNO)、ステップS4313に進む一方、客待ちコマンドを受信していれば(S4311でYES)、客待ち演出待機処理を行い(S4312)、受信コマンド解析処理を終える。

#### 【0378】

演出制御用マイコン121は、客待ち演出待機処理では、演出図柄の停止表示が行われてから客待ち演出を開始させるまでの待機時間(客待ち演出待機時間:例えば、20秒)を客待ち演出タイマにセットする。なお、演出制御用マイコン121は、この待機時間が経過したか否かを判定可能であり、待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出を開始させるための客待ち演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

#### 【0379】

ステップS4313において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、オープニングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、オープニングコマンドを受信していなければ(S4313でNO)、ステップS4315に進む一方、オープニングコマンドを受信していれば(S4313でYES)、大当たり遊技のオープニングの開始に伴う大当たりオープニング演出開始処理を行う(S4314)。

#### 【0380】

演出制御用マイコン121は、大当たりオープニング演出開始処理では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、これから実行される大当たり遊技のオープニングに応じた大当たりオープニング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりオープニング演出の演出内容(大当たりオープニング演出パターン)を選択し、選択した大当たりオープニング演出パターンにて大当たりオープニング演出を開始するための大当たりオープニング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

#### 【0381】

ステップS4315において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からラウンド数指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、ラウンド数指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。ラウンド数指定コマンドを受信していなければ(S4315でNO)、ステップS4317に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば(S4315でYES)、ラウンド遊技の開始に伴うラウンド演出開始処理を行う(S4316)。

#### 【0382】

演出制御用マイコン121は、ラウンド演出開始処理では、ラウンド数指定コマンドを解析して、これから開始されるラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するか否かを判定し、実行するのであればラウンド演出の演出内容(ラウンド演出パターン)を選択し、選択したラウンド演出パターンに応じたラウンド演出開始コマンドを演出用RAM124

10

20

30

40

50

の出力バッファにセットする。

【0383】

ステップS4317において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からエンディングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、エンディングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していなければ(S4317でNO)、受信コマンド解析処理を終える一方、エンディングコマンドを受信していれば(S4317でYES)、大当たり遊技のエンディングの開始に伴う大当たりエンディング演出開始処理(S4318)、および演出モード設定処理(S4319)を行ってから受信コマンド解析処理を終える。

【0384】

演出制御用マイコン121は、大当たりエンディング演出開始処理において、エンディングコマンドを解析して、これから実行される大当たり遊技のエンディングに応じた大当たりエンディング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりエンディング演出の演出内容(大当たりエンディング演出パターン)を選択し、選択した大当たりエンディング演出パターンに応じた大当たりエンディング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0385】

また、演出制御用マイコン121は、演出モード設定処理において、エンディングコマンドの解析結果、具体的には、エンディングコマンドが示す大当たり図柄に基づいて、大当たり遊技後の演出モードを設定する処理(演出モードを制御するための処理)を行う。

【0386】

例えば、演出制御用マイコン121は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄A、または大当たり図柄Dであると、高確率高ベース遊技状態を示唆する確変演出モードに設定する。そして、確変演出モードを示す演出モードフラグを演出用RAM124の所定領域にONすると共に、確変演出モードを設定することを示す確変演出モード開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。演出用RAM124の出力バッファにセットされた確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として確変用背景画像G120を表示し、BGMとして確変用BGMを出力する。

【0387】

また、演出制御用マイコン121は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄B、大当たり図柄C、または大当たり図柄Eであると、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態の何れであるか判別困難、または判別不可能な時短演出モードを設定する。そして、演出制御用マイコン121は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用RAM124の所定領域にONすると共に、時短演出モードを設定することを示す時短演出モード開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。演出用RAM124の出力バッファにセットされた時短演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として時短用背景画像G130を表示し、BGMとして時短用BGMを出力する。

【0388】

<第1実施形態>

次に、前述の本発明に係る基本的な実施形態に基づいて、本発明に係る第1実施形態について説明する。以下においては、主に、第1実施形態として、基本的な実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【0389】

第1実施形態では、基本的な実施形態では設定されていなかった特図1変動パターンが



設けられている。すなわち、第1実施形態において、特図1変動パターンを決定するための特図1変動パターン判定テーブルは、基本的な実施形態で説明した特図1変動パターン判定テーブルと異なる。第1実施形態に係る特図1変動パターン判定テーブルを図48に示す。

#### 【0390】

図48に示すように、特図変動パターンに基づく特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、Nリーチ、LリーチおよびSPリーチ（以下において、「フロー構成演出」という）の他に、長特殊ゾーン、中特殊ゾーン、および短特殊ゾーンがある。長特殊ゾーン、中特殊ゾーン、および短特殊ゾーンは同一種類の演出であり、演出時間の違いによって区別されている。以下において、長特殊ゾーン、中特殊ゾーン、および短特殊ゾーンを「特殊ゾーン」と総称する。演出時間が最も長い特殊ゾーンが長特殊ゾーン、演出時間が最も短い特殊ゾーンが短特殊ゾーン、および演出時間が長特殊ゾーンと短特殊ゾーンの間の特殊ゾーンが中特殊ゾーンである。長特殊ゾーン、中特殊ゾーン、および短特殊ゾーンの演出時間は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、長特殊ゾーンの演出時間は75秒に設定され、中特殊ゾーンの演出時間は50秒に設定され、短特殊ゾーンの演出時間は25秒に設定されている。

10

#### 【0391】

ここで、特殊ゾーンが実行される場合の演出フローについて説明する。大当たりおよびハズレの何れについても、各特殊ゾーンの後に、Lリーチが実行される場合と、SPリーチが実行される場合と、がある。詳細には、通常変動の後に、特殊ゾーン（長特殊ゾーン、中特殊ゾーン、短特殊ゾーン）が実行され、特殊ゾーンが終了すると共に、リーチが成立し、LリーチまたはSPリーチに発展することになる。

20

#### 【0392】

このように、大当たりの場合もハズレの場合も特殊ゾーンが実行されるので、特殊ゾーンは、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する演出と位置づけることができる。また、特殊ゾーンが実行された後にリーチが成立するので、特殊ゾーンは、リーチになる可能性があることを示唆する演出、さらに掘り下げるとリーチになることを示唆する演出とも位置づけることができる。さらには、特殊ゾーンが実行された後にLリーチまたはSPリーチが実行されるので、特殊ゾーンは、SPリーチが実行される可能性があることを示唆する演出、Lリーチが実行される可能性があることを示唆する演出、換言すると、Nリーチに比べて大当たり期待度が高いリーチ演出が実行されることを示唆する演出とも位置づけることができる。

30

#### 【0393】

以下において、大当たりの場合に、長特殊ゾーンが実行された後にSPリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「長特殊SP大当たり変動」、中特殊ゾーンが実行された後にSPリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「中特殊SP大当たり変動」、短特殊ゾーンが実行された後にSPリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「短特殊SP大当たり変動」と称する。一方、ハズレの場合に、長特殊ゾーンが実行された後にSPリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「長特殊SPハズレ変動」、中特殊ゾーンが実行された後にSPリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「中特殊SPハズレ変動」、短特殊ゾーンが実行された後にSPリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「短特殊SPハズレ変動」と称する。また、「長特殊SP大当たり変動」および「長特殊SPハズレ変動」のことを併せて「長特殊SPリーチ変動」、「中特殊SP大当たり変動」および「中特殊SPハズレ変動」のことを併せて「中特殊SPリーチ変動」、「短特殊SP大当たり変動」および「短特殊SPハズレ変動」のことを併せて「短特殊SPリーチ変動」と称する。

40

#### 【0394】

さらに、大当たりの場合に、長特殊ゾーンが実行された後にLリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「長特殊L大当たり変動」、中特殊ゾーンが実行され

50

た後にＬリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「中特殊Ｌ大当たり変動」、短特殊ゾーンが実行された後にＬリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「短特殊Ｌ大当たり変動」と称する。一方、ハズレの場合に、長特殊ゾーンが実行された後にＬリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「長特殊Ｌハズレ変動」、中特殊ゾーンが実行された後にＬリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「中特殊Ｌハズレ変動」、短特殊ゾーンが実行された後にＬリーチが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンを「短特殊Ｌハズレ変動」と称する。また、「長特殊Ｌ大当たり変動」および「長特殊Ｌハズレ変動」のことを併せて「長特殊Ｌリーチ変動」、「中特殊Ｌ大当たり変動」および「中特殊Ｌハズレ変動」のことを併せて「中特殊Ｌリーチ変動」、「短特殊大当たり変動」および「短特殊Ｌハズレ変動」のことを併せて「短特殊Ｌリーチ変動」と称する。

10

#### 【０３９５】

また、「長特殊ＳＰ大当たり変動」および「長特殊Ｌ大当たり変動」のことを併せて「長特殊ゾーン大当たり変動」、「中特殊ＳＰ大当たり変動」および「中特殊Ｌ大当たり変動」のことを併せて「中特殊ゾーン大当たり変動」、「短特殊ＳＰ大当たり変動」および「短特殊Ｌ大当たり変動」のことを併せて「短特殊ゾーン大当たり変動」と称する。一方、「長特殊ＳＰハズレ変動」および「長特殊Ｌハズレ変動」のことを併せて「長特殊ゾーンハズレ変動」、「中特殊ＳＰハズレ変動」および「中特殊Ｌハズレ変動」のことを併せて「中特殊ゾーンハズレ変動」、「短特殊ＳＰハズレ変動」および「短特殊Ｌハズレ変動」のことを併せて「短特殊ゾーンハズレ変動」と称する。また、「長特殊ＳＰ大当たり変動」、「中特殊ＳＰ大当たり変動」、および「短特殊ＳＰ大当たり変動」のことを「特殊ＳＰ大当たり変動」と称し、「長特殊Ｌ大当たり変動」、「中特殊Ｌ大当たり変動」、および「短特殊Ｌ大当たり変動」のことを「特殊Ｌ大当たり変動」と称し、「長特殊ＳＰハズレ変動」、「中特殊ＳＰハズレ変動」、および「短特殊ＳＰハズレ変動」のことを「特殊ＳＰハズレ変動」と称し、「長特殊Ｌハズレ変動」、「中特殊Ｌハズレ変動」、および「短特殊Ｌハズレ変動」のことを「特殊Ｌハズレ変動」と称する。

20

#### 【０３９６】

さらに、「長特殊ゾーン大当たり変動」、「中特殊ゾーン大当たり変動」、「短特殊ゾーン大当たり変動」のように、大当たりの場合に特殊ゾーンが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンのことを併せて「特殊ゾーン大当たり変動」と称する。一方、「長特殊ゾーンハズレ変動」、「中特殊ゾーンハズレ変動」、「短特殊ゾーンハズレ変動」のように、ハズレの場合に特殊ゾーンが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンのことを併せて「特殊ゾーンハズレ変動」と称する。加えて、「特殊ゾーン大当たり変動」および「特殊ゾーンハズレ変動」のように、大当たりかハズレかに関係なく特殊ゾーンが実行される特図変動演出に係る特図変動パターンのことを併せて「特殊ゾーン変動」と称する。

30

#### 【０３９７】

なお、基本的な実施形態での「ＳＰ大当たり変動」、「Ｌ大当たり変動」、「ＳＰハズレ変動」、「Ｌハズレ変動」、「ＳＰリーチ変動」、「Ｌリーチ変動」は、「通常ＳＰ大当たり変動」、「通常Ｌ大当たり変動」、「通常ＳＰハズレ変動」、「通常Ｌハズレ変動」、「通常ＳＰリーチ変動」、「通常Ｌリーチ変動」と称する。

40

#### 【０３９８】

また、図４８に示すように、特殊ＳＰ大当たり変動について、長特殊ＳＰ大当たり変動＞中特殊ＳＰ大当たり変動＞短特殊ＳＰ大当たり変動の順に振分率が高い一方、特殊ＳＰハズレ変動について、短特殊ＳＰハズレ変動＞中特殊ＳＰハズレ変動＞長特殊ＳＰハズレ変動の順に振分率が高い。さらに、特殊Ｌ大当たり変動について、長特殊Ｌ大当たり変動＞中特殊Ｌ大当たり変動＞短特殊Ｌ大当たり変動の順に振分率が高い一方、特殊Ｌハズレ変動について、短特殊Ｌハズレ変動＞中特殊Ｌハズレ変動＞長特殊Ｌハズレ変動の順に振分率が高い。よって、特殊ゾーンについては、長特殊ゾーン＞中特殊ゾーン＞短特殊ゾーンの順に大当たり期待度が高い。

50

## 【 0 3 9 9 】

次に、特殊ゾーンで行われる演出について説明する。特殊ゾーン演出では、単位演出が複数回繰り返し実行される。第 1 実施形態では、単位演出の演出時間は 5 秒に設定されている。よって、短特殊ゾーンでは、5 回の単位演出が繰り返し実行され、中特殊ゾーンでは、10 回の単位演出が繰り返し実行され、長特殊ゾーンでは、15 回の単位演出が繰り返し実行される。

## 【 0 4 0 0 】

図 4 9 は、特殊ゾーン変動に基づく特図変動演出の演出フローを模式的に表した図である。図 4 9 に示すように、長特殊 S P 大当たり変動および長特殊 S P ハズレ変動に基づく特図変動演出では、通常変動の後、長特殊ゾーンが実行され、当該長特殊ゾーンにおいて 15 回の単位演出が繰り返し実行される。長特殊ゾーンが終了すると直ぐにリーチが成立してから S P リーチに発展する。また、中特殊 S P 大当たり変動および中特殊 S P ハズレ変動に基づく特図変動演出では、通常変動の後、中特殊ゾーンが実行され、当該中特殊ゾーンにおいて 10 回の単位演出が繰り返し実行される。中特殊ゾーンが終了すると直ぐにリーチが成立してから S P リーチに発展する。さらに、短特殊 S P 大当たり変動および短特殊 S P ハズレ変動に基づく特図変動演出では、通常変動の後、短特殊ゾーンが実行され、当該短特殊ゾーンにおいて 5 回の単位演出が繰り返し実行される。短特殊ゾーンが終了すると直ぐにリーチが成立してから S P リーチに発展する。

## 【 0 4 0 1 】

また、長特殊 L 大当たり変動および長特殊 L ハズレ変動に基づく特図変動演出では、通常変動の後、長特殊ゾーンが実行され、当該長特殊ゾーンにおいて 15 回の単位演出が繰り返し実行される。長特殊ゾーンが終了すると直ぐにリーチが成立してから L リーチに発展する。また、中特殊 L 大当たり変動および中特殊 L ハズレ変動に基づく特図変動演出では、通常変動の後、中特殊ゾーンが実行され、当該中特殊ゾーンにおいて 10 回の単位演出が繰り返し実行される。中特殊ゾーンが終了すると直ぐにリーチが成立してから L リーチに発展する。さらに、短特殊 L 大当たり変動および短特殊 L ハズレ変動に基づく特図変動演出では、通常変動の後、短特殊ゾーンが実行され、当該短特殊ゾーンにおいて 5 回の単位演出が繰り返し実行される。短特殊ゾーンが終了すると直ぐにリーチが成立してから L リーチに発展する。

## 【 0 4 0 2 】

また、後述する特殊ゾーンの段階が第 1 段階～第 3 段階に滞在しているときは、各単位演出において、第 1 演出ボタン 4 0 k への操作が有効な期間（操作有効期間）が発生する。操作有効期間においては、基本的な実施形態で説明したような操作促進演出が実行される。操作促進演出は、操作有効期間に同期している。すなわち、操作有効期間が開始すると共に操作促進演出が開始し、操作有効期間が終了すると共に操作促進演出が終了する。

## 【 0 4 0 3 】

操作有効期間は、単位演出が開始してから 1 秒経過したときに開始する。操作有効期間は、操作有効期間が開始してから最大で 2 秒間有効に存続する。すなわち、操作有効期間が開始してから第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されずに 2 秒間が経過すると、当該操作有効期間が終了する。一方、操作有効期間において第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されると、当該操作有効期間が発生してから 2 秒が経過していなくてもその時点で操作有効期間が終了する。以下において、各操作有効期間が有効に存続できる最長の時間である 2 秒を「操作有効時間」または「操作促進演出時間」と称する。

## 【 0 4 0 4 】

ところで、特殊ゾーンは主に画像表示装置 5 0 を用いて実行される。特殊ゾーンでは、表示部 5 0 a において所定のキャラクターが徐々に増加し得る。特殊ゾーンに関連付けられた所定のキャラクターとして、応援団長を表すキャラクター V と、応援団の太鼓担当を表すキャラクター W と、プラスバンド部員を表すキャラクター X と、チアリーダー部員を表すキャラクター Y と、が設けられている。特殊ゾーンが開始されると最初は、キャラクター V のみが表示部 5 0 a の中央に大きく表示されるが、その後、各単位演出におけ

る操作促進演出で第1演出ボタン40kが操作されることを契機に、表示部50aに表示されるキャラクターが増加され得る。

【0405】

1回の操作促進演出(単位演出)で増加できるキャラクターの数は1つであり、増加される順番は、キャラクターW、キャラクターX、キャラクターYに設定されている。よって、単位演出が実行される回数が多いほどキャラクターが増加する機会が多いということになる。すなわち、長特殊ゾーン>中特殊ゾーン>短特殊ゾーンの順にキャラクターが増加する機会が多い。

【0406】

このように、特殊ゾーンでは、キャラクターが1つずつ徐々に増加し得るが、特殊ゾーンは、増加するキャラクターの数が多くなるにつれて大当たり期待度が高くなるように構成されている。すなわち、特殊ゾーンで出現したキャラクターの数が多いほど大当たり遊技状態になり易い。

【0407】

第1演出ボタン40kが操作されたときにキャラクターを増加させるか否かはキャラクター増加判定によって決定される。キャラクター増加判定は、演出制御用マイコン121によって行われる。演出制御用マイコン121は、特殊ゾーンに係る操作有効期間において、ステップS4101の入力処理で第1演出ボタン40kへの操作があったと判断した場合、例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンおよび当該操作有効期間を含む単位演出の当該特殊ゾーンにおける順番(以下、「単位演出番号」と称する)に基づいて、キャラクター増加判定を行う。よって、特殊ゾーンが開始されてから最初の単位演出の単位演出番号は「1」である。また、短特殊ゾーンでは5回の単位演出が実行されるので、短特殊ゾーンで最後の単位演出の単位演出番号は「5」となる。同様に、中特殊ゾーンでは10回の単位演出が実行されるので、中特殊ゾーンで最後の単位演出の単位演出番号は「10」となる。さらに、長特殊ゾーンで最後の単位演出の単位演出番号は「15」となる。

【0408】

キャラクター増加判定は、キャラクター増加判定テーブルを参照して実行される。キャラクター増加判定は、特図変動パターンに関連付けられて設けられている。さらに、特図変動パターンに関連付けられたキャラクター増加判定テーブルは、単位演出番号に関連付けられて設けられている。

【0409】

図50に示すように、キャラクター増加判定テーブルとして、長特殊大当たり変動用(長特殊SP大当たり変動および長特殊L大当たり変動用)のキャラクター増加判定テーブルと、中特殊大当たり変動用(中特殊SP大当たり変動および中特殊L大当たり変動用)のキャラクター増加判定テーブルと、短特殊大当たり変動用(短特殊SP大当たり変動および短特殊L大当たり変動用)のキャラクター増加判定テーブルと、長特殊ハズレ変動用(長特殊SPハズレ変動および長特殊Lハズレ変動用)のキャラクター増加判定テーブルと、中特殊ハズレ変動用(中特殊SPハズレ変動および中特殊Lハズレ変動用)のキャラクター増加判定テーブルと、短特殊ハズレ変動用(短特殊SPハズレ変動および短特殊Lハズレ変動用)のキャラクター増加判定テーブルと、が設けられている。

【0410】

さらに、長特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブル、および長特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブルについてはさらに、単位演出番号が1~5のときのキャラクター増加判定テーブルと、単位演出番号が6~10のときのキャラクター増加判定テーブルと、単位演出番号が11~15のときのキャラクター増加判定テーブルと、がある。また、中特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブル、および中特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブルについてはさらに、単位演出番号が1~5のときのキャラクター増加判定テーブルと、単位演出番号が6~10のときのキャラクター増加判定テーブルと、がある。また、短特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テ

10

20

30

40

50

ブル、および単特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブルについてはそれぞれ 1 種類のみで、単位演出番号が 1 ~ 5 のときのキャラクター増加判定テーブルのみがある。このように、特図変動パターンおよび単位演出番号に関連付けられた各キャラクター増加判定テーブルは、キャラクターを増加する / 増加しないに対する選択率が図 50 に示す所定の選択率となるように、適宜に設定されている。

#### 【0411】

キャラクター増加判定テーブルによると、大当たり変動の場合もハズレ変動の場合も、「キャラクターを増加する」と判定されることがある。すなわち、キャラクターの増加が実行されると大当たりになることもハズレになることもある。よって、キャラクターの増加は大当たりになる可能性があることを示唆する演出である。

10

#### 【0412】

長特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブル、および長特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブルによれば、単位演出番号が 11 ~ 15 > 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなっていく。また、中特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブル、および中特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブルによれば、単位演出番号が 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなっていく。すなわち、単位演出番号が大きい方が、言い換えると単位演出（操作促進演出）の実行回数が少ない段階よりも多い段階の方がキャラクタが増加し易い。

20

#### 【0413】

また、長特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブル、中特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブル、および短特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブルによれば、単位演出番号が 1 ~ 5 回目の単位演出について、長特殊大当たり変動 > 中特殊大当たり変動 > 短特殊大当たり変動の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなっていく。さらに、長特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブル、中特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブル、および短特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブルによれば、単位演出番号が 1 ~ 5 回目の単位演出について、長特殊ハズレ変動 > 中特殊ハズレ変動 > 短特殊ハズレ変動の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなっていく。よって、単位演出が多く実行される場合の方が単位演出番号が 1 ~ 5 回目の単位演出について、キャラクタが増加し易い。

30

#### 【0414】

また、長特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブル、および中特殊大当たり変動用のキャラクター増加判定テーブルによれば、単位演出番号が 6 ~ 10 の単位演出について、長特殊大当たり変動 > 中特殊大当たり変動の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなっていく。さらに、長特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブル、および中特殊ハズレ変動用のキャラクター増加判定テーブルによれば、単位演出番号が 6 ~ 10 の単位演出について、長特殊ハズレ変動 > 中特殊ハズレ変動の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなっていく。よって、単位演出（操作促進演出）が多く実行される特殊ゾーンの方が単位演出番号が 6 ~ 10 の単位演出について、キャラクターが増加し易い。

40

#### 【0415】

さらに、長特殊 S P 大当たり変動については単位演出番号が 11 ~ 15 > 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなり、中特殊 S P 大当たり変動については単位演出番号が 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高い。そして、1 ~ 5 の単位演出番号の場合については、短特殊 S P 大当たり変動よりも長特殊 S P 大当たり変動および中特殊 S P 大当たり変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。また、1 ~ 5 の単位演出番号の場合、および 6 ~ 10 の単位演出番号の場合については、長特殊大当たり変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。よって、全体的にみても、長特

50

殊 S P 大当たり変動 > 中特殊 S P 大当たり変動 > 短特殊 S P 大当たり変動の順番で、言い換えると、単位演出（操作促進演出）が多く実行される特殊ゾーンの方がキャラクターが増加し易い。

#### 【0416】

また、長特殊 L 大当たり変動については単位演出番号が 11 ~ 15 > 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなり、中特殊 L 大当たり変動については単位演出番号が 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高い。そして、1 ~ 5 の単位演出番号の場合については、短特殊 L 大当たり変動よりも長特殊 L 大当たり変動および中特殊 L 大当たり変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。また、1 ~ 5 の単位演出番号の場合、および 6 ~ 10 の単位演出番号の場合については、長特殊大当たり変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。よって、全体的にみても、長特殊 L 大当たり変動 > 中特殊 L 大当たり変動 > 短特殊 L 大当たり変動の順番で、言い換えると、単位演出（操作促進演出）が多く実行される特殊ゾーンの方がキャラクターが増加し易い。

10

#### 【0417】

さらに、長特殊 S P ハズレ変動については単位演出番号が 11 ~ 15 > 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなり、中特殊 S P ハズレ変動については単位演出番号が 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高い。そして、1 ~ 5 の単位演出番号の場合については、短特殊 S P ハズレ変動よりも長特殊 S P ハズレ変動および中特殊 S P ハズレ変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。また、1 ~ 5 の単位演出番号の場合、および 6 ~ 10 の単位演出番号の場合については、長特殊ハズレ変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。よって、全体的にみても、長特殊 S P ハズレ変動 > 中特殊 S P ハズレ変動 > 短特殊 S P ハズレ変動の順番で、言い換えると、単位演出（操作促進演出）が多く実行される特殊ゾーンの方がキャラクターが増加し易い。

20

#### 【0418】

また、長特殊 L ハズレ変動については単位演出番号が 11 ~ 15 > 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高くなり、中特殊 L ハズレ変動については単位演出番号が 6 ~ 10 > 1 ~ 5 の順番でキャラクターを増加すると判定されることに対する選択率が高い。そして、1 ~ 5 の単位演出番号の場合については、短特殊 L ハズレ変動よりも長特殊 L ハズレ変動および中特殊 L ハズレ変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。また、1 ~ 5 の単位演出番号の場合、および 6 ~ 10 の単位演出番号の場合については、長特殊ハズレ変動の方がキャラクターを増加すると判定される確率が高い。よって、全体的にみても、長特殊 L ハズレ変動 > 中特殊 L ハズレ変動 > 短特殊 L ハズレ変動の順番で、言い換えると、単位演出（操作促進演出）が多く実行される特殊ゾーンの方がキャラクターが増加し易い。

30

#### 【0419】

次に、特殊ゾーンの具体例について説明する。最初に、特殊ゾーンで表示されるキャラクター V ~ キャラクター Y について説明する。図 5 1 は、キャラクター V ~ キャラクター Y が表示部 50a に表示される様子を表す図である。詳細には、図 5 1 (A) は特殊ゾーンの初期段階、換言すると、特殊ゾーンの 1 段階目としてキャラクター V のみが表示部 50a に表示されている様子を表す図である。図 5 1 (B) は、キャラクター V が表示されている状態から、キャラクター W が増加され、特殊ゾーンの 2 段階目として表示部 50a にキャラクター V、およびキャラクター W が表示されている様子を表す図である。図 5 1 (C) は、キャラクター V、およびキャラクター W が表示されている状態から、キャラクター X が増加され、特殊ゾーンの 2 段階目として表示部 50a にキャラクター V、キャラクター W、およびキャラクター X が表示されている様子を表す図である。図 5 1 (D) は、キャラクター V、キャラクター W、およびキャラクター X が表示されている状態から、キャラクター Y が増加され、特殊ゾーンの 2 段階目として表示部 50a にキャラクター V、キャラクター W、キャラクター X、およびキャラクター Y が表示されている様子を表す

40

50

図である。

#### 【0420】

前述のように、特殊ゾーンにおいて繰り返し実行される操作促進演出で第1演出ボタン40kが操作されることによってキャラクターの数が増加していくことがあるが、図51(A)～図51(D)に示すように、キャラクターの増加に伴って、表示部50aにおける表示領域が分割される。キャラクターVのみが表示されているときは図51(A)に示すように表示部50aは全体で1つの表示領域を形成しているが、キャラクターVにキャラクターWが加わると、図51(B)に示すように、表示部50aの表示領域が左側と右側に分けられ、左側にキャラクターVが表示され、右側にキャラクターWが表示される。続いて、キャラクターXが加わると、図51(C)に示すように、表示部50aの表示領域が左上側と右上側と下側に分けられ、左上側にキャラクターVが表示され、右上側にキャラクターWが表示され、下側にキャラクターXが表示される。そして、さらに、キャラクターYが加わると、図51(D)に示すように、表示部50aの表示領域が左上側と右上側と左下側と右下側に分けられ、左上側にキャラクターVが表示され、右上側にキャラクターWが表示され、左下側にキャラクターXが表示され、右下側にキャラクターYが表示される。

10

#### 【0421】

なお、以下において、図51(A)に示すように、特殊ゾーンにおいてキャラクターVのみが表示されている状態を特殊ゾーンの「第1段階」と称する。次に、図51(B)に示すように、キャラクターWが増加され、キャラクターVおよびキャラクターWが表示されている状態を特殊ゾーンの「第2段階」と称する。さらに、図51(C)に示すように、キャラクターXが増加され、キャラクターV、キャラクターWおよびキャラクターXが表示されている状態を特殊ゾーンの「第3段階」と称する。最後に、図51(D)に示すように、キャラクターYが増加され、キャラクターV、キャラクターW、キャラクターXおよびキャラクターYが表示されている状態を特殊ゾーンの「第4段階」と称する。また、特殊ゾーンが実行されているとき、表示部50aに表示されているキャラクターV、キャラクターW、キャラクターX、およびキャラクターYは、段階数に関わらず、そのキャラクターの特性(応援団長、太鼓担当の団員、プラスバンド部員、およびチアリーダー部員)に応じた動作を行い続ける動画で構成されている。

20

#### 【0422】

また、特殊ゾーンにおいては、表示部50aの全体に表示される背景画像として、特殊ゾーン専用の背景画像(特殊ゾーン用背景画像G116)が表示される。特殊ゾーン用背景画像G116の具体的な表示内容は適宜に設定できるが、第1実施形態では、野球場のスタンドに設定されている。なお、図51(A)～図51(D)に示すように、キャラクターV、キャラクターW、キャラクターX、およびキャラクターYは、何れの段階においても特殊ゾーン用背景画像G116に係る野球場のスタンドに重畳的に表示される。また、特殊ゾーンが第2段階～第4段階に滞在しているとき、表示領域の分割は、特殊ゾーン用背景画像G116に対して行われている。

30

#### 【0423】

次に、表示部50aにおいて特殊ゾーンが実行される様子の具体例について説明する。図52～図55は表示部50aにおいて特殊ゾーンが実行されている様子を表す図である。図52は、特殊ゾーンが開始されて、特殊ゾーンが第1段階にある様子を表す図である。図53は、特殊ゾーンの第1段階が継続した(キャラクターWが増加しなかった)様子と、特殊ゾーンが第2段階に発展した(キャラクターWが増加した)様子と、を表す図である。図54は、特殊ゾーンの第2段階が継続した(キャラクターXが増加しなかった)様子と、特殊ゾーンが第3段階に発展した(キャラクターXが増加した)様子と、を表す図である。図55は、特殊ゾーンの第3段階が継続した(キャラクターYが増加しなかった)様子と、特殊ゾーンが第4段階に発展した(キャラクターYが増加した)様子と、を表す図である。なお、図52～図55においては説明の便宜のため、演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3の表示は省略する。また、特殊ゾーン用背景画像G1

40

50

16についても、符号「G 1 1 6」は記載されているが、具体的な表示内容の記載は省略している。

【0424】

前述の通り、特殊ゾーンは通常変動の後に引き続き実行される。特殊ゾーンが開始されると、表示部50a全体において、その前まで表示されていた背景画像（例えば、第1通常背景画像G 1 1 1）から特殊ゾーン用背景画像G 1 1 6に切り替わる。以降、特殊ゾーンが実行されている間、表示部50aには基本的には特殊ゾーン用背景画像G 1 1 6が背景画像として表示される。

【0425】

また、特殊ゾーンが開始されると、特殊ゾーンが開始されることを示唆する画像G 3 0（特殊ゾーン開始示唆画像G 3 0）が特殊ゾーン用背景画像G 1 1 6に重疊的に表示される。なお、特殊ゾーン開始示唆画像G 3 0の表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、文字列「特殊ゾーン突入」に設定されている。

【0426】

前述の通り、特殊ゾーンにおいては、単位演出が繰り返し実行される。詳細には、短特殊ゾーンの場合は5回の単位演出が繰り返し実行され、中特殊ゾーンの場合は10回の単位演出が繰り返し実行され、長特殊ゾーンの場合は15回の単位演出が繰り返し実行される。そして、特殊ゾーンが第1段階～第3段階の間は、各単位演出において、操作促進演出が実行される。一方、特殊ゾーンが第4段階に滞在しているときには、各単位演出において操作促進演出が実行されない。特殊ゾーンの最終段階まで発展し、それ以上発展することがないからである。

【0427】

図52（A）に示すように、特殊ゾーンが開始されて特殊ゾーン開始示唆画像G 3 0が表示されると共に、1回目の単位演出が開始されて、図52（B）に示すように、特殊ゾーン用背景画像G 1 1 6において、応援を指揮しているキャラクターVが出現する。そして、単位演出の開始から2秒が経過した時に操作有効期間が発生すると共に、操作促進演出が実行される。

【0428】

図52（C）に示すように、操作促進演出として、表示部50aに、キャラクターVに重疊的に、第1演出ボタン40kへの操作を促進あるいは示唆する操作促進画像G 3 1が表示される。操作促進画像G 3 1は、当該操作有効期間の操作対象である第1演出ボタン40kを表す画像（操作対象画像）G 3 1aと、第1演出ボタン40kの操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（操作態様画像）G 3 1bと、操作有効期間の残り時間（操作有効期間残り時間）を表す画像（操作有効期間残り時間画像）G 3 1cと、を含む。

【0429】

なお、操作対象画像G 3 1a、操作態様画像G 3 1b、および操作有効期間残り時間画像G 3 1cの表示内容は適宜に設定可能である。第1実施形態では、操作対象画像G 3 1aは第1演出ボタン40kを模擬した図形で構成されている。操作態様画像G 3 1bは、文字列「PUSH」と下向き矢印の図形で構成されている。また、操作有効期間残り時間画像G 3 1cは、操作対象画像G 3 1aが表す第1演出ボタン40kの下端部に沿った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。なお、図52（D）は、操作有効期間が発生（操作促進演出が開始）して、操作有効時間の1/3の時間が経過した様子を表している。また、図53～図55において、操作対象画像G 3 1a、操作態様画像G 3 1b、および操作有効期間残り時間画像G 3 1cの符号は省略する。

【0430】

そして、操作有効期間において（操作促進演出が実行されているときに）、第1演出ボタン40kが操作されると、前述の通り、特図変動パターンおよび単位演出番号に基づいて、キャラクター増加判定テーブルが実行される。ここで、キャラクター増加判定テーブルでキャラクターを増加しない、具体的にはキャラクターWが増加されずにキャラクター

10

20

30

40

50



Vだけの状態が保持される場合（第2段階への発展が失敗して第1段階が継続される場合）、そのことを示す演出（キャラクターW増加失敗演出）が実行される。一方、キャラクター増加判定テーブルでキャラクターを増加する、具体的にはキャラクターWが増加されてキャラクターVとキャラクターWになる場合（第2段階への発展が成功して第2段階に発展する場合）、そのことを示す演出（キャラクターW増加成功演出）が実行される。キャラクターW増加失敗演出およびキャラクターW増加成功演出は、表示部50aにおいて実行される。

#### 【0431】

図53（A-1）は、表示部50aにおいてキャラクターW増加失敗演出が実行されている様子を表している。キャラクターW増加失敗演出は、キャラクターW増加失敗演出に対応付けられた画像（キャラクターW増加失敗演出画像G32）の表示で構成されている。キャラクターW増加失敗演出画像G32の表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、表示部50aの全体で表されたキャラクターVのシルエット画像に設定されている。一方、図53（A-2）は、表示部50aにおいてキャラクターW増加成功演出が実行されている様子を表している。キャラクターW増加成功演出は、キャラクターW増加成功演出に対応付けられた画像（キャラクターW増加成功演出画像G33）の表示で構成されている。キャラクターW増加成功演出画像G33の表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、キャラクターWが増加されることを示唆する文字列（団員A参上）とキャラクターWに設定されている。単位演出に係るキャラクターW増加失敗演出およびキャラクターW増加成功演出は、当該単位演出が終了するまで、言い換えると当該単位演出が開始してから5秒（単位演出時間）が経過する時まで継続する。

10

20

#### 【0432】

そして、キャラクターW増加失敗演出が実行されると、当該特殊ゾーンが継続する場合、すなわち、キャラクターW増加失敗演出が行われた単位演出の単位演出番号が「5」、「10」、「15」以外で特殊ゾーンが終了しない場合、引き続き、新たに単位演出が第1段階目で開始される。この場合は、その後、図53（B-1） 図53（C-1） 図53（D-1）に示すように、1回目の単位演出と同様に第1段階目の単位演出が実行される。よって、操作促進演出において第1演出ボタン40kが操作されてキャラクター増加判定が行われ、当該キャラクター増加判定でキャラクターを増加しないと判定されると、再度図53（A-1）に示すように、キャラクターW増加失敗演出が実行されて、図53（B-1） 図53（C-1） 図53（D-1）に示すように、第1段階目の単位演出が実行される。すなわち、キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定されない限りは、最終的にキャラクターW増加失敗演出が行われる第1段階目の単位演出が繰り返し実行され続ける。ただし、第1段階目の単位演出でキャラクターを増加しないと判定され続けたとしても、特殊ゾーンが終了する前にキャラクターを増加すると判定された場合は、図53（A-2）に示すように、キャラクターW増加成功演出が実行される。

30

#### 【0433】

一方、図52（D）の後に、キャラクターW増加成功演出が実行されると、当該特殊ゾーンが継続する場合は、すなわち、キャラクターW増加成功演出が行われた単位演出の単位演出番号が「5」、「10」、「15」以外で特殊ゾーンが終了しない場合、続いて、新たな単位演出が第2段階目で開始される。具体的には、図53（B-2）に示すように、特殊ゾーン用背景画像G116において、応援を指揮しているキャラクターVに加えて、太鼓を叩いて応援しているキャラクターWが表示される。なお、前述の通り、キャラクターVおよびキャラクターWが表示される場合は、表示部50aの表示領域が左側と右側に分断されて、左側にキャラクターVが表示され、右側にキャラクターWが表示される。そして、第1段階目の場合と同様に、第2段階目の単位演出の開始から2秒が経過した時に操作有効期間が発生すると共に、操作促進演出が実行される。第2段階目の操作促進演出の演出内容は第1段階目の操作促進演出の演出内容と同一であり、図53（C-2）に示すように、表示部50aに、キャラクターVおよびキャラクターWに重畳的に操作促進画像G31が表示される。また、第2段階目の操作促進演出の演出時間（操作有効時間）

40

50

も第1段階目の操作促進演出の演出時間（操作有効時間）と同一であり、図53（D-2）に示すように、第1段階目の場合と同様に操作促進演出が進行する。

【0434】

そして、第2段階目の操作有効期間において（操作促進演出が実行されているときに）、第1演出ボタン40kが操作されると、前述の通り、特図変動パターンおよび単位演出番号に基づいて、キャラクター増加判定テーブルが実行される。ここで、キャラクター増加判定テーブルでキャラクターを増加しない、具体的にはキャラクターXが増加されずにキャラクターVおよびキャラクターWの状態が保持される場合（第3段階への発展が失敗して第2段階が継続される場合）、そのことを示す演出（キャラクターX増加失敗演出）が実行される。一方、キャラクター増加判定テーブルでキャラクターを増加する、具体的にはキャラクターXが増加されてキャラクターV、キャラクターW、およびキャラクターXになる場合（第3段階への発展が成功して第3段階に発展する場合）、そのことを示す演出（キャラクターX増加成功演出）が実行される。キャラクターX増加失敗演出およびキャラクターX増加成功演出は、表示部50aにおいて実行される。

【0435】

図54（A-1）は、表示部50aにおいてキャラクターX増加失敗演出が実行されている様子を表している。キャラクターX増加失敗演出は、キャラクターX増加失敗演出に対応付けられた画像（キャラクターX増加失敗演出画像G34）の表示で構成されている。キャラクターX増加失敗演出画像G34の表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、特殊ゾーンの第2段階として表示されるキャラクターVおよびキャラクターWのシルエット画像に設定されている。一方、図54（A-2）は、表示部50aにおいてキャラクターX増加成功演出が実行されている様子を表している。キャラクターX増加成功演出は、キャラクターX増加成功演出に対応付けられた画像（キャラクターX増加成功演出画像G35）の表示で構成されている。キャラクターX増加成功演出画像G35の表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、キャラクターXが増加されることを示唆する文字列（ブラバン参上）とキャラクターXに設定されている。第2段階目の単位演出に係るキャラクターX増加失敗演出およびキャラクターX増加成功演出は、当該単位演出が終了するまで、言い換えると当該第2段階目の単位演出が開始してから5秒（単位演出時間）が経過するときまで継続する。

【0436】

そして、キャラクターX増加失敗演出が実行されると、当該特殊ゾーンが継続する場合は、すなわち、キャラクターW増加失敗演出が行われた単位演出の単位演出番号が「5」、「10」、「15」以外で特殊ゾーンが終了しない場合、引き続き、新たな単位演出が第2段階目で開始される。この場合は、図54（B-1） 図54（C-1） 図54（D-1）に示すように、第2段階目の単位演出が同一の演出内容で繰り返し実行される。その後、操作促進演出において第1演出ボタン40kが操作されてキャラクター増加判定が行われ、当該キャラクター増加判定でキャラクターを増加しないと判定されると、再度図54（A-1）に示すように、キャラクターX増加失敗演出が実行されて、図54（B-1） 図54（C-1） 図54（D-1）に示すように、第2段階目の単位演出が実行される。すなわち、キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定されない限りは、最終的にキャラクターX増加失敗演出が行われる第2段階目の単位演出が繰り返し実行され続ける。ただし、第2段階目の単位演出でキャラクターを増加しないと判定され続けたとしても、特殊ゾーンが終了する前にキャラクターを増加すると判定された場合は、図54（A-2）に示すように、キャラクターX増加成功演出が実行される。

【0437】

一方、キャラクターX増加成功演出が実行されると、当該特殊ゾーンが継続する場合は、すなわち、キャラクターX増加成功演出が行われた単位演出の単位演出番号が「5」、「10」、「15」以外で特殊ゾーンが終了しない場合、続いて、新たな単位演出が第3段階目で開始される。具体的には、図54（B-2）に示すように、特殊ゾーン用背景画像G116において、応援を指揮しているキャラクターVおよび太鼓を叩いて応援してい

るキャラクターWに加えて、トランペットを吹いて応援しているキャラクターXが表示される。なお、前述の通り、キャラクターV、キャラクターW、およびキャラクターXが表示される場合は、表示部50aの表示領域が左上側と右上側と下側に分断されて、左上側にキャラクターVが表示され、右上側にキャラクターWが表示され、下側にキャラクターXが表示される。そして、第2段階目の場合と同様に、第3段階目の単位演出の開始から2秒が経過した時に操作有効期間が発生すると共に、操作促進演出が実行される。第3段階目の操作促進演出の演出内容は第2段階目の操作促進演出の演出内容と同一であり、図54(C-2)に示すように、表示部50aに、キャラクターV、キャラクターW、およびキャラクターXに重畳的に操作促進画像G31が表示される。また、第3段階目の操作促進演出の演出時間(操作有効時間)も第2段階目の操作促進演出の演出時間(操作有効時間)と同一であり、図54(D-2)に示すように、第2段階目の場合と同様に操作促進演出が進行する。

10

#### 【0438】

そして、第3段階目の操作有効期間において(操作促進演出が実行されているときに)、第1演出ボタン40kが操作されると、前述の通り、特図変動パターンおよび単位演出番号に基づいて、キャラクター増加判定テーブルが実行される。ここで、キャラクター増加判定テーブルでキャラクターを増加しない、具体的にはキャラクターYが増加されずにキャラクターV、キャラクターW、およびキャラクターXの状態が保持される場合(第4段階への発展が失敗して第3段階が継続される場合)、そのことを示す演出(キャラクターY増加失敗演出)が実行される。一方、キャラクター増加判定テーブルでキャラクターを増加する、具体的にはキャラクターYが増加されてキャラクターV、キャラクターW、キャラクターX、およびキャラクターYになる場合(第4段階への発展が成功して第4段階に発展する場合)、そのことを示す演出(キャラクターY増加成功演出)が実行される。キャラクターY増加失敗演出およびキャラクターY増加成功演出は、表示部50aにおいて実行される。

20

#### 【0439】

図55(A-1)は、表示部50aにおいてキャラクターY増加失敗演出が実行されている様子を表している。キャラクターY増加失敗演出は、キャラクターY増加失敗演出に対応付けられた画像(キャラクターY増加失敗演出画像G36)の表示で構成されている。キャラクターY増加失敗演出画像G36の表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、特殊ゾーンの第3段階として表示されるキャラクターV、キャラクターWおよびキャラクターXのシルエット画像に設定されている。一方、図55(A-2)は、表示部50aにおいてキャラクターY増加成功演出が実行されている様子を表している。キャラクターY増加成功演出は、キャラクターY増加成功演出に対応付けられた画像(キャラクターY増加成功演出画像G37)の表示で構成されている。キャラクターY増加成功演出画像G37の表示内容は適宜に設定可能であるが、第1実施形態では、キャラクターYが増加されることを示唆する文字列(チアリーダー参上)とキャラクターYに設定されている。第3段階目の単位演出に係るキャラクターY増加失敗演出およびキャラクターY増加成功演出は、当該単位演出が終了するまで、言い換えると当該単位演出が開始してから5秒(単位演出時間)が経過するときまで継続する。

30

40

#### 【0440】

そして、キャラクターY増加失敗演出が実行されると、当該特殊ゾーンが継続する場合は、すなわち、キャラクターY増加失敗演出が行われた単位演出の単位演出番号が「5」、「10」、「15」以外で特殊ゾーンが終了しない場合、新たな単位演出が第3段階目で開始される。この場合は、図55(B-1) 図55(C-1) 図55(D-1)に示すように、第3段階目の単位演出が同一の演出内容で繰り返し実行される。その後、操作促進演出において第1演出ボタン40kが操作されてキャラクター増加判定が行われ、当該キャラクター増加判定でキャラクターを増加しないと判定されると、再度図55(A-1)に示すように、キャラクターY増加失敗演出が実行されて、図55(B-1) 図55(C-1) 図55(D-1)に示すように、第3段階目の単位演出が実行される。

50

すなわち、キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定されない限りは、最終的にキャラクターY増加失敗演出が行われる第3段階目の単位演出が繰り返し実行され続ける。ただし、第3段階目の単位演出でキャラクターを増加しないと判定され続けたとしても、特殊ゾーンが終了する前にキャラクターを増加すると判定された場合は、図55(A-2)に示すように、キャラクターY増加成功演出が実行される。

#### 【0441】

一方、キャラクターY増加成功演出が実行されると、当該特殊ゾーンが継続する場合は、続いて、新たな単位演出が第4段階目で開始される。具体的には、図55(B-2)に示すように、特殊ゾーン用背景画像G116において、応援を指揮しているキャラクターV、太鼓を叩いて応援しているキャラクターW、およびトランペットを吹いて応援しているキャラクターXに加えて、踊って応援しているキャラクターYが表示される。なお、前述の通り、キャラクターV、キャラクターW、キャラクターX、およびキャラクターYが表示される場合は、表示部50aの表示領域が左上側と右上側と左下側と右下側に分断されて、左上側にキャラクターVが表示され、右上側にキャラクターWが表示され、左下側にキャラクターXが表示され、右下側にキャラクターYが表示される。

10

#### 【0442】

そして、第4段階目の単位演出では、第1段階目～第3段階目の場合と異なって、操作有効期間が発生しない(操作促進演出が実行されない)。これは、第4段階目は、特殊ゾーンにおいて最も高い段階であるからである。よって、特殊ゾーンが第4段階目まで発展すると、見た目上は、図55(C-2)～図55(D-2)に示すように、表示部50aの表示領域が左上側と右上側と左下側と右下側に分断されて、左上側にキャラクターVが表示され、右上側にキャラクターWが表示され、左下側にキャラクターXが表示され、右下側にキャラクターYが表示される状況が続く。ただし、パチンコ遊技機PY1の内部状況としては、特殊ゾーンが終了するまで、5秒単位の単位演出が繰り返し実行され続けることになる。

20

#### 【0443】

なお、特殊ゾーンの第1段階、第2段階、および第3段階において、各操作促進演出が開始されてから操作促進演出時間が経過するまでの間に、第1演出ボタン40kが操作されなかった場合は、その操作促進演出に係るキャラクター増加判定においてキャラクターを増加しないと判定されたとみなされて、当該操作促進演出時間の経過に応じて、当該単位演出が終了するときまでその段階に応じた増加失敗演出(キャラクターW増加失敗演出、キャラクターX増加失敗演出、キャラクターY増加失敗演出)が実行される。

30

#### 【0444】

そして、特殊ゾーンにおける最後の単位演出が終了すると、具体的には、短特殊ゾーンであれば単位演出番号「5」の単位演出、中特殊ゾーンであれば単位演出番号「10」の単位演出、または長特殊ゾーンであれば単位演出番号「15」の単位演出が終了すると、図56(A)に示すように、表示部50aの背景全体がホワイトアウトしながら特殊ゾーン用背景画像G116が消えると共に、リーチが成立した状態の左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が出現する。そして、続いて、図56(B-1)に示すようにLリーチに発展するか、図56(B-2)に示すようにSPリーチに発展する。

40

#### 【0445】

以上のように、パチンコ遊技機PY1によれば、特殊ゾーンにおいて、表示部50aにキャラクターが表示され、当該特殊ゾーンにおいてキャラクターの数が増加することがあり、特殊ゾーンにおいてキャラクターの数が増加するにつれて大当たり遊技状態になる可能性が高くなっていくので、遊技者をキャラクターの数の増加に注目させることができる。

#### 【0446】

また、特殊ゾーンにおいて操作促進演出が実行されているときに第1演出ボタン40kが操作されたことに応じて、キャラクターの数が増加するときと、キャラクターの数が増加しないときと、があるので、キャラクターの数の増加に対する遊技者の体感性を高める

50

とともに、キャラクターの数が増加するか否かをドキドキさせることができる。さらに、操作促進演出は間欠的に実行されるので、キャラクターの数を増加させる操作に対して爽快感を与えると共に、特殊ゾーンへの飽きを防止することができる。

#### 【0447】

さらに、特殊ゾーンにおける操作促進演出の実行回数が多くなるにつれてキャラクターの数が増加し易くなっているため、操作促進演出により一層注目させることができる。また、操作促進演出の実行間隔（実行頻度）は一定であるが、特殊ゾーンの演出時間は3種類（短特殊ゾーン、中特殊ゾーン、長特殊ゾーン）設けられており、演出時間が長くなるにつれて操作促進演出の実行回数が多くなるので、遊技者に特殊ゾーンの継続により一層注目させることができる。

10

#### 【0448】

また、各段階の単位演出においては、単位演出が開始されると各段階に応じたキャラクターが表示される。具体的には、第1段階であればキャラクターVであり、第2段階であればキャラクターVおよびキャラクターWであり、第3段階であればキャラクターV、キャラクターW、およびキャラクターXであり、第4段階であればキャラクターV、キャラクターW、キャラクターX、およびキャラクターYである。そして、第1段階～第3段階においては、単位演出が開始してから所定時間が経過すると、各段階に応じたキャラクターに重畳的に操作促進演出が実行される。そして、操作促進演出において第1演出ボタン40kが操作されると、その操作に伴って、各段階に応じたキャラクターの表示から各段階に応じた増加失敗演出または増加成功演出に切り替わり、当該増加失敗演出または増加成功演出は、当該単位演出が終了するまで行われる。よって、第1段階～第3段階の単位演出は、前半がその段階に応じたキャラクターの表示で構成され、後半がその段階に応じた増加失敗演出または増加成功演出で構成され、前半と後半の切り替えが操作促進演出における第1演出ボタン40kの操作で行われる演出と捉えることもできる。

20

#### 【0449】

（第1実施形態の変更例）

次に、第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。特殊ゾーンに用いられる各種画像の表示内容や大きさは、第1実施形態に限られず適宜に変更可能である。また、第1実施形態では、特殊ゾーンにおいてキャラクターが増加し、キャラクターが増加するにつれて大当たり遊技状態になる可能性が高くなっていくが、当該大当たり遊技状態になる可能性に対応付けられた対象は、キャラクターを表す図形に限られず、アイテム、フルーツ、動物、植物、乗り物などの他の図形や、文字や数字などの他の種類のオブジェクトでも良い。また、大当たり遊技状態になる可能性に対応付けられた対象は、同一種類のオブジェクトではなく、他の種類のオブジェクトが混在して構成されても良い。

30

#### 【0450】

また、第1実施形態では、特殊ゾーンは通常変動の後に実行されているが特殊ゾーンの実行時期はこれに限られず適宜に変更しても良い。例えば、通常変動の後に、再変動表示が1回行われる擬似連演出、および再変動表示が2回行われる擬似連演出を実行可能に構成し、これらの擬似連演出の後に特殊ゾーンが実行されることがあるように構成しても良い。また、第1実施形態では、特殊ゾーンの後にリーチが成立してそのままリーチかSリーチに発展するが、特殊ゾーンの後はリーチの成立以外の大当たりになる可能性があることを示唆する演出に発展するように構成しても良い。また、第1実施形態では、特殊ゾーンの実行時期は1種類であるが、複数設けられても良い。

40

#### 【0451】

さらに、第1実施形態では、特殊ゾーンは、特図変動開始コマンドが示す大当たり判定結果を含む特図変動パターンに基づいて、当該特図変動パターンに係る特図変動演出において実行されるが、始動入賞コマンドが示す特図変動パターン情報に基づいて、当該始動入賞コマンドに係る始動入賞から、当該始動入賞コマンドに係る特図変動表示が開始されるまでの間に開始され、当該特図変動表示が開始されるまで、あるいは、当該特図変動表

50

示が終了するまで、所謂「先読み演出」として、例えば、複数の特図変動表示にまたがって実行されるようにしても良い。また、特殊ゾーンを大当たり遊技状態において実行するようにしても良い。この場合は、キャラクターが増加するにつれて、大当たり遊技状態の後に高確率状態や時短状態などの遊技者に有利な遊技状態になる可能性が高くなるようにする。あるいは、キャラクターが増加するにつれて、その後もラウンド遊技状態が継続する可能性が高くなるようにする。さらに、第1実施形態では、特殊ゾーンは、通常遊技状態（通常演出モード）において、第1始動口11への入賞によって生成された特図1変動開始コマンドに基づいて実行されているが、高確率高ベース遊技状態や低確率高ベース遊技状態（確変演出モードや時短演出モード）などの通常遊技状態（通常演出モード）以外の遊技状態（演出モード）において、第2始動口12への入賞によって生成された特図2変動開始コマンドに基づいて実行されるようにしても良い。

10

#### 【0452】

また、第1実施形態では、特殊ゾーンにおいてキャラクターが4つまで増加可能に構成しているが、この増加に係る上限値は4つに限られず、4つ以下の複数もしくは5つ以上の複数に設定しても良い。加えて、第1実施形態では、1回の単位演出においてキャラクターが1つずつしか増加していかないが、1回の単位演出において複数のキャラクターが増加するようにしても良い。

#### 【0453】

さらに、第1実施形態では、特殊ゾーンにおける操作促進演出が開始されてから操作促進演出時間が経過するまでの間に第1演出ボタン40kが操作されなかった場合は、キャラクター増加判定でキャラクターが増加しないと判定されたことにみなされるが、このような場合は操作促進演出時間の経過に応じてキャラクター増加判定を行うようにしても良い。また、第1実施形態では、操作促進演出の演出内容は1種類であるが、複数種類設けても良い。この場合、1回の操作促進演出（単位演出）に対して1または複数の個数のキャラクター画像が増加できるように構成しておき、操作促進演出の演出内容に応じて、増加するキャラクター画像の個数の期待度が異なるようにしても良い。また、操作促進演出に係る操作手段も第1演出ボタン40kに限られず、第2演出ボタン41kにしても良い。さらには、第1演出ボタン40kおよび第2演出ボタン41k以外の操作手段を設け、その操作手段の操作を特殊ゾーンにおける操作促進演出で有効にしても良い。

20

#### 【0454】

また、第1実施形態では、特殊ゾーンにおいてキャラクターが増加するにつれて大当たり期待度が高くなるが、上限値まで増加したとしてもハズレになる可能性がある、すなわち上限値まで増加したことは大当たり遊技状態になることの示唆となっていない。しかしながら、特殊ゾーンにおいてキャラクターが上限値まで増加すると、ハズレになる可能性はない、すなわち上限値まで増加したことは大当たり遊技状態になることの示唆となるようにしても良い。

30

#### 【0455】

さらに、第1実施形態では、特殊ゾーンには、時間の長さに応じて短特殊ゾーン、中特殊ゾーン、および長特殊ゾーンの3種類が設けられているが、これらの中の2つの種類が設定されているようにしても良い。あるいは、これらの種類の他にも、時間の長さが異なる他の種類を設定しても良い。

40

#### 【0456】

また、第1実施形態では、中特殊ゾーンについては、単位演出番号が1~5<6~10の順番で、長特殊ゾーンについては、単位演出番号が1~5<6~10<11~15の順番で、キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率が高く設定されているが、各特殊ゾーンについては単位演出番号に関わらず、キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率を一定にするようにしても良い。ただし、その場合は、短特殊ゾーンでキャラクターを増加すると判定される確率<中特殊ゾーンでキャラクターを増加すると判定される確率<長特殊ゾーンでキャラクターを増加すると判定される確率となるようにしても良い。

50

## 【 0 4 5 7 】

さらに、第 1 実施形態では、単位演出番号が 1 ～ 5 については、短特殊ゾーン < 中特殊ゾーン < 長特殊ゾーンの順番で、単位演出番号が 6 ～ 10 については、中特殊ゾーン < 長特殊ゾーンの順番で、キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率が高く設定されているが、各単位演出番号の範囲については、特殊ゾーンの種類に関わらず、キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率を一定にするようにしても良い。ただし、その場合は、単位演出番号が 1 ～ 5 でキャラクターを増加すると判定される確率 < 単位演出番号が 6 ～ 10 でキャラクターを増加すると判定される確率 < 単位演出番号が 11 ～ 15 でキャラクターを増加すると判定される確率となるようにしても良い。

10

## 【 0 4 5 8 】

また、特殊ゾーンにおいては、単位演出が繰り返し実行されるが、単位演出の演出時間、および実行回数も第 1 実施形態に限られず適宜に設定しても良い。さらに、第 1 実施形態では、単位演出の演出時間は 1 種類であるが、複数種類設けても良い。この場合、単位演出の演出時間は複数種類設けられているが、各特殊ゾーンにおいて実行される単位演出の演出時間を 1 つに決定するようにしても、1 回の特殊ゾーンにおいて複数種類の演出時間の単位演出が実行されるようにしても良い。前者の場合、例えば特殊ゾーンの演出時間は 1 種類のみ設定され、各単位演出におけるキャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率は一定にしておき、大当たりの場合には単位演出の演出時間が短くなり易く、ハズレの場合には単位演出の演出時間が長くなり易くなるようにしても良い。例えば、単位演出の演出時間を 3 種類（3 秒、5 秒、7 秒）設けておき、図 57 に示す単位演出時間判定テーブルを用いて、1 回の特殊ゾーンに係る単位演出の演出時間を決定するようにする。そうすると、大当たりである場合の方が、1 回の特殊ゾーンにおける単位演出の演出時間が短くなり易くなり、言い換えると、単位演出の実行頻度が多くなり易くなり、結果として、1 回の特殊ゾーンにおける単位演出の実行回数が多くなり易くなる。キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率は一定であっても、1 回の特殊ゾーン全体における単位演出の実行回数が増えると、トータルとして 1 回の特殊ゾーンでキャラクターが増加し易くなる。また、後者の場合も、例えば特殊ゾーンの演出時間は 1 種類のみ設定され、各単位演出におけるキャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率は一定にしておき、大当たりの場合には単位演出の演出時間が短くなり易く、ハズレの場合には単位演出の演出時間が長くなり易くなるようにしても良い。例えば、単位演出の演出時間を 3 種類（3 秒、5 秒、7 秒）設けておき、図 57 に示す単位演出時間判定テーブルを用いて各回の単位演出の演出時間を決定するようにする。そうすると、大当たりである場合の方が、各単位演出の演出時間が短くなり易くなり、言い換えると、単位演出の実行頻度が多くなり易くなり、結果として、1 回の特殊ゾーンにおける単位演出の実行回数が増え易くなる。キャラクター増加判定でキャラクターを増加すると判定される確率は一定であっても、1 回の特殊ゾーン全体における単位演出の実行回数が増えると、トータルとして 1 回の特殊ゾーンでキャラクターが増加し易くなる。

20

30

## 【 0 4 5 9 】

40

## 7. その他の変更例

次に、基本的な実施形態、および第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 についてのその他の変更例を以下に説明する。以下、基本的な実施形態、および第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 について「パチンコ遊技機 P Y 1 など」という。

## 【 0 4 6 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 などでは、特図抽選結果を報知するために表示部 50 a を用いて演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の可変表示を行っているが、画像表示装置に代えて、所謂「回胴式遊技機（スロットマシン）」のように図柄が表示されたドラムを配設し、当該ドラムを可変表示することによって特図抽選結果を報知してもよい。

## 【 0 4 6 1 】

50

また、パチンコ遊技機 P Y 1 などでは、大当たり遊技で大入賞口 1 4 が開放可能であるが、大入賞口 1 4 以外にも大当たり遊技で開放可能な入賞領域を設けても良い。

【 0 4 6 2 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 などでは、特定の大当たり図柄種別に判定されると、必ず大当たり遊技後に高確率状態にて遊技が進行する。すなわち、高確率状態の設定が大当たり図柄種別に対応付けられている。しかしながら、高確率状態の設定条件を変更してもよい。例えば、大入賞装置 1 4 D とは別に、開閉可能であり、開放時に遊技球が入球可能な第 2 大入賞装置を遊技領域 6 の遊技球が到達可能な位置に設けておき、大当たり遊技中の所定のラウンド遊技において第 2 大入賞装置が開放して第 2 大入賞装置に入球した遊技球が、その下流側に設けられた特定領域を通過すると、大当たり遊技の終了に伴って高確率状態が設定されるようにしてもよい。

10

【 0 4 6 3 】

この場合、例えば第 2 大入賞装置が入球容易な時間（例えば、2 9 . 5 秒）開放する特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ易い大当たり図柄）と、第 2 大入賞装置が入球困難な時間（例えば、0 . 5 秒）開放する非特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ難い大当たり図柄）と、を設けることができる。また、第 2 大入賞装置に入賞した遊技球が通過可能な領域として特定領域と非特定領域があり、遊技球を特定領域と非特定領域に振り分ける振分装置を設けておく。そして、第 2 大入賞装置の開放時間は同じであるが、第 2 大入賞装置の開放態様と振分装置の作動態様との組み合わせで、高確率状態を設定させ易い大当たり図柄と高確率状態を設定させ難い大当たり図柄を設けることも可能である。

20

【 0 4 6 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 などでは、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板 1 0 0 が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御を演出制御基板 1 2 0 が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板 1 4 0 を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【 0 4 6 5 】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機や回胴式遊技機（所謂「スロットマシン」）などに適用することも可能である。

30

【 0 4 6 6 】

8 . 前述した実施形態に開示されている発明

この [ 発明を実施するための形態 ] における前段落までには、以下の発明 1 ~ 発明 6 が開示されている。発明 1 ~ 発明 6 の説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。

【 0 4 6 7 】

8 - 1 . 発明 1

遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態）にすることが可能な遊技機において、

40

演出を制御する演出制御手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、

前記演出制御手段が実行可能な演出として、所定期間（特図変動演出において通常変動が終了してからリーチが成立するまでの間）において表示部で行う特定演出（特殊ゾーン）があり、

前記特定演出では、前記表示部にオブジェクト（キャラクター）が表示され、当該特定演出において前記オブジェクトの数が増加することがあり、

前記特定演出において前記オブジェクトの数が増加するにつれて前記有利遊技状態になる可能性が高くなっていくことを特徴とする遊技機。

【 0 4 6 8 】

8 - 2 . 発明 2

50



発明 1 に係る遊技機であって、  
遊技者が操作可能な操作手段（第 1 演出ボタン 4 0 k ）をさらに備え、  
前記特定演出において前記表示部に、前記操作手段の操作を促す操作促進演出が実行されることがあり、

前記操作促進演出が実行されているときに前記操作手段が操作されたことに応じて、前記オブジェクトの数が増加するときと、前記オブジェクトの数が増加しないときと、があることを特徴とする遊技機。

【 0 4 6 9 】

8 - 3 . 発明 3

発明 2 に係る遊技機であって、  
前記操作促進演出は前記特定演出において間欠的に複数回実行されることを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 0 】

8 - 4 . 発明 4

発明 3 に係る遊技機であって、  
前記特定演出における前記操作促進演出の実行回数が多くなるにつれて前記オブジェクトの数が増加し易いことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 1 】

8 - 5 . 発明 5

発明 4 に係る遊技機であって、  
前記有利遊技状態にならない場合よりも前記有利遊技状態になる場合の方が前記所定期間の時間が長くなり易く、  
前記特定演出の時間が長くなるにつれて前記操作促進演出の実行回数が多くなり易いことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 2 】

8 - 6 . 発明 6

発明 4 に係る遊技機であって、  
前記有利遊技状態にならない場合よりも前記有利遊技状態になる場合の方が前記操作促進演出の実行頻度が多くなり易いことを特徴とする遊技機。

【 符号の説明 】

【 0 4 7 3 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 ... 遊技盤

1 1 ... 第 1 始動口

1 1 a ... 第 1 始動口センサ

1 2 ... 第 2 始動口

1 2 a ... 第 2 始動口センサ

1 4 ... 大入賞口

1 4 a ... 大入賞口センサ

4 0 ... 第 1 演出ボタン装置

4 0 k ... 第 1 演出ボタン

4 0 a ... 第 1 演出ボタンセンサ

4 1 ... 第 2 演出ボタン装置

4 1 k ... 第 2 演出ボタン

4 1 a ... 第 2 演出ボタンセンサ

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

5 2 ... スピーカー

5 3 ... 枠ランプ

5 5 ... 盤可動装置

10

20

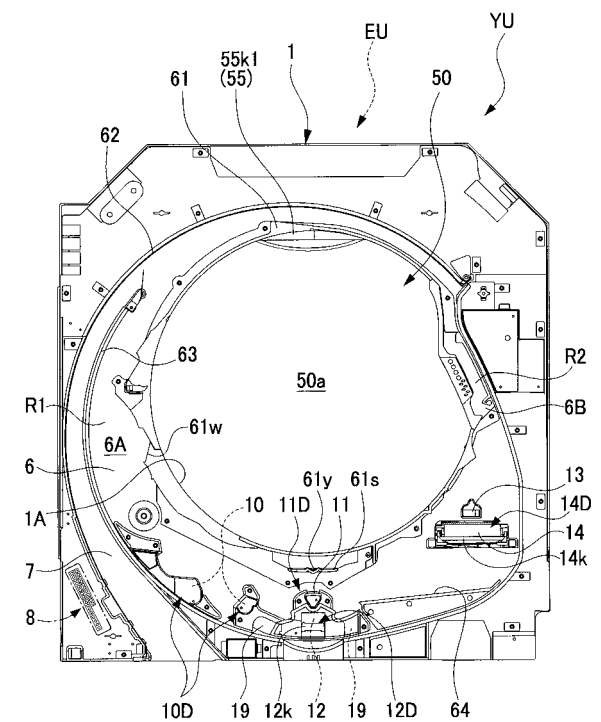
30

40

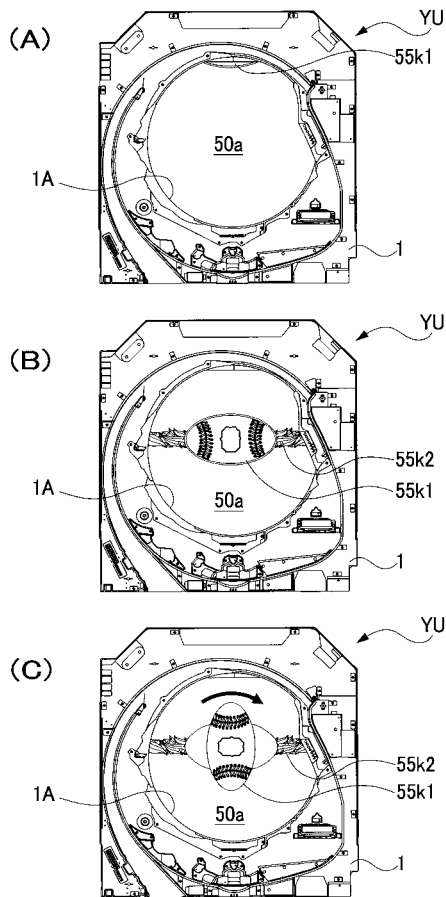
50

1 4 0 ... 画像制御基板

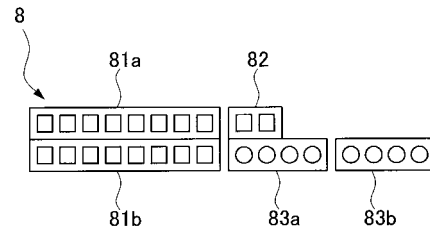
【 図 2 】



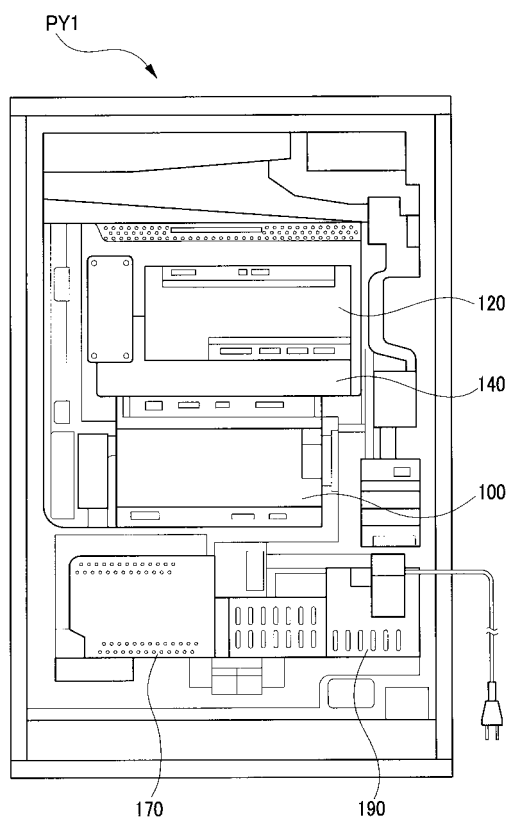
【図 3】



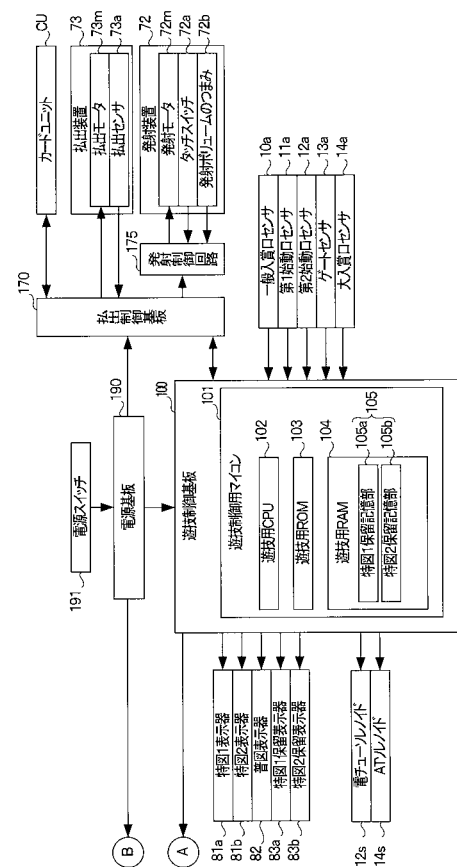
【図 4】



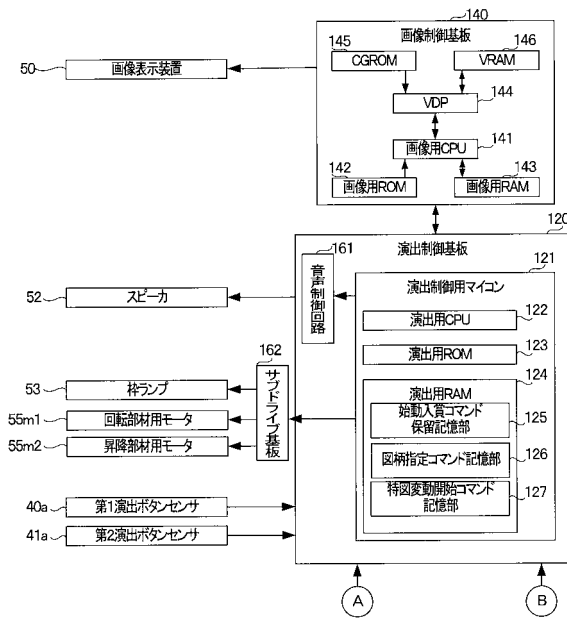
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A) 普図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-F	普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-T	特別図柄乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-OS	大当たり図柄種別乱数	0~9	大当たり図柄種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~99	リーチ判定用
ラベル-TRND-HP	特図変動パターン乱数	0~99	特図変動パターン判定用

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	1~6600	当たり	1-1
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
時短状態	1~59936	当たり	1-2
	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	TBL No.
非時短状態	ハズレ普図	30秒	2-1
	当たり図柄	30秒	
時短状態	ハズレ普図	5秒	2-2
	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		インターバル時間	TBL No.
非時短状態	1	0.2秒		—	3-1
時短状態	2	1回目	2.5秒	1.0秒	3-2
		2回目	2.5秒		

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000~1219	大当たり	5-1-1
	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	5-1-2
	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判定値	判定結果	TBL No.
特図1	0~14	大当たり図柄A	6-1
	15~64	大当たり図柄B	
	65~99	大当たり図柄C	
特図2	0~44	大当たり図柄D	6-2
	45~64	大当たり図柄D	
	65~99	大当たり図柄F	

(C) リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	0~29	リーチ有り	7-1
	30~99	リーチ無し	
時短状態	0~9	リーチ有り	7-2
	10~99	リーチ無し	

【図 1 1】

特図1変動パターン判定テーブル

選択状態	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン乱数判定値	振分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考		TBL No.
								特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称	
非特短状態	大当たり	—	—	0～69	70	THP01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→SPリ→リーチ	SP大当たり変動	8-1-1
				70～99	30	THP02	6000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→Lリ→リーチ	L大当たり変動	
				0～14	15	THP03	9000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→SPリ→リーチ	SPハズレ変動	8-1-2
				15～49	35	THP04	9000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→Lリ→リーチ	Lハズレ変動	
				50～99	50	THP05	2000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ	Nハズレ変動	
ハズレ	ハズレ	—	0～2	0～79	80	THP06	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-3
				80～94	15	THP07	800	通常変動	通常Bハズレ変動	
				95～99	5	THP08	400	通常変動	通常Cハズレ変動	
				0～4	10	THP09	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-4
				5～14	10	THP07	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	15～99	85	THP08	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	8-1-5
				0～99	100	THP11	35000	通常変動→リーチ→ハトリリ→リーチ	ハトリ大当たり変動	8-1-6
				0～24	25	THP12	25000	通常変動→リーチ→ハトリリ→リーチ	ハトリ大当たり変動	
				25～99	75	THP13	10000	通常変動→リーチ→ガセ	リーチガセハズレ変動	8-1-7
				0～84	65	THP14	6000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-1-8

【図 1 3】

第1先読み判定テーブル

選択状態	特別図柄乱数	リーチ乱数	特図変動パターン乱数	始動入賞コマンド	*備考			TBL No.
					始動口情報	当否情報	特図変動パターン情報	
非特短状態	1000～1219 0～65535のうち上記以外の数値	—	0～69 70～99 0～29 15～49 50～99 30～255	第1始動入賞コマンド01	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-1
				第1始動入賞コマンド02	第1始動口	大当たり	L大当たり変動	
				第1始動入賞コマンド03	第1始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
				第1始動入賞コマンド04	第1始動口	ハズレ	Lハズレ変動	
				第1始動入賞コマンド05	第1始動口	ハズレ	Nハズレ変動	
低確率高ベース遊技状態	1000～2499 0～65535のうち上記以外の数値	—	0～99 0～24 25～99 10～255 0～99	第1始動入賞コマンド06	第1始動口	大当たり	通常ハズレ変動	11-2
				第1始動入賞コマンド21	第1始動口	大当たり	ハトリ大当たり変動	
				第1始動入賞コマンド22	第1始動口	ハズレ	ハトリハズレ変動	
				第1始動入賞コマンド23	第1始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
				第1始動入賞コマンド24	第1始動口	ハズレ	短縮変動	
高確率高ベース遊技状態	1000～2499 0～65535のうち上記以外の数値	—	0～99 0～24 25～99 10～255 0～99	第1始動入賞コマンド41	第1始動口	大当たり	ハトリ大当たり変動	11-3
				第1始動入賞コマンド42	第1始動口	ハズレ	ハトリハズレ変動	
				第1始動入賞コマンド43	第1始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
				第1始動入賞コマンド44	第1始動口	ハズレ	短縮変動	
				第1始動入賞コマンド44	第1始動口	ハズレ	短縮変動	

【図 1 2】

特図2変動パターン判定テーブル

選択状態	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン乱数判定値	振分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考		TBL No.
								特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称	
非特短状態	大当たり	—	—	0～69	70	THP51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→SPリ→リーチ	SP大当たり変動	8-2-1
				70～99	30	THP52	8000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→Lリ→リーチ	L大当たり変動	
				0～14	15	THP53	9000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→SPリ→リーチ	SPハズレ変動	8-2-2
				15～49	35	THP54	5000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ→Lリ→リーチ	Lハズレ変動	
				50～99	50	THP55	2000	通常変動→リーチ→Nリ→リーチ	Nハズレ変動	
ハズレ	ハズレ	—	0～2	0～79	80	THP56	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-3
				80～94	15	THP57	800	通常変動	通常Bハズレ変動	
				95～99	5	THP58	400	通常変動	通常Cハズレ変動	
				0～4	10	THP59	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-4
				5～14	10	THP57	8000	通常変動	通常ハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	15～99	85	THP60	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	8-2-5
				0～99	100	THP61	35000	通常変動→リーチ→ハトリリ→リーチ	ハトリ大当たり変動	8-2-6
				0～24	25	THP62	25000	通常変動→リーチ→ハトリリ→リーチ	ハトリ大当たり変動	
				25～99	75	THP63	10000	通常変動→リーチ→ガセ	リーチガセハズレ変動	8-2-7
				0～84	65	THP64	6000	短縮変動	短縮ハズレ変動	8-2-8

【図 1 4】

第2先読み判定テーブル

選択状態	特別図柄乱数	リーチ乱数	特図変動パターン乱数	始動入賞コマンド	*備考			TBL No.
					始動口情報	当否情報	特図変動パターン情報	
非特短状態	1000～1219 0～65535のうち上記以外の数値	—	0～69 70～99 0～29 15～49 50～99 30～255	第2始動入賞コマンド01	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-4
				第2始動入賞コマンド02	第2始動口	大当たり	L大当たり変動	
				第2始動入賞コマンド03	第2始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド04	第2始動口	ハズレ	Lハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド05	第2始動口	ハズレ	Nハズレ変動	
低確率高ベース遊技状態	1000～2499 0～65535のうち上記以外の数値	—	0～99 0～24 25～99 10～255 0～99	第2始動入賞コマンド06	第2始動口	大当たり	通常ハズレ変動	11-5
				第2始動入賞コマンド21	第2始動口	大当たり	ハトリ大当たり変動	
				第2始動入賞コマンド22	第2始動口	ハズレ	ハトリハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド23	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド24	第2始動口	ハズレ	短縮変動	
高確率高ベース遊技状態	1000～2499 0～65535のうち上記以外の数値	—	0～99 0～24 25～99 10～255 0～99	第2始動入賞コマンド41	第2始動口	大当たり	ハトリ大当たり変動	11-6
				第2始動入賞コマンド42	第2始動口	ハズレ	ハトリハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド43	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド44	第2始動口	ハズレ	短縮変動	
				第2始動入賞コマンド44	第2始動口	ハズレ	短縮変動	

【 図 1 5 】

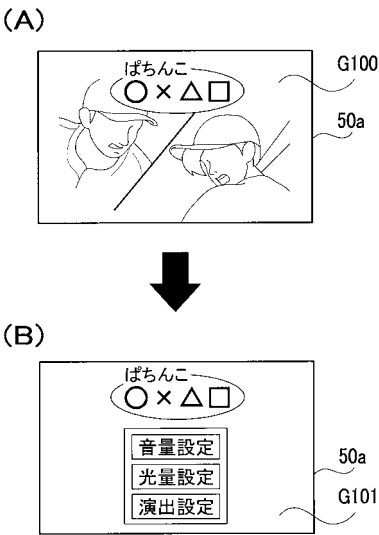
(A) 大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄 の種類	ラウンド遊技 の回数	ラウンド 遊技当りの 開放の回数	大入賞口の開放パターン		OP 時間	ED 時間	TBL No.
			閉鎖 時間	開放 時間			
大当たり図柄A	10回	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	12-1
大当たり図柄B	5回	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	12-2
大当たり図柄C	5回	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	12-3
大当たり図柄D	10回	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	12-4
大当たり図柄E	6回	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	12-5
大当たり図柄F	6回	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	12-6

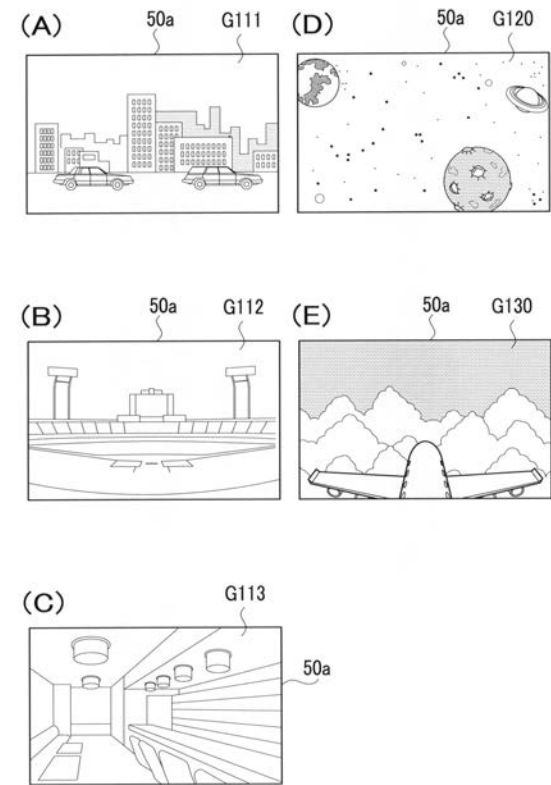
(B) 遊技状態設定テーブル

大当たり図柄種類	遊技状態	終了条件		TBL No.
		高確率状態	時短状態	
高確率高ベース遊技状態	高確率高ベース遊技状態	-	-	11
高確率高ベース遊技状態	高確率高ベース遊技状態	-	-	
低確率高ベース遊技状態	低確率高ベース遊技状態	-	特図可変表示100回	
高確率高ベース遊技状態	高確率高ベース遊技状態	-	-	
高確率高ベース遊技状態	高確率高ベース遊技状態	-	-	
低確率高ベース遊技状態	低確率高ベース遊技状態	-	特図可変表示100回	

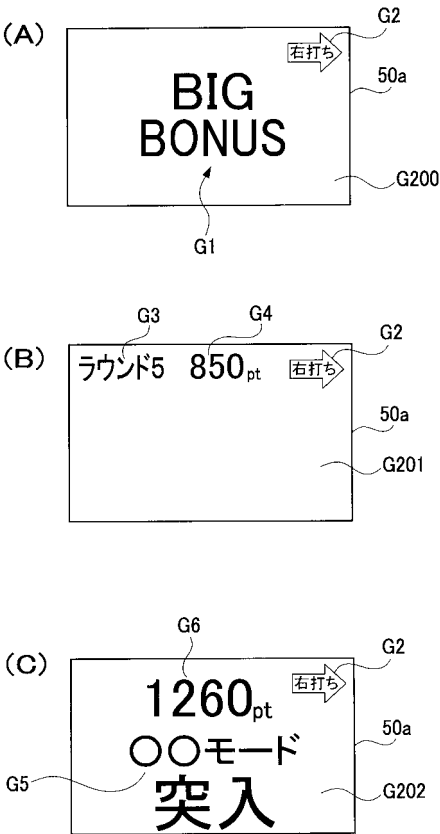
【 図 1 6 】



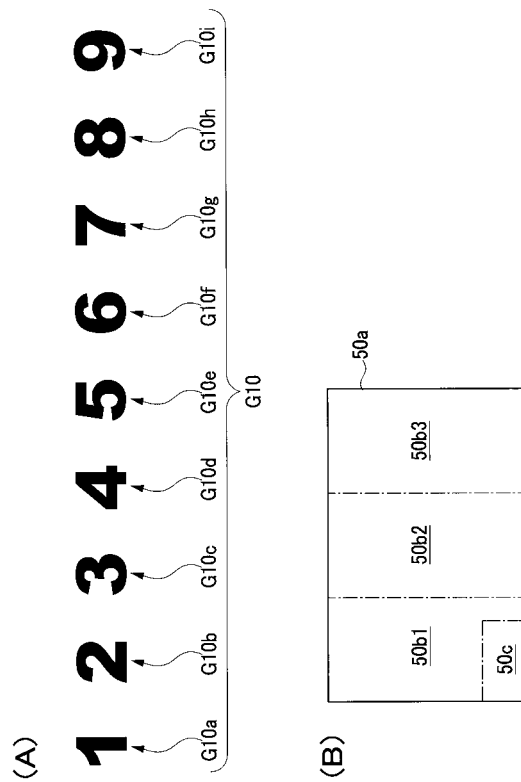
【 図 1 7 】



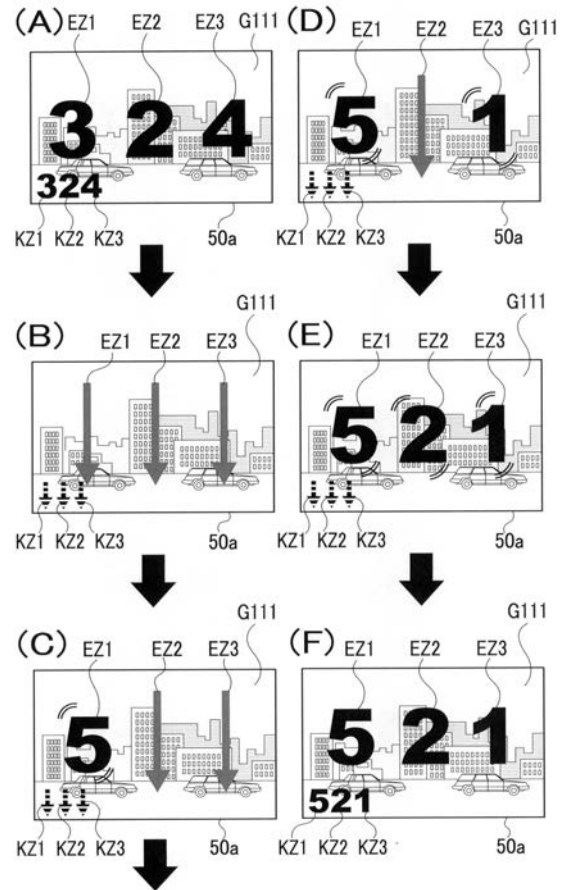
【 図 1 8 】



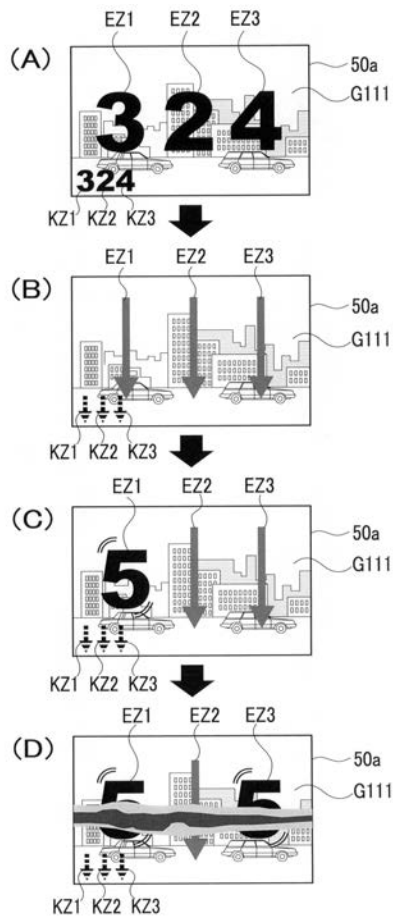
【図 19】



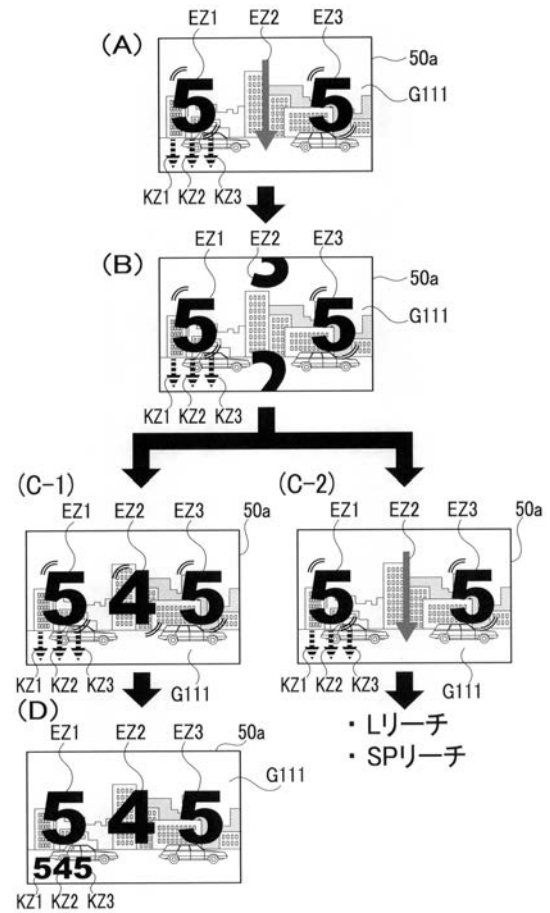
【図 20】



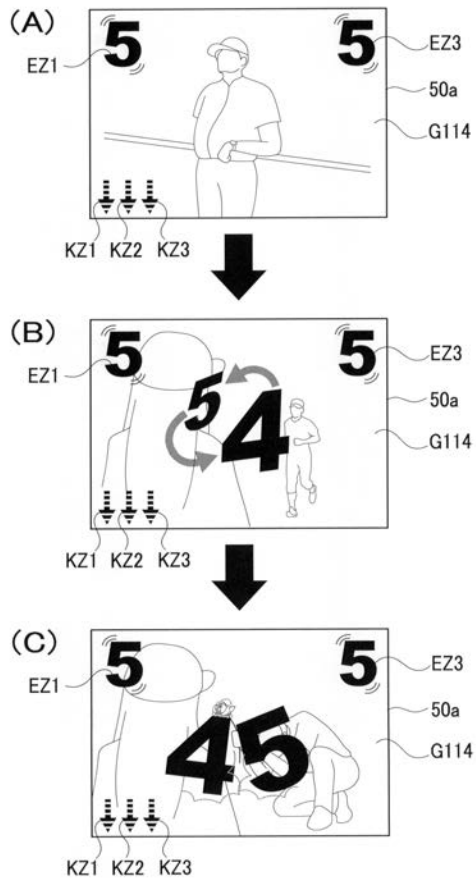
【図 21】



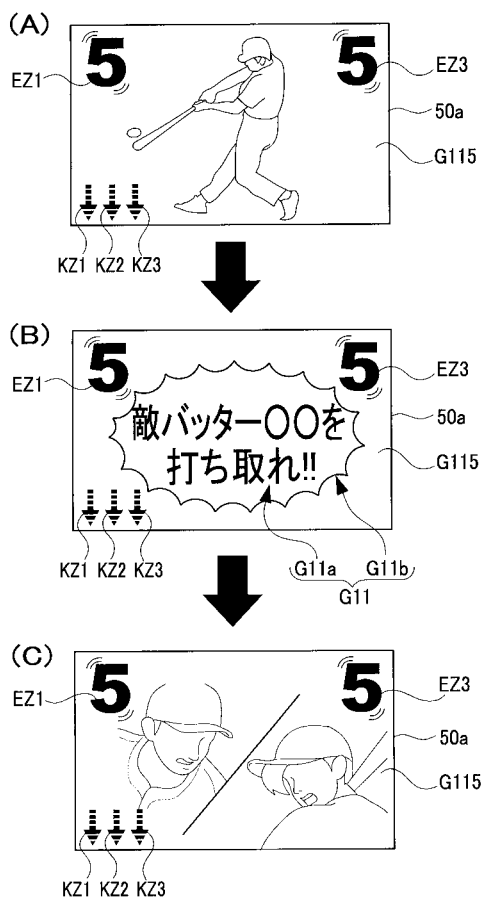
【図 22】



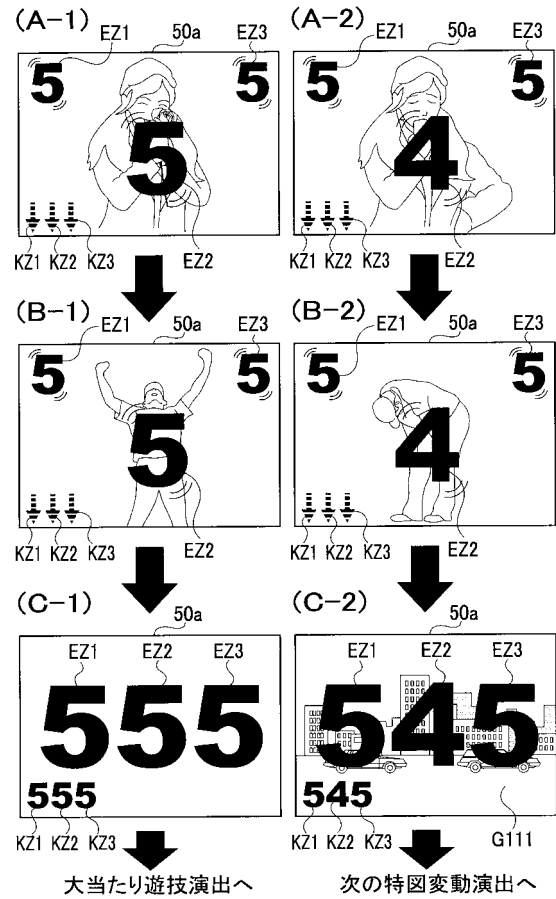
【図 2 3】



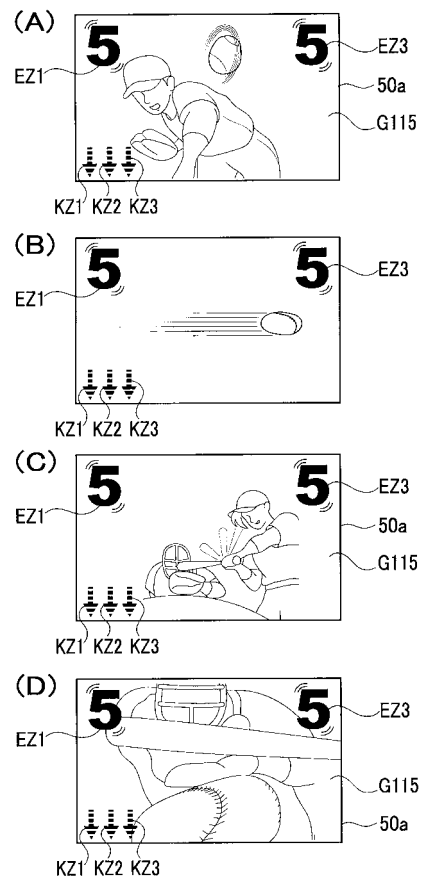
【図 2 5】



【図 2 4】

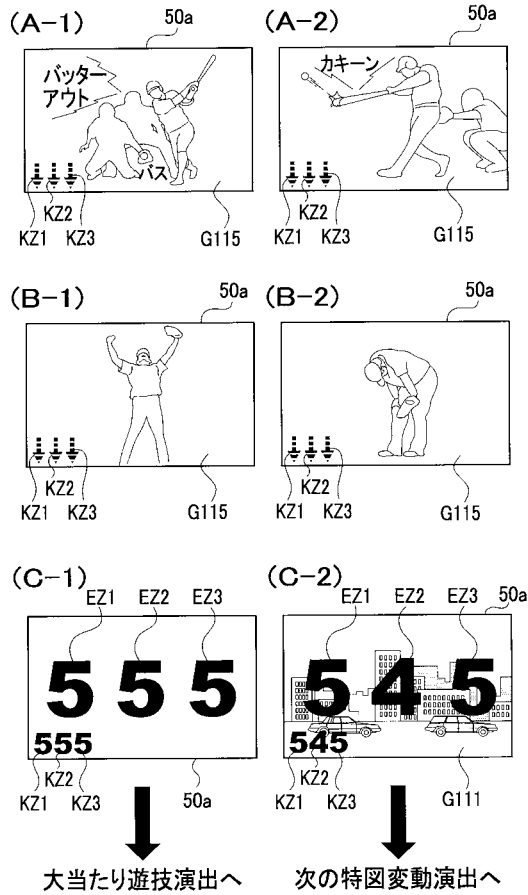


【図 2 6】

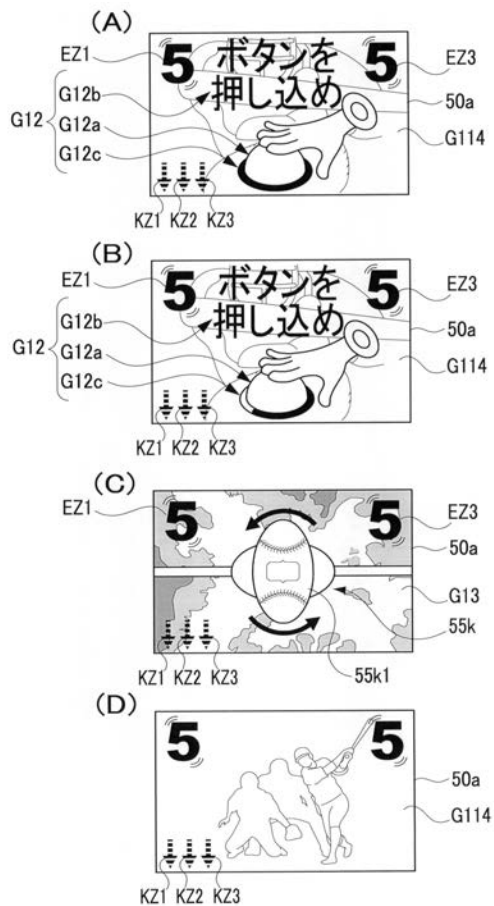




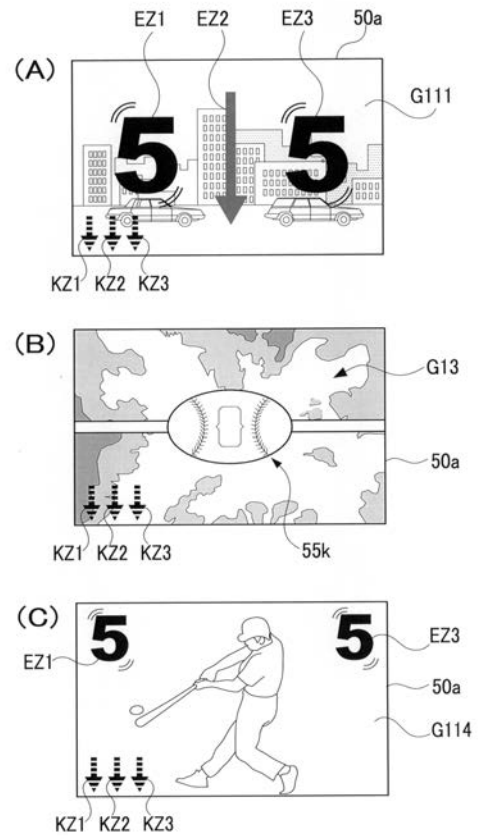
【図 27】



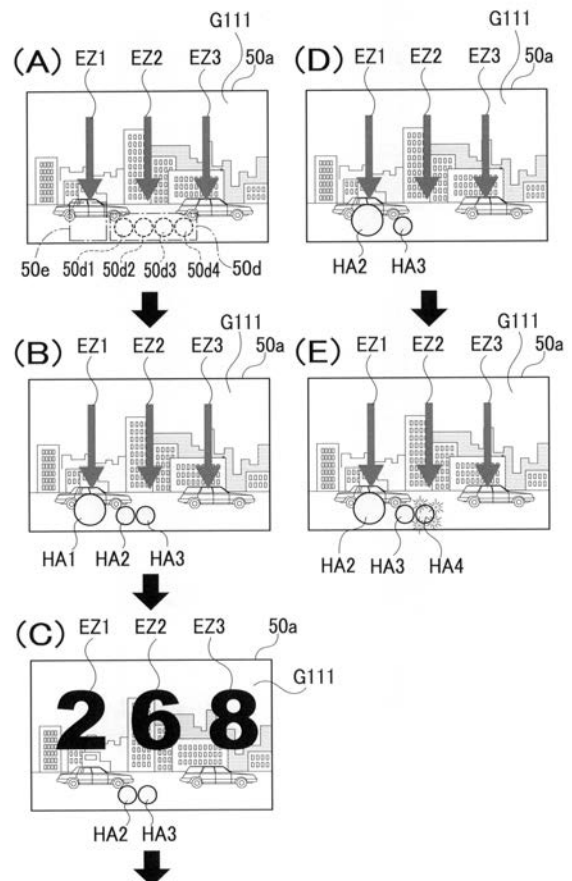
【図 29】



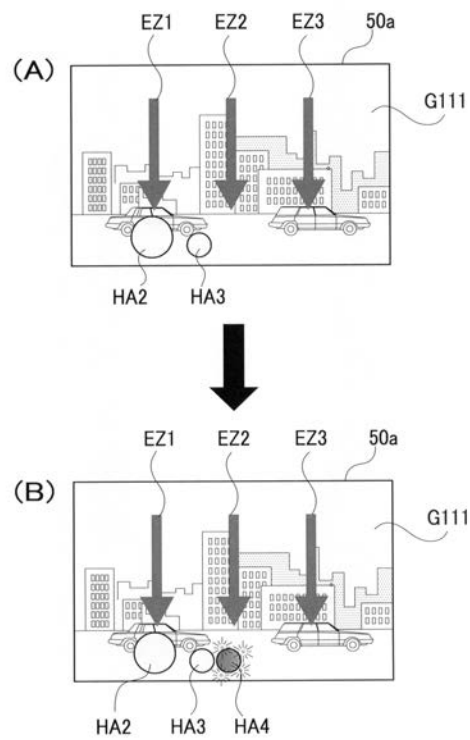
【図 28】



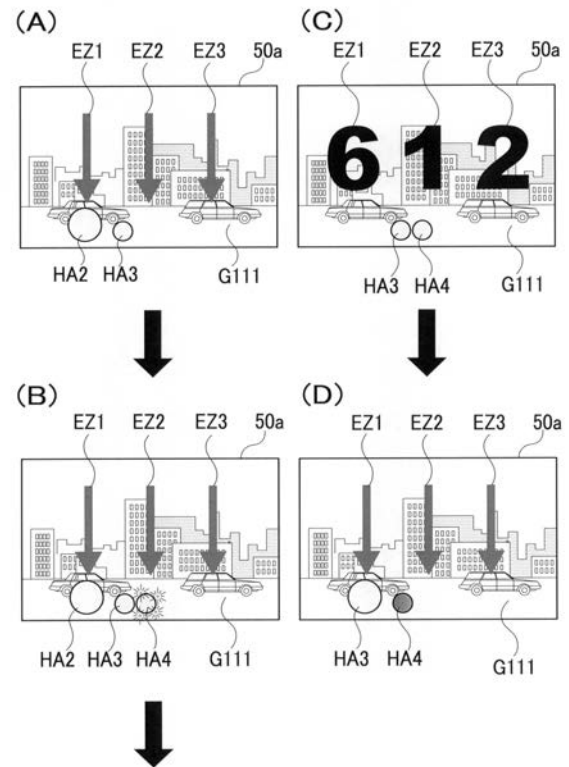
【図 30】



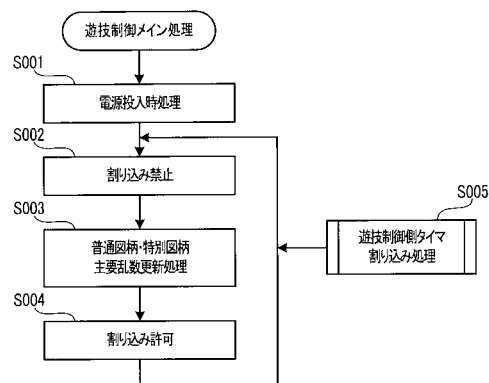
【図 3 1】



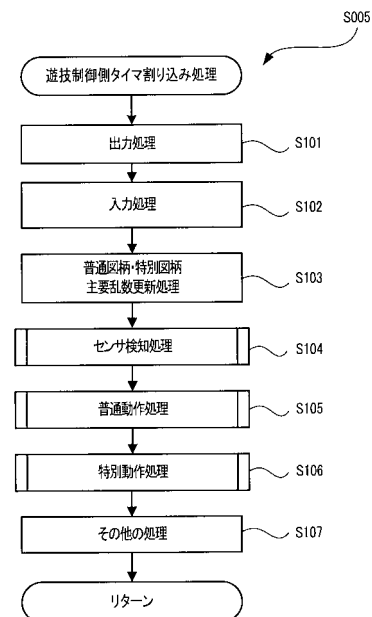
【図 3 2】



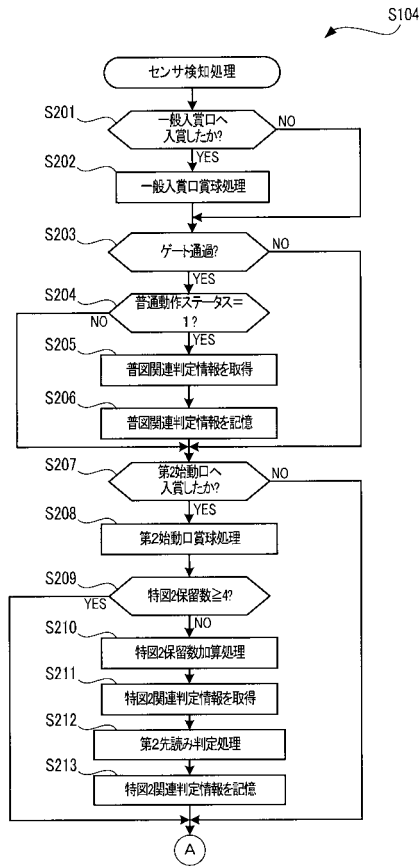
【図 3 3】



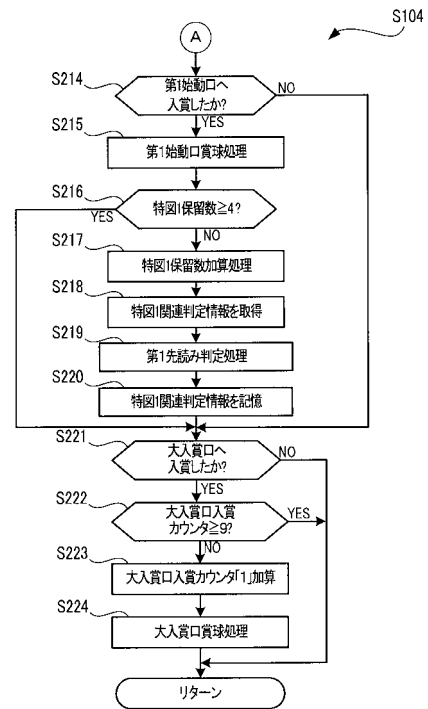
【図 3 4】



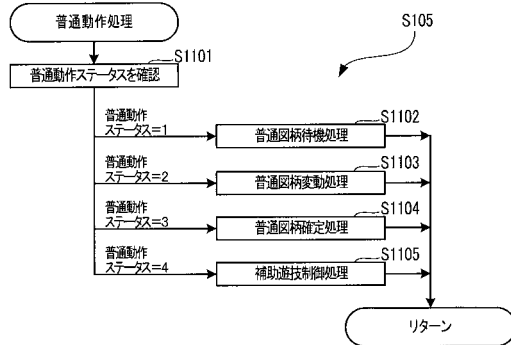
【図 35】



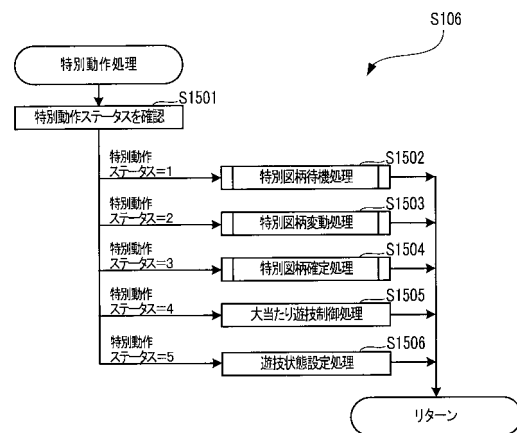
【図 36】



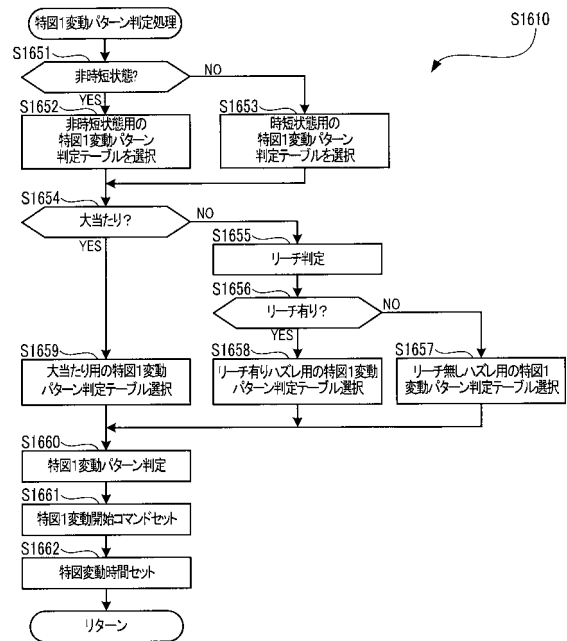
【図 37】



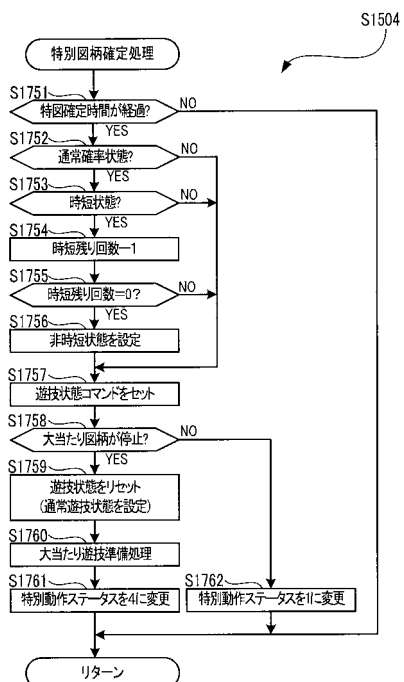
【図 38】



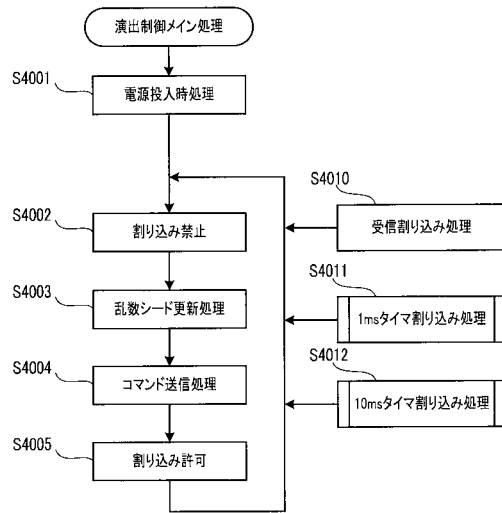
【 図 4 0 】



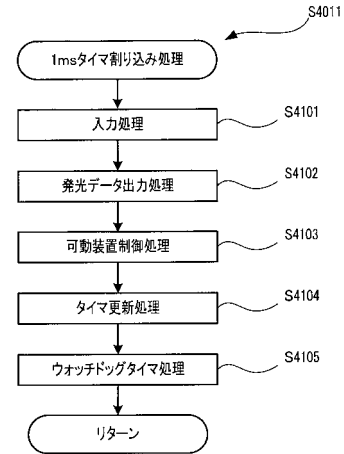
【 図 4 2 】



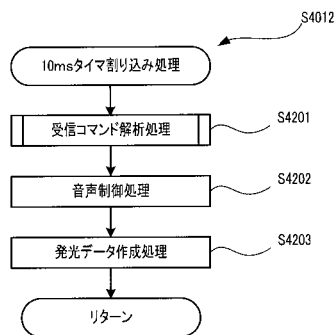
【図 4 3】



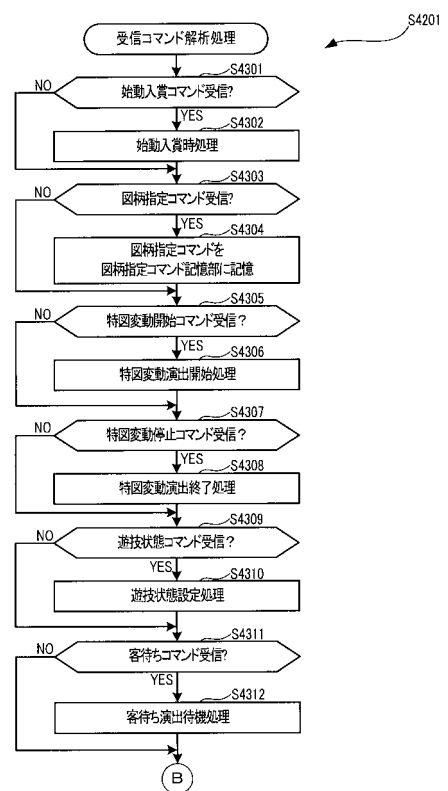
【図 4 4】



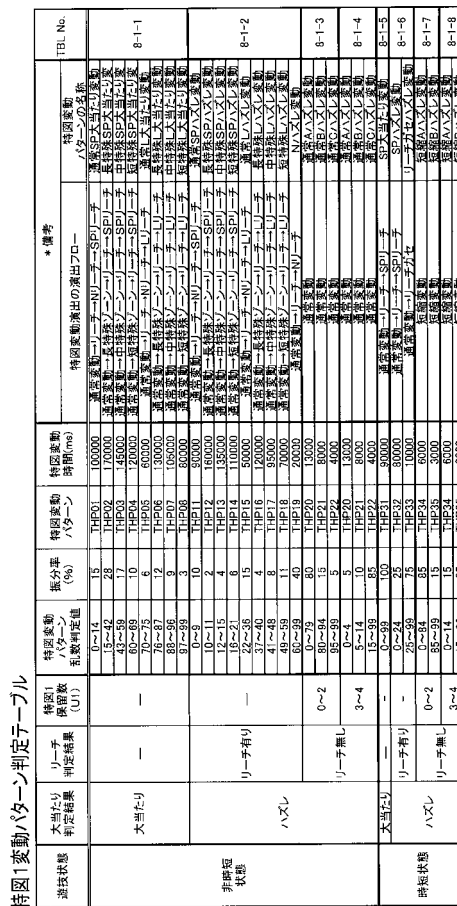
【図 4 5】



【図 4 6】



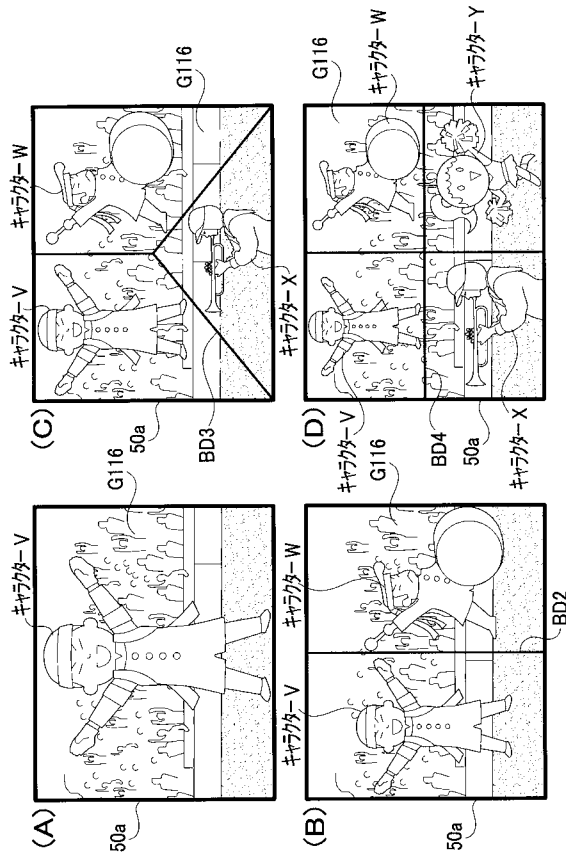
【 図 4 8 】



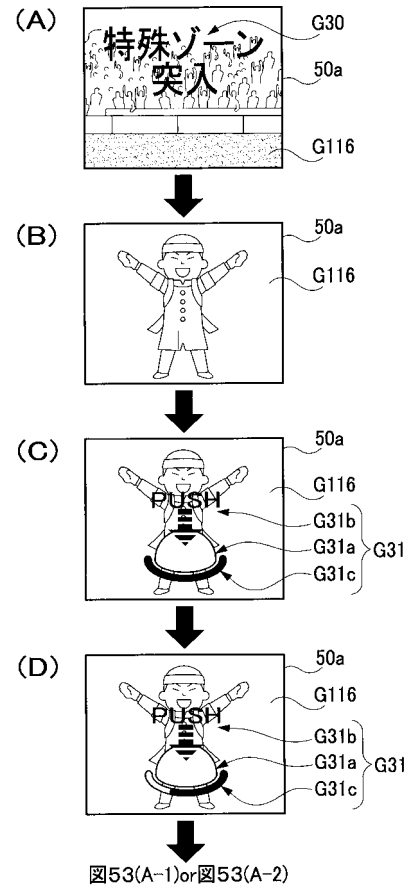
【 ㄨ 5 0 】



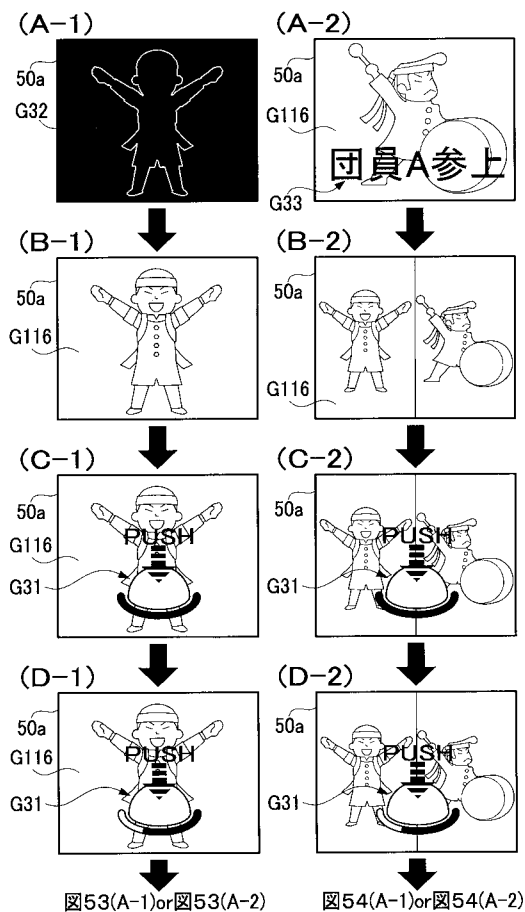
【図 5 1】



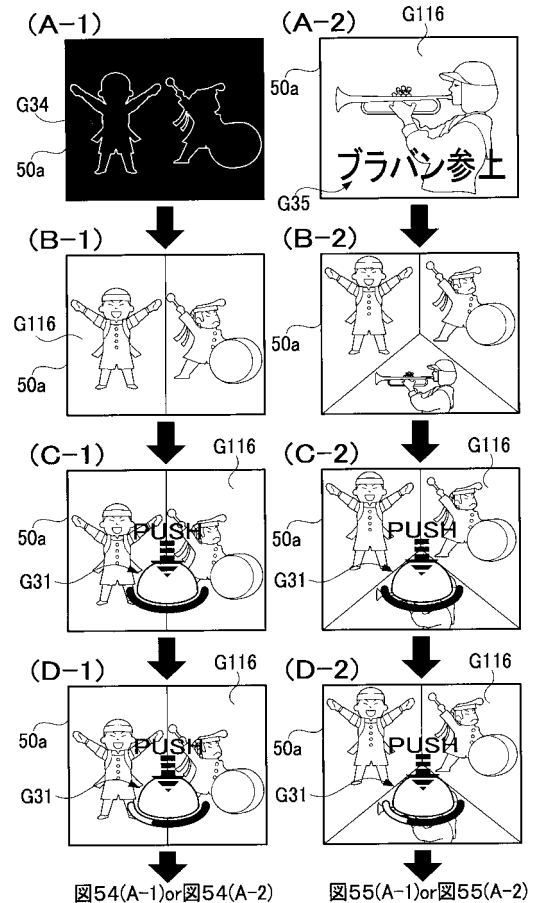
【図 5 2】



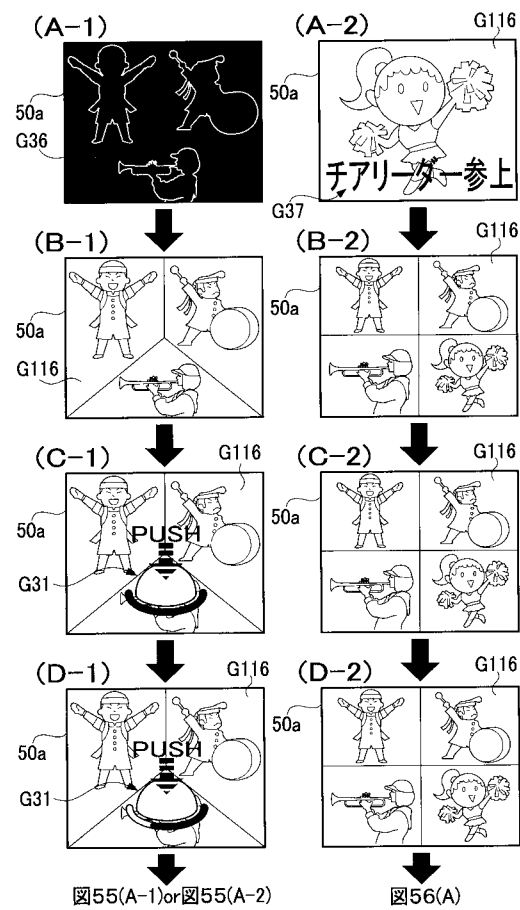
【図 5 3】



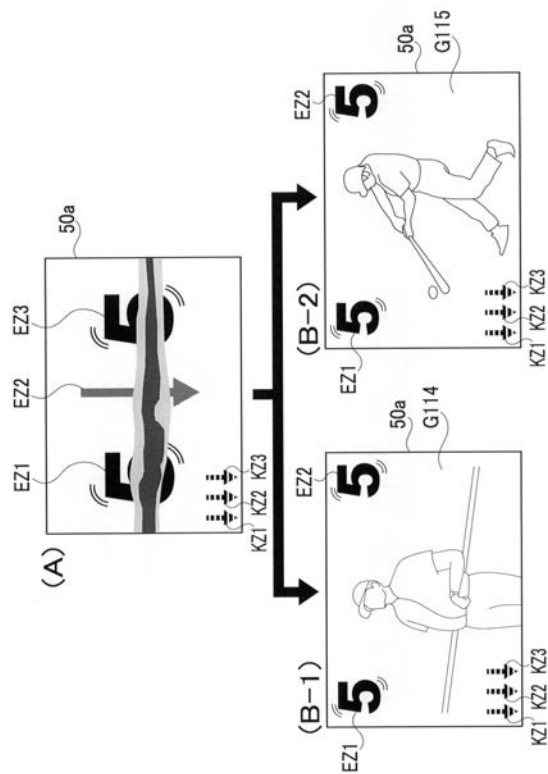
【図 5 4】



【 図 5 5 】



【 図 5 6 】



【 図 5 7 】

単位演出時間判定テーブル

特図変動パターン	選択率 (%)	演出時間
特殊大当たり変動	25	3秒
	55	5秒
	20	7秒
特殊ハズレ変動	30	3秒
	40	5秒
	30	7秒



---

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 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 牧 智宣  
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 柏木 浩志  
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 梶野 浩司  
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
- F ターム(参考) 2C333 AA11 CA28 CA50 CA53 FA05 FA09 FA17