

(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2021-164596

(P2021-164596A)

(43) 公開日 令和3年10月14日(2021.10.14)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

テーマコード(参考)

3 2 0

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 59 頁)

(21) 出願番号

特願2020-69533(P2020-69533)

(22) 出願日

令和2年4月8日(2020.4.8)

(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

特許業務法人コスマス国際特許商標事務所  
土屋 良孝愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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二丁目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

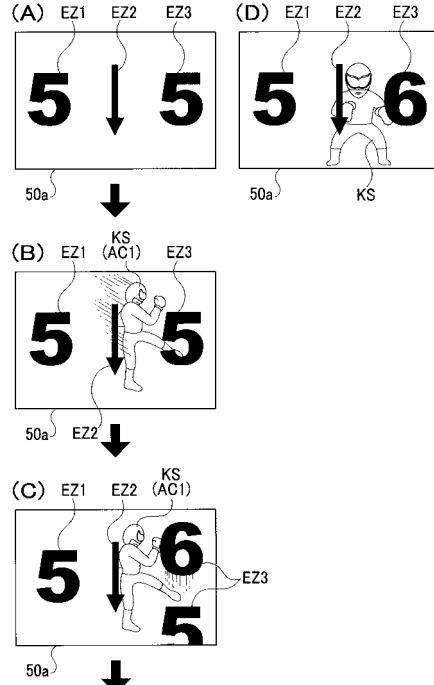
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】演出を通じて遊技の興趣向上が可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機PY1の演出制御用マイコン121は、表示部50aにて、変動表示した演出図柄EZ1,EZ2,EZ3を停止表示する図柄演出を実行可能である。図柄演出では、仮停止表示した演出図柄の再変動表示を伴う擬似連演出を行うことがある。また、演出制御用マイコン121は、仮停止表示されている右演出図柄EZ3を滑らせる図柄滑り演出と、擬似連演出(擬似2変動、擬似3変動)が実行されるかを煽る擬似連煽り演出を実行可能である。

【選択図】図35



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

表示部に所定の演出画像を表示可能な表示手段を含む演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記表示部にて、変動表示した複数の演出図柄を停止表示する図柄演出を実行可能であり、前記図柄演出では、仮停止表示した前記演出図柄の再変動表示を伴う擬似連演出を行うことがある遊技機であって、

前記演出実行手段は、

仮停止表示されている前記演出図柄を滑らせる図柄滑り演出と、

前記擬似連演出が実行されるかを煽る擬似連煽り演出とを実行することがあることを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0 0 0 1】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0 0 0 2】**

従来より遊技機には、変動表示した複数の演出図柄を停止表示する図柄演出を実行するものがある。またこのような遊技機では、図柄演出において、仮停止表示した演出図柄の再変動表示を伴う擬似連演出が行われていることがある。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0 0 0 3】****【特許文献 1】特開 2020 - 032212 号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0 0 0 4】**

ところで、擬似連演出を行うことがある遊技機においては、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。

**【課題を解決するための手段】**

30

**【0 0 0 5】**

本発明の遊技機は、

表示部に所定の演出画像を表示可能な表示手段を含む演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記表示部にて、変動表示した複数の演出図柄を停止表示する図柄演出を実行可能であり、前記図柄演出では、仮停止表示した前記演出図柄の再変動表示を伴う擬似連演出を行うことがある遊技機であって、

前記演出実行手段は、

仮停止表示されている前記演出図柄を滑らせる図柄滑り演出と、

前記擬似連演出が実行されるかを煽る擬似連煽り演出とを実行することがあることを特徴とする。

40

**【発明の効果】****【0 0 0 6】**

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上が可能である。

**【図面の簡単な説明】****【0 0 0 7】**

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 4】表示器類の正面図である。

50

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

【図 6】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルの一例である。

【図 13】先読み判定テーブルの一例である。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。 20

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】1 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】10 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 PY1 の特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 29】特図変動演出の演出フローを示す図である。 30

【図 30】継続演出選択テーブルである。

【図 31】通常変動が行われる様子を示す図である。

【図 32】擬似 2 変動が行われる様子を示す図である。

【図 33】擬似 3 変動が行われる様子を示す図である。

【図 34】通常継続演出が行われる様子を示す図である。

【図 35】特定継続演出において図柄滑り演出が行われる様子を示す図である。

【図 36】特定継続演出において擬似連煽り演出が行われる様子を示す図である。

【図 37】変更例に係る擬似連煽り演出が行われる様子を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の遊技機の実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。 40

【0009】

<基本実施形態>

後の第 1 実施形態にて、本発明の遊技機について説明するが、まず、その第 1 実施形態

50

の基礎となる基本実施形態について説明する。基本実施形態では、本発明の遊技機を、パチンコ遊技機 PY 1 に適用している。

#### 【0010】

##### 1. 遊技機の構造

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

10

#### 【0011】

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

20

#### 【0012】

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

30

#### 【0013】

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

#### 【0014】

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

40

#### 【0015】

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

#### 【0016】

次に、遊技盤ユニット YU について、主に図 2 ~ 図 5 を用いて説明する。遊技盤ユニッ

50

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

#### 【 0 0 1 7 】

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

10

#### 【 0 0 1 8 】

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

#### 【 0 0 1 9 】

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

20

#### 【 0 0 2 0 】

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

#### 【 0 0 2 1 】

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

30

#### 【 0 0 2 2 】

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

40

#### 【 0 0 2 3 】

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

50

## 【0024】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な一般入賞口（普通入賞口）10が設けられている。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、所定個数（本形態では3個）の遊技球が賞球として払い出される。

## 【0025】

また、遊技領域6には、遊技球が通過可能なゲート13が設けられている。遊技球のゲート13の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チューリングDを開放する。すなわち、補助遊技は、電チューリングDの開放を伴う遊技である。

10

## 【0026】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第1大入賞口14が形成された第1大入賞装置14D（以下、「通常AT14D」ともいう）が設けられている。第1大入賞装置14Dは、開状態と閉状態とに作動可能な通常AT開閉部材14Kを備える。通常AT開閉部材14Kの作動により第1大入賞口14が開閉する。通常AT開閉部材14Kは、通常では第1大入賞口14を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することは不可能である。通常AT開閉部材14Kが開状態に作動すると、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することが可能になる。このように、通常AT開閉部材14Kが開状態であるときだけ遊技球の第1大入賞口14への入球が可能となる。遊技球が第1大入賞口14へ入賞すると、所定個数（本形態では15個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

## 【0027】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第2大入賞口15が形成された第2大入賞装置15D（以下、「VAT15D」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置15Dは、作動可能なVAT開閉部材15Kを備えている。VAT開閉部材15Kは、通常では第2大入賞口15を塞いでいる。VAT開閉部材15Kは開状態をとることができる。VAT開閉部材15Kが開状態であるときだけ遊技球の第2大入賞口15への入球が可能となる。一方、VAT開閉部材15Kが第2大入賞口15を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、VAT開閉部材15Kの作動によって第2大入賞口15が開閉する。遊技球が第2大入賞口15へ入賞すると、所定個数（本形態では15個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

## 【0028】

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

## 【0029】

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

40

## 【0030】

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

50

## 【0031】

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

## 【0032】

なお、基本的に、振分部材 16 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 16 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば 16 R）においてのみ、振分ソレノイド 16 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。なお、振分部材 16 k の作動態様は適宜変更可能である。10

## 【0033】

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

## 【0034】

なお、第 1 大入賞装置 14 D および第 2 大入賞装置 15 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第 1 大入賞装置 14 D のような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を 2 つ設ける構成とすることが可能である。20

## 【0035】

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

## 【0036】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 A（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 B（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 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 72 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 PY 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。30

## 【0037】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 11 と、2 つの一般入賞口 10 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 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 11、または、一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 12 と、一般入賞口 10 と、ゲート 13 と、第 1 大入賞口 14 と、第 2 大入賞口 15 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射することで、ゲート 13 の通過や、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、または、第 2 大入賞口 15 への入賞を狙うことができる。40

## 【0038】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、および第 2 大入賞口 15）にも入球しなかった遊技球は、アウトロ 19 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。50

## 【0039】

また、遊技盤1の前面に形成された遊技領域6の下方の左隣（遊技領域6以外の部分）には表示器類8が配置されている。図4に示すように、表示器類8には、特図1を可変表示する特図1表示器81a、特図2を可変表示する特図2表示器81b、及び、普図を可変表示する普図表示器82が含まれている。また、表示器類8には、後述する特図1保留数（U1：特図1表示器81aによる特図1の可変表示が保留されている数）を表示する特図1保留表示器83a、および後述する特図2保留数（U2：特図2表示器81bによる特図2の可変表示が保留されている数）を表示する特図2保留表示器83bが含まれている。

## 【0040】

10

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

## 【0041】

20

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第1大入賞口14及び第2大入賞口15）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。なお、大当たり遊技が行われている遊技状態を大当たり遊技状態という。大当たり遊技状態は、遊技者に有利な特別遊技状態の一例である。

## 【0042】

30

特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器81は、「」（：点灯、：消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDの点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器81は、「」

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

## 【0043】

40

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

## 【0044】

50

ところで、パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。なお、以下において、第1始動口11への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図1関係乱数」といい、第2始動口12への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図2関係乱数」という。ここで、特図1関係乱数は、特図1保留として、特図保留記憶部105の中の特図1保留記憶部105a

に記憶される。一方、特図2関係乱数は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1保留の数(特図1保留数)および特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2保留の数(特図2保留数)には上限(本形態では4個)が設定されている。特図1保留数や特図2保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、特図1保留と特図2保留を総称して「特図保留」といい、特図1保留数と特図2保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図1関係乱数と特図2関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

#### 【0045】

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

#### 【0046】

そして、特図保留数は、特図保留表示器83に表示される。特図1保留表示器83aと特図2保留表示器83bのそれぞれは、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留数の分だけLEDを点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

#### 【0047】

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

#### 【0048】

普図表示器82は、例えば2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器82は、「」(：点灯、：消灯)というように両LEDの点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「」というように右のLEDのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応するLEDの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

#### 【0049】

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

#### 【0050】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数(判定情報の一例)が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部106に記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数(普図保留数)には上限(本形態では4個)が設定されている。普図保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート13を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類8に加えてもよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器83と同様の構成のものを採用すること

10

20

30

40

50

が可能である。

#### 【0051】

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

#### 【0052】

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

#### 【0053】

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

#### 【0054】

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

#### 【0055】

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

#### 【0056】

##### 2. 遊技機の電気的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電気的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板170等を、遊技盤1の画像表示装置50よりさらに背面側に備えている。主制御基板100を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板120を、後述する画像制御基板140、ランプ制御回路151、および音声制御回路161とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板120を備え、演出手段（画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、および、可動装置55, 56, 58等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

#### 【0057】

また、パチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、主制御基板100、サブ制御基板120、及び払出制御基板170に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板190には、バックアップ電源回路192が設けられている。バックアップ電源回路192は、パチンコ遊技機PY1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演

出用 RAM124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 RAM104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

#### 【0058】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 ROM（Read Only Memory）103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM（Random Access Memory）104、および遊技用 ROM103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU（Central Processing Unit）102 が含まれている。  
10

#### 【0059】

遊技用 ROM103 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを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、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 ROM103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM104 には、前述した特図保留記憶部 105 や普図保留記憶部 106 などが設けられている。  
20

#### 【0060】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力をを行うための遊技用 I/O（Input / Output）ポート部 118、および遊技用 RAM104 に記憶されている情報を遊技用 CPU102 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ 119 が実装されている。

#### 【0061】

また、主制御基板 100 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やアクチュエータ類が接続されている。そのため、主制御基板 100 には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、主制御基板 100 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。  
30

#### 【0062】

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

#### 【0063】

第 1 始動口センサ 11a は、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 12a は、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 10a は、一般入賞口 10 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 10a は、一般入賞口 10 毎に設けられている。ゲートセンサ 13a は、ゲート 13 に設けられており、ゲート 13 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 14a は、第 1 大入賞口 14 に入賞した遊技球を検知する。第 2 大入賞口センサ 15a は、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ 16a は、特定領域 16 を通過（特定領域 16 に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ 17a は、非特定領域 17 を通過（非特定領域 17 に進入）した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 100 に出力する。  
40

#### 【0064】

なお、主制御基板 100 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範

10

20

30

40

50

囲で適宜に変更可能である。

【0065】

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

【0066】

なお、主制御基板100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。

【0067】

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

【0068】

また主制御基板100は、払出制御基板170に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板170から信号を受信する。払出制御基板170には、カードユニットCU（パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置73が接続されるとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。なお、発射装置72には、ハンドル72k（図1参照）が含まれる。

【0069】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、賞球払出装置73の賞球モータ73mを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサ73aにより検知されて、賞球センサ73aによる検知信号が払出制御基板170に出力される。

【0070】

また、発射装置72には、遊技者などの人のハンドル72k（図1参照）への接触を検知可能なタッチスイッチ72aが設けられている。遊技者によるハンドル72kの操作があった場合には、タッチスイッチ72aが遊技者のハンドル72kへの接触を検知し、検知信号を払出制御基板170に出力する。また、発射装置72には、ハンドル72kの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみ72bが接続されている。発射装置72は、発射ボリュームつまみ72bが検出したハンドル72kの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド72sを駆動させる。なお、パチンコ遊技機PY1においては、ハンドル72kへの回転操作が維持されている状態では、約0.6秒毎に1球の遊技球が発射されるようになっている。

【0071】

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

【0072】

図7に示すように、サブ制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY

10

20

30

40

50

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

#### 【0073】

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

#### 【0074】

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

10

20

#### 【0075】

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

#### 【0076】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP(Video Display Processor)144を備えている。勿論、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。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

30

#### 【0077】

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

40

#### 【0078】

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

50

。

#### 【0079】

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

#### 【0080】

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

10

#### 【0081】

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

20

#### 【0082】

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

。

#### 【0083】

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

30

#### 【0084】

サブ制御基板120に接続された各種ランプ類には、枠ランプ53、盤ランプ54等が含まれている。演出制御用マイコン121は、各ランプを発光させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ(点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう)を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

40

#### 【0085】

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

50

**【 0 0 8 6 】****3 . 遊技機による主な遊技**

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図8～図15を用いて説明する。なお、図8～図15に示す各テーブルは、本項目の説明のため的一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 PY1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

10

**【 0 0 8 7 】****3 - 1 . 普図に関わる遊技**

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

20

**【 0 0 8 8 】**

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

30

**【 0 0 8 9 】****3 - 1 - 1 . 当たり判定**

当たり判定は、図9(A)に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

40

**【 0 0 9 0 】****3 - 1 - 2 . 普図変動**

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

50

**【 0 0 9 1 】**

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられている。すなわち、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる

普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。なお、普図変動パターン判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

#### 【0092】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に1つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機PY1は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器82で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器82において普図の可変表示が行われる。

10

#### 【0093】

##### 3 - 1 - 3 . 補助遊技

20

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。

#### 【0094】

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12Dが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、図9（C）に示すような補助遊技制御テーブルに従って補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

30

#### 【0095】

パチンコ遊技機PY1は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー12Dの開放時間を異ならせている。例えば、非時短状態における補助遊技では、第1の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが困難な時間（例えば0.08秒））だけ電チュー12Dを開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第1の開放時間よりも長い第2の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが容易な時間（例えば3.0秒））だけ電チュー12Dを開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー12Dの開放時間が同じであってよい。

40

#### 【0096】

##### 3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

50

当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

#### 【0097】

同様に、パチンコ遊技機 PY1は、発射された遊技球が第2始動口12に入賞すると、特図2抽選を行う。特図2抽選が行われると、特図2表示器81bにおいて、特図2の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図2抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図2には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図2抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

10

#### 【0098】

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

#### 【0099】

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

20

#### 【0100】

##### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図10（A）に示すような大当たり判定テーブルに従って、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

30

#### 【0101】

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

40

#### 【0102】

##### 3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

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

50

**【 0 1 0 3 】**

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

**【 0 1 0 4 】**

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

10

**【 0 1 0 5 】**

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

20

**【 0 1 0 6 】****3 - 2 - 3 . リーチ判定**

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

30

**【 0 1 0 7 】**

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

**【 0 1 0 8 】**

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

40

**【 0 1 0 9 】****3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定**

50

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

10

## 【0110】

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

20

## 【0111】

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

30

## 【0112】

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

## 【0113】

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

40

## 【0114】

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

50

の特図の可変表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

#### 【 0 1 1 5 】

また、各特図変動パターンには、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローが関連付けられている。なお、特図変動パターンに特図変動演出の演出フローを関連付けなくてもよい。

#### 【 0 1 1 6 】

また、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P 大当たり変動」と言い、L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L 大当たり変動」と言い、N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N 大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる 3 種類の変動（通常 A ハズレ変動、通常 B ハズレ変動、通常 C ハズレ変動）がある。また、S P 大当たりと S P ハズレ変動とを総称する場合、S P 変動あるいは S P リーチ変動と言う。

10

20

30

40

#### 【 0 1 1 7 】

##### 3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に（具体的には例えば始動口への入賞時に）行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）と、がある。第 1 始動口 1 1 は特図 1 の抽選の契機となる始動口であるため、第 1 先読み判定テーブルを特図 1 先読み判定テーブルと言ふこともできる。また、第 2 始動口 1 2 は特図 2 の抽選の契機となる始動口であるため、第 2 先読み判定テーブルを特図 2 先読み判定テーブルと言ふこともできる。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）に応じて分けなくてよい。

30

#### 【 0 1 1 8 】

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

#### 【 0 1 1 9 】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、がある。なお、先読み判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてよい。また、先

50

読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

#### 【0120】

##### 3 - 3 . 大当たり遊技

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

10

#### 【0121】

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

20

#### 【0122】

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

30

#### 【0123】

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

#### 【0124】

また、各大当たり遊技構成要素における回数や時間については、適宜に変更することができる。また、大当たり遊技を、第1大入賞口14および第2大入賞口15の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。第1大入賞口14だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第2大入賞口15だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、1種類であってもよい。

40

#### 【0125】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様ということができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。また、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいい、特定領域16が閉状態にあることを「V閉鎖」ともいう。

50

**【 0 1 2 6 】**

振分部材 16 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 16 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 15 の開放が開始してから 15 秒間、振分ソレノイド 16 s が通電され、振分部材 16 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0.1 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 16 k の一定の作動態様（特定領域 16 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 15 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 16 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。なお、振分部材 16 k の作動態様は適宜に変更可能である。後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明において別の作動態様を示した場合、パチンコ遊技機 PY1 ではその作動態様が採用されているものとする。

10

**【 0 1 2 7 】**

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

20

**【 0 1 2 8 】****3 - 4 . 遊技状態**

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、図 15 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チューリングの開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

30

**【 0 1 2 9 】**

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常の確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機 PY1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

40

50

## 【0130】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー12Dの開放時間（例えば0.08秒）よりも長い開放時間（例えば3.0秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図11～図12参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

10

## 【0131】

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

20

## 【0132】

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

30

## 【0133】

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

## 【0134】

30

パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

## 【0135】

40

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い。つまり、普図に係る遊技について3つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。また、時短状態における特図変動パターン判定テーブルが、非時短状態におけるものよりも、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いものでなくてもよい。

## 【0136】

50

なお、パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、普図抽選（普図に関する当たり判定）は行われるが特図抽選（大当たり判定）は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。また、本明細書で説明している各種の遊技状態については、「第n遊技状態」（nは1以上の整数）の形式で任意に表現できるものとする。

**【 0 1 3 7 】****4 . 遊技機による主な演出**

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

**【 0 1 3 8 】****4 - 1 . 演出モード**

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

10

**【 0 1 3 9 】**

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

20

**【 0 1 4 0 】**

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

30

**【 0 1 4 1 】**

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図16(B 4)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像（確変用背景画像G105）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部50aにおいて、確変用背景画像G105が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

40

**【 0 1 4 2 】**

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モ

50

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

#### 【0143】

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

#### 【0144】

なお、演出モードの種類については、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【0145】

##### 4 - 2 . 特図変動演出

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

#### 【0146】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55, 56, 58、通常ボタン40、特殊ボタン41などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

#### 【0147】

##### 4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

#### 【0148】

また、図17(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端(左上隅)の一区画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1, KZ2, KZ3を変動表示する領域である。

#### 【0149】

なお、図17(A)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 1 5 0 】

##### 4 - 2 - 2 . 通常変動

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

#### 【 0 1 5 1 】

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

#### 【 0 1 5 2 】

##### 4 - 2 - 3 . N リーチ

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

#### 【 0 1 5 3 】

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

#### 【 0 1 5 4 】

また、ハズレを示唆する演出図柄 EZ 1, EZ 2, EZ 3 の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 EZ 1, EZ 2, EZ 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・3・1」や「5・8・6」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄 EZ 1, EZ 2, EZ 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・1

10

20

30

40

50

・ 2 」や「 5 ・ 4 ・ 5 」等)は、演出制御用マイコン 121 によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様(ゾロ目)を構成する各演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 の組み合わせをどのようにするか(例えば「 2 ・ 2 ・ 2 」や「 7 ・ 7 ・ 7 」等)は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン 121 によって選択される。

#### 【 0 1 5 5 】

##### 4 - 2 - 4 . S P リーチ

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

#### 【 0 1 5 6 】

S P リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 19 (A) に示すように、表示部 50a に S P リーチ専用の背景画像(S P リーチ用背景画像 G113)が表示され、表示部 50a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像(S P リーチ開始タイトル画像) G1 が表示される。その後、図 19 (B) に示すように、S P リーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図 19 (C 1) に示すように、表示部 50a に、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクタ(味方キャラクタ)がバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 が大当たりを示唆する停止態様(大当たりを示す態様、所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 19 (C 2) に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 がハズレを示唆する停止態様(ハズレを示す態様、所謂バラケ目)で停止表示する。このとき、小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

10

20

30

40

#### 【 0 1 5 7 】

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

50

#### 【 0 1 5 8 】

##### 4 - 2 - 5 . L リーチ

パチンコ遊技機 PY1 は、N リーチの後に L リーチを行うことが可能である。L リーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、S P リーチよりは低いが N リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、L リーチのリーチ演出の実行時間は、S P リーチのリーチ演出の演出時間よりも短い(図 11 および図 12)。よって、L リーチのリーチ演出では、例えば

50

、S P リーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部 5 0 a に表示される。なお、L リーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、L リーチのリーチ演出の後に S P リーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

#### 【 0 1 5 9 】

##### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

#### 【 0 1 6 0 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 0 ( A ) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じ当該アイコン T A ( 当該保留アイコン T A とも言う ) を表示することが可能である。なお、当該アイコン T A として、保留アイコン H A と異なるアイコンを表示することがあってもよい。

#### 【 0 1 6 1 】

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

#### 【 0 1 6 2 】

##### 4 - 3 - 1 . 保留演出

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

#### 【 0 1 6 3 】

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

#### 【 0 1 6 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞に基づいて取得された特図 1 関係乱数または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に基づいて取得された特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定が行われる。大当たり判定後、その判定結果は、特図表示器 8 1 にて所定の図柄が表示されることで報知される。そして、当該アイコン T A および保留アイコン H A はともに、第 1 始動口 1 1 または第

10

20

30

40

50

2始動口12への遊技球の入賞に基づいて、大当たり判定の権利が生じたことを示すことが可能なアイコンである。さらに、当該アイコンTAおよび保留アイコンHAはともに、大当たり判定の権利が生じた後、その大当たり判定の結果が報知される前であることを示すことが可能なアイコンである。

#### 【0165】

##### 4-4. 予告演出

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55, 56, 58、入力装置（通常ボタン40、特殊ボタン41）等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

10

#### 【0166】

##### 4-4-1. 可動体演出

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

#### 【0167】

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

20

#### 【0168】

##### 4-4-2. 操作演出

30

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

#### 【0169】

操作演出では、例えば、SPリーチにおいて、入力装置（特殊ボタン41）の押下操作が有効な期間（操作有効期間）が発生し、この操作有効期間の発生に伴って、図22(A)に示すように、特殊ボタン41の操作を促す演出（操作促進演出）が行われる。操作促進演出において、表示部50aに、操作促進画像G3が表示される。操作促進画像G3は、特殊ボタン41を模した画像（特殊ボタン画像G31）と、特殊ボタン41の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像G32）と、操作有効期間の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像G33）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像G33は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるよう変化する。その後、操作有効期間において特殊ボタン41が押下操作されることに応じて、または、操作有効期間において特殊ボタン41が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図22(B)に示すように、盤上可動装置55が作動し、盤上可動体55kが表示部50a上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置55の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、特殊ボタン41や通常ボタン40といった操作手段（操作部）の操作を促す操作促進演出を、操作指示演出ともいうことがある。

40

50

## 【0170】

## 4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

## 【0171】

先読み演出では、例えば、特図1保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dに通常は「○」で表示される保留アイコンHAを「」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコンHAを「」で表示することがある。このように、保留アイコンHAや当該アイコンTAを通常態様(本形態では「○」)ではなく特殊態様(本形態では「」)で表示する先読み演出を、保留変化演出と言う。また、保留アイコンHAや当該アイコンTAを総称して、保留表示と言う。本形態では、保留表示として、保留アイコンHAと当該アイコンTAとを表示するが、保留アイコンHAだけを表示し当該アイコンTAを表示しない構成としてもよい。また、保留変化演出において特殊態様の保留表示を行うタイミングは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時(保留アイコンHAの表示領域を変更したとき)であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動の実行中(当該アイコンTAとして表示しているとき)であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があつてもよい。

10

20

20

## 【0172】

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HAの表示態様の変化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。保留変化演出以外の先読み演出としては、例えば、所謂連続予告などが挙げられる。

## 【0173】

## 5 . 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

次に図23～図24に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。

30

## 【0174】

## [ 1 . 主制御メイン処理 ]

主制御基板100に備えられた遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、遊技用ROM103から図23に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理(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、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)の設定等が行われる。

40

## 【0175】

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、図8(A)および図8(B)に示した種々の乱数のカウンタ値を1加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ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。

## 【0176】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可

50

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

【0177】

10

## [2. メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図24に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板100の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

【0178】

20

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

【0179】

20

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

【0180】

30

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

【0181】

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

【0182】

40

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

【0183】

50

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理を繰り返し実行し(図23参照)、割り込みパルスが入力されると(約4 msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行された

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

#### 【0184】

##### [2-1. センサ検出処理]

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

#### 【0185】

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

#### 【0186】

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

#### 【0187】

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

#### 【0188】

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

#### 【0189】

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

10

20

30

40

50

**【 0 1 9 0 】**

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

**【 0 1 9 1 】**

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

**【 0 1 9 2 】****[ 2 - 2 . 普通動作処理 ]**

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

10

**【 0 1 9 3 】**

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

20

**【 0 1 9 4 】**

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

**【 0 1 9 5 】**

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

30

**【 0 1 9 6 】**

補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

**【 0 1 9 7 】****[ 2 - 3 . 特別動作処理 ]**

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

40

**【 0 1 9 8 】****[ 2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理 ]**

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

**【 0 1 9 9 】**

特図2判定処理では、特図2保留記憶部105bの第1領域に記憶されていた特図2関

50

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

## 【0200】

10

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

20

## 【0201】

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

30

## 【0202】

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

40

## 【0203】

特図1変動パターン判定処理は、特図1判定処理の後に行われる処理である。特図1変動パターン判定処理では、特図1保留記憶部105aの第1領域に記憶されていた特図1関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図1変動パターン判定テーブルとを用いて、特図1変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図1変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図1変動パターンが判定される。なお、特図1変動パターンの判定は、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図1変動パターンを表す特図1変動開始コマ

50

ンドを生成する。特図1変動開始コマンドには、特図1であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図1変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図1変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図1表示器81aに特図1の可変表示を開始させる。

#### 【0204】

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

10

#### 【0205】

なお、特図2保留数および特図1保留数の何れも存在する場合、特図2判定処理が優先して行われ、特図2の可変表示と特図1の可変表示とが並行して行われないようになっている。つまり、遊技制御用マイコン101は、特図2保留がある場合には、特図1保留があっても特図1判定処理を行うことはない。なお、特図2の可変表示と特図1の可変表示とが入賞順に行われるよう構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

20

#### 【0206】

##### [2-3-2. 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器81に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

#### 【0207】

##### [2-3-3. 特別図柄確定処理]

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

30

#### 【0208】

##### [2-3-4. 大当たり遊技制御処理]

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

40

#### 【0209】

##### [2-3-5. 遊技状態設定処理]

50

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

## 【0210】

10

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

## 【0211】

## 6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

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

## 【0212】

## [1. サブ制御メイン処理]

サブ制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図25に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

## 【0213】

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

## 【0214】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50aに画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。なお、サブ制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力せたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光せたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置55, 56, 58を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。このようにして、各種の演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など）が実現される。

## 【0215】

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

20

30

40

50

## 【0216】

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

## 【0217】

## [2. 1ms タイマ割り込み処理]

1ms タイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板120に1ms sec 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1ms タイマ割り込み処理(S4011)では、図26に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動装置制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次行う。

10

## 【0218】

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

20

## 【0219】

## [3. 10ms タイマ割り込み処理]

30

10ms タイマ割り込み処理(S4012)は、サブ制御基板120に10ms sec 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理(S4012)では、図27に示すように、受信コマンド解析処理(S4201)、演出タイム更新処理(S4202)、音声制御処理(S4203)、演出用データ作成処理(S4204)を順次行う。

## 【0220】

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

40

## 【0221】

ここで、演出制御用マイコン121が遊技制御用マイコン101からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン121が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド又は特図2変動開始コマンド)とする。演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理(S4201)において、特図変動開始

50

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

10

## 【0222】

## 7．パチンコ遊技機 PY1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 PY1 の第1実施形態について説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機 PY1 が第1実施形態にも適用される。本形態のパチンコ遊技機 PY1 の特徴の1つは、演出図柄の再変動表示を行う擬似連演出にある。

## 【0223】

最初に、本形態に係る遊技制御用マイコン101が決定可能な特図1変動パターンについて説明する。遊技用ROM103には、図28に示す特図1変動パターン判定テーブルが格納されている。遊技制御用マイコン101は、図28に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いて特図1変動パターンを決定可能である。第1実施形態では、図28に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いることとするが、図11に示す特図1変動パターン判定テーブルを併用して用いることも可能である。

20

## 【0224】

遊技制御用マイコン101は、非時短状態における特図1変動パターン判定処理において、大当たり判定の結果、リーチ判定の結果および特図変動パターン乱数に基づいて、特図1変動パターンを決定する。遊技制御用マイコン101は、図28に示すように、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP004」、「THP011」～「THP015」、「THP021」～「THP022」の11種類の特図1変動パターンを決定することが可能である。何れの特図1変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって異なる。

30

## 【0225】

具体的には、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合は、「THP001」～「THP004」の4種類の特図1変動パターンのうちの何れかが決定される。4種類の特図1変動パターンのうちの「THP001」が、他の特図1変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「THP001」を「擬似3バトル大当たり変動」といい、「THP002」を「擬似2バトル大当たり変動」とい、、「THP003」を「バトル大当たり変動」とい、、「THP004」を「N大当たり変動」という。

40

## 【0226】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合は、「THP011」～「THP015」の5種類の特図1変動パターンのうちの何れかが決定される。5種類の特図1変動パターンのうち、「THP015」が、他の特図1変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「THP011」を「擬似3バトルハズレ変動」とい、「THP012」を「擬似2バトルハズレ変動」とい、「THP013」を「バトルハズレ変動」とい、「THP014」を「擬似2継続失敗ハズレ変動」とい、「THP015」を「Nハズレ変動」という。

## 【0227】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」の場合は、「THP021」～「THP022」の2種類の特図1変動パターンのうちの何

50

れかが決定される。2種類の特図1変動パターンのうちの何れの特図1変動パターンに決定されるかは、特図1保留数によって割り振りが異なる。特図1保留数が0～2個の場合には、特図変動時間が比較的長い10000msの「THP021」が決定され易く、特図1保留数が3～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い4000msの「THP022」が決定され易くなっている。なお、「THP021」を「通常Aハズレ変動」といい、「THP022」を「通常Bハズレ変動」という。

#### 【0228】

次に、図29を用いて、遊技制御用マイコン101が決定した特図1変動パターンに応じて、演出制御用マイコン121が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン121は、非時短状態における特図変動演出において以下の各演出（「通常変動」、「リーチ」、「継続演出」、「擬似2変動」、「擬似3変動」、「Nリーチ」、「バトルリーチ」、図29参照）を実行可能である。  
10

#### 【0229】

##### A．通常変動

「通常変動」は、特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出であり、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が変動表示する演出である。「通常変動」は、特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

#### 【0230】

##### B．リーチ

「リーチ」は、「通常変動」の後、「擬似2変動」の後、「擬似3変動」の後に行われることがある演出であり、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄で停止表示する演出である。「リーチ」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「リーチ」は、その後に「Nリーチ」、「バトルリーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。  
20

#### 【0231】

##### C．継続演出

「継続演出」は、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示が行われた後に行われることがある演出であり、次の演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示に移行するか否かを示すことができる演出である。本形態では、「通常変動」、「擬似2変動」の後に「リーチ」を経て行われることがある。「継続演出」には、擬似連が実行（進展）されることを示唆可能な「成功態様」と、「成功態様」ではないことを示唆可能な「失敗態様」とがある。具体的には、「通常変動」の後であって「擬似2変動」の前に「成功態様」にて行われた場合、「擬似2変動」が行われることを示唆する演出として機能する。また、「擬似2変動」の後であって「擬似3変動」の前に「成功態様」にて行われた場合、「擬似3変動」が行われることを示唆する演出として機能する。一方、「失敗態様」の場合には、「成功態様」の場合よりも、擬似連が実行される可能性が低いことを示唆する演出として機能する。本形態では、擬似連が実行されることを示唆可能な所定の擬似連アイコンを表示することで、「成功態様」を示すことがある。また、「継続演出」には、「通常態様」と、「通常態様」と異なる「特定態様」とがある。「特定態様」では、「通常態様」よりも「成功態様」にて行われやすいため、「特定態様」の「継続演出」は、「通常態様」の「継続演出」よりも、擬似連が実行される可能性が高いことを示唆する演出として機能する。なお、本願では、「成功態様」の「継続演出」を「継続成功演出」、「失敗態様」の「継続演出」を「継続失敗演出」ということがある。また、「通常態様」の「継続演出」を「通常継続演出」、「特定態様」の「継続演出」を「特定継続演出」ということがある。  
30  
40

#### 【0232】

##### D．擬似2変動

「擬似 2 変動」は、「通常変動」の後に行われることがある演出であり、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が更に変動表示する擬似連演出である。つまり、「通常変動」の開始後に少なくともひとつが仮停止表示された演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 について、再変動表示が行われる。本形態では、「通常変動」の後、「リーチ」と「継続演出」とを経て実行されることがある。「擬似 2 変動」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「擬似 2 変動」は、その後に「バトルリーチ」に発展することがあるため、「バトルリーチ」に発展することを示唆する演出としても機能する。

## 【0 2 3 3】

10

## E . 擬似 3 変動

「擬似 3 変動」は、「擬似 2 変動」の後に行われることがある演出であり、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が更に変動表示する擬似連演出である。つまり、「擬似 2 変動」の開始後に少なくともひとつが仮停止表示された演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 について、再変動表示が行われる。本形態では、「擬似 2 変動」の後、「リーチ」と「継続演出」とを経て実行されることがある。「擬似 3 変動」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「擬似 3 変動」は、その後に「バトルリーチ」に発展するため、「バトルリーチ」に発展することを示唆する演出としても機能する。

20

## 【0 2 3 4】

## F . N リーチ

「N リーチ」は、「リーチ」が成立した後に行われることがある演出であり、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していくリーチ演出である。「N リーチ」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

30

## 【0 2 3 5】

## G . バトルリーチ

「バトルリーチ」は、「リーチ」の後に行われることがある S P リーチのひとつの演出であり、主人公キャラクタと敵キャラクタとのバトルが行われるリーチ演出である。「バトルリーチ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「リーチ」から「N リーチ」に発展したときよりも、「リーチ」から「バトルリーチ」に発展したときの方が、大当たり遊技が行われ易いため、「バトルリーチ」は、「N リーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

40

## 【0 2 3 6】

次に、図 2 9 ( A ) ~ 図 2 9 ( F ) を用いて、非時短状態において実行される主要な特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出フローを構成する各演出において、表示部 5 0 a に演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 を用いた発光演出と、スピーカ 5 2 を用いた音演出と、を実行可能である。

50

## 【0 2 3 7】

特図 1 変動パターンが「擬似 3 バトル大当たり変動」、「擬似 3 バトルハズレ変動」の特図変動演出では、図 2 9 ( A ) に示すように、「通常変動」「リーチ」「継続演出」「擬似 2 変動」「リーチ」「継続演出」「擬似 3 変動」「リーチ」「バトルリーチ」で構成される擬似 3 バトル変動の演出フローが実行される。擬似 3 バトル変動では、「継続演出」が 2 回、どちらも「成功態様」にて行われる。また、「継続演出」は「通常態様」で行われる場合と、「特定態様」で行われる場合とがあり、演出制御用マイコン 1 2 1 によって、いずれにするかが選択される。

## 【0238】

また、特図1変動パターンが「擬似2バトル大当たり変動」、「擬似2バトルハズレ変動」の特図変動演出では、図29(B)に示すように、「通常変動」「リーチ」「継続演出」「擬似2変動」「リーチ」「バトルリーチ」で構成される擬似2バトル変動の演出フローが実行される。擬似2バトル変動では、「継続演出」が1回、「成功態様」にて行われる。また、「継続演出」は「通常態様」で行われる場合と、「特定態様」で行われる場合とがあり、演出制御用マイコン121によって、いずれにするかが選択される。

## 【0239】

また、特図1変動パターンが「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」の特図変動演出では、図29(C)に示すように、「通常変動」「リーチ」「バトルリーチ」で構成される演出フローが実行される。10

## 【0240】

また、特図1変動パターンが「擬似2継続失敗ハズレ変動」の特図変動演出では、図29(D)に示すように、「通常変動」「リーチ」「継続演出」「擬似2変動」「リーチ」「継続演出」で構成される擬似2Nリーチ変動の演出フローが実行される。擬似2Nリーチ変動では、「継続演出」が2回、行われ、1回目は「成功態様」にて、2回目は「失敗態様」にて行われる。また、1回目の「継続演出」については「通常態様」で行われる。2回目「継続演出」については、「通常態様」で行われる場合と、「特定態様」で行われる場合とがあり、演出制御用マイコン121によって、いずれにするかが選択される。20

## 【0241】

また、特図1変動パターンが「N大当たり変動」、「Nハズレ変動」の特図変動演出では、図29(E)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成されるNリーチ変動の演出フローが実行される。

## 【0242】

また、特図1変動パターンが、「通常Aハズレ変動」、「通常Bハズレ変動」の特図変動演出では、図29(F)に示すように、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。

## 【0243】

次に、図30を用いて、継続演出選択テーブルについて説明する。前述したように、本形態の「継続演出」には、「成功態様」と「失敗態様」とがあり、それぞれに「通常態様」と「特定態様」とがある。すなわち、「継続演出」には、「通常態様」かつ「成功態様」の「通常継続成功演出」、「通常態様」かつ「失敗態様」の「通常継続失敗演出」、「特定態様」かつ「成功態様」の「特定継続成功演出」、「特定態様」かつ「失敗態様」の「特定継続失敗演出」、の4つがある。また、「継続演出」は、特図変動パターンにより、1回の特図変動演出中に最大で2回目、行われ得る。そして、本形態の演出制御用マイコン121は、「継続演出」が実行される特図変動パターンでは、「継続演出」の種類、組み合わせを、図30に示す継続演出選択テーブルにより選択する。図30に示すように、演出制御用マイコン121が選択可能な「継続演出」のパターンには、パターン1～パターン7の7パターンがある。3040

## 【0244】

パターン1、2は、継続演出が1回だけ行われる際に選択可能なパターンである。パターン3～7は、継続演出が2回、行われる際に選択可能なパターンである。また、パターン1、2は、「成功態様」の継続演出が1回だけ行われる際に選択可能なパターンである。パターン3～5は、いずれも「成功態様」の継続演出が2回、行われる際に選択可能なパターンである。パターン6、7は、1回目には「成功態様」の継続演出が、2回目には「失敗態様」の継続演出が行われる際に選択可能なパターンである。

## 【0245】

また、パターン1が選択された場合、継続演出として「通常継続成功演出」が行われる50

。パターン2が選択された場合、継続演出として「特定継続成功演出」が行われる。パターン3が選択された場合、1回目の継続演出として「通常継続成功演出」が、2回目の継続演出として「通常継続成功演出」が行われる。パターン4が選択された場合、1回目の継続演出として「通常継続成功演出」が、2回目の継続演出として「特定継続成功演出」が行われる。パターン5が選択された場合、1回目の継続演出として「特定継続成功演出」が、2回目の継続演出として「特定継続成功演出」が行われる。パターン6が選択された場合、1回目の継続演出として「通常継続成功演出」が、2回目の継続演出として「通常継続失敗演出」が行われる。パターン7が選択された場合、1回目の継続演出として「通常継続成功演出」が、2回目の継続演出として「特定継続失敗演出」が行われる。

## 【0246】

演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンを参照して、「継続演出」についての選択が可能である。具体的には、特図1変動パターンが「擬似3バトル大当たり変動」(THP001)の場合、パターン3が10%、パターン4が30%、パターン5が60%の割合でそれぞれ選択される。特図1変動パターンが「擬似2バトル大当たり変動」(THP002)の場合、パターン1が20%、パターン2が80%の割合でそれぞれ選択される。特図1変動パターンが「擬似3バトルハズレ変動」(THP011)の場合、パターン3が80%、パターン4が15%、パターン5が5%の割合でそれぞれ選択される。特図1変動パターンが「擬似2バトルハズレ変動」(THP012)の場合、パターン1が90%、パターン2が10%の割合でそれぞれ選択される。特図1変動パターンが「擬似2継続失敗ハズレ変動」(THP014)の場合、パターン6が70%、パターン7が30%の割合でそれぞれ選択される。

## 【0247】

つまり、特図1変動パターンが大当たりに係るものであるときには、ハズレに係るものであるときよりも、「特定態様」の「継続演出」が実行されやすい設定となっている。このため、「特定態様」の「継続演出」は、大当たりである可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「継続演出」が2回、行われるパターンにおいては、1回目が「特定態様」の「継続演出」である場合、2回目も「特定態様」にて「継続演出」が行われる傾向にある。このため、1回目の「特定態様」の「継続演出」は、さらに、2回目も「特定態様」の「継続演出」が行われることを示唆する演出として機能する。

## 【0248】

次に、特図変動演出において実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する特図変動演出においては、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の表示等とともに、小図柄KZ1,KZ2,KZ3や保留アイコンHAの表示も並行して行われることがある。

## 【0249】

図31は、「通常変動」の一例を示す図である。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンに応じて行われる特図変動演出において、図31に示す「通常変動」を実行可能である。「通常変動」は、特図変動演出の初期に行われることがある。

## 【0250】

「通常変動」では、表示部50aにて、まず図31(A)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示が開始される。その後、特図1変動パターンが「通常Aハズレ変動」、「通常Bハズレ変動」である場合には、図31(B)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示す態様(例えば、バラケ目など)で停止表示される。

## 【0251】

一方、特図1変動パターンが、「擬似3バトル大当たり変動」、「擬似3バトルハズレ変動」、「擬似2バトル大当たり変動」、「擬似2バトルハズレ変動」、「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「擬似2継続失敗ハズレ変動」、「N大当たり変動」、「Nハズレ変動」である場合には、図31(C)に示すように、中演出図柄EZ2は変動表示したまま、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄(ここで

10

20

30

40

50

は、「5・・5」のリーチ目)で停止表示されて「リーチ」が成立する。なお「リーチ」成立後、特図1変動パターンに応じて、「Nリーチ」、「バトルリーチ」、「継続演出」が行われる。「Nリーチ」は、例えば、本形態においても、図18にて説明したように行うことができる。「バトルリーチ」は、例えば、本形態においても、図19にて説明したように行うことができる。

#### 【0252】

図32は、「擬似2変動」の一例を示す図である。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンに応じて行われる特図変動演出において、図32に示す「擬似2変動」を実行可能である。「擬似2変動」は、「通常変動」の後に、「継続演出」を挟んで行われることがある。

10

#### 【0253】

「擬似2変動」では、表示部50aにて、図32(A)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示が行われる。また、「擬似2変動」では、表示部50aに、「擬似2変動」が行われていることを示唆可能な擬似2画像G2が表示される。演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示が行われた後、図32(B)に示すように、中演出図柄EZ2は変動表示したまま、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄で停止表示されて「リーチ」が成立する。なお「リーチ」成立後、特図1変動パターンに応じて、「バトルリーチ」、「継続演出」が行われる。「擬似2変動」は、特図1変動パターンが、「擬似3バトル大当たり変動」、「擬似3バトルハズレ変動」、「擬似2バトル大当たり変動」、「擬似2バトルハズレ変動」、「擬似2継続失敗ハズレ変動」の場合に行われることがある。

20

#### 【0254】

図33は、「擬似3変動」の一例を示す図である。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンに応じて行われる特図変動演出において、図33に示す「擬似3変動」を実行可能である。「擬似3変動」は、「擬似2変動」の後に、「継続演出」を挟んで行われることがある。

#### 【0255】

「擬似3変動」では、表示部50aにて、図33(A)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示が行われる。また、「擬似3変動」では、表示部50aに、「擬似3変動」が行われていることを示唆可能な擬似3画像G3が表示される。演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示が行われた後、図33(B)に示すように、中演出図柄EZ2は変動表示したまま、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄で停止表示されて「リーチ」が成立する。なお「リーチ」成立後、「バトルリーチ」が行われる。「擬似3変動」は、特図1変動パターンが、「擬似3バトル大当たり変動」、「擬似3バトルハズレ変動」の場合に行われることがある。

30

#### 【0256】

図34～図36は、「継続演出」の一例を示す図である。図34に「通常態様」の継続演出(「通常継続演出」)の一例を、図35および図36に「特定態様」の継続演出(「特定継続演出」)の一例を示している。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンに応じて行われる特図変動演出において、図34に示す「通常継続演出」、図35および図36に示す「特定継続演出」を実行可能である。「継続演出」は、「通常変動」の後、「擬似2変動」の後に行われることがある。

40

#### 【0257】

まず、「通常継続演出」について、図34により説明する。「通常継続演出」では、「リーチ」が成立した(図34(A))状態で、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速されつつ、図34(B)に示すように、変動表示中の中演出図柄EZ2の候補のひとつとして第1擬似連アイコンGZ1が示される。第1擬似連アイコンGZ1は、擬似連が実行(進展)されること(すなわち「通常変動」後の「継続演出」においては「擬似2変動」が行われること、「擬似2変動」後の「継続演出」においては「擬似3変動」が行われること)を示唆可能なアイコンであり、本形態では演出図柄のひとつとして(すなわち擬似

50

連図柄として)示されている。この第1擬似連アイコンの出現により、「通常継続演出」においては、擬似連演出が実行されるかを煽る擬似連煽り演出が開始される。なお、「通常継続演出」が「成功態様」のもの(「通常継続成功演出」)である場合、「リーチ」の成立に係る左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とは、その後、さらに変動表示(再変動表示)がなされるため、仮停止表示がなされている状態である。

#### 【0258】

その後、擬似連煽り演出では、「成功態様」の「通常継続演出」(「通常継続成功演出」)である場合には、図34(C)に示すように、中演出図柄EZ2の停止位置に、第1擬似連アイコンGZ1が停止される。これにより、実行されている「通常継続演出」が「成功態様」であることが示される。「通常継続成功演出」は、特図1変動パターンが、「擬似3バトル大当たり変動」、「擬似3バトルハズレ変動」、「擬似2バトル大当たり変動」、「擬似2バトルハズレ変動」、「擬似2継続失敗ハズレ変動」の場合に行われることがある。なお、本形態において、第1擬似連アイコンGZ1は、中演出図柄EZ2として最終的に停止表示されるものではない。このため、図34(C)に示す中演出図柄EZ2としての第1擬似連アイコンGZ1の表示は、その後、再変動表示が実行される仮停止表示である。

10

#### 【0259】

一方、「失敗態様」の「通常継続演出」(「通常継続失敗演出」)である場合には、中演出図柄EZ2として第1擬似連アイコンGZ1が停止して示されることはない。具体的には、変動表示中の中演出図柄EZ2の候補のひとつとして示された第1擬似連アイコンGZ1は、中演出図柄EZ2の停止位置にて停止することなく通過し、第1擬似連アイコンGZ1と異なる演出図柄が(例えは「6」)が、中演出図柄EZ2として停止表示される。「通常継続失敗演出」は、特図1変動パターンが「擬似2継続失敗ハズレ変動」の場合に行われることがある。

20

#### 【0260】

次に、「特定継続演出」について、図35および図36により説明する。「特定継続演出」では、「リーチ」が成立した(図35(A))後、図35(B)に示すように、パチンコ遊技機PY1に登場する主人公キャラクタKSが出現するとともに、主人公キャラクタKSが第1アクションAC1を行う第1アクション演出が行われる。第1アクションAC1は、主人公キャラクタKSが所定の攻撃を行う様子を表すものであり、その攻撃対象は、本形態においては、右演出図柄EZ3である。なお、「特定継続演出」が「成功態様」のもの(「特定継続成功演出」)である場合、「リーチ」の成立時ににおける左演出図柄EZ1、右演出図柄EZ3はとともに、その後、さらに変動表示(再変動表示)がなされるため、仮停止表示がなされている状態である。

30

#### 【0261】

また、第1アクションAC1に応じて、第1アクションAC1の対象である右演出図柄EZ3が、第1アクションAC1の作用を受けた態様で、図35(C)に示すように、「リーチ」成立時の停止状態から下方へと滑るように移動する図柄滑り演出が行われる。すなわち、仮停止表示がなされていた右演出図柄EZ3は、図柄滑り演出により、図35(D)に示すように、「リーチ」成立時の種類(「5」)とは異なる種類(「6」)へと変更される。なお、第1アクションAC1を終えた主人公キャラクタKSはまだ、表示部50aから非表示とされることなく、表示部50aの所定位置に表示されている。なお、「特定継続演出」が「成功態様」のもの(「特定継続成功演出」)である場合、図柄滑り演出後における左演出図柄EZ1、右演出図柄EZ3はとともに、その後、さらに変動表示(再変動表示)がなされるため、仮停止表示がなされている状態である。

40

#### 【0262】

続いて、「特定継続演出」では、図36(A)に示すように、主人公キャラクタKSが第2アクションAC2を行う第2アクション演出が行われる。第2アクションAC2は、主人公キャラクタKSが第1アクションACとは異なる攻撃を行う様子を表すものであり、その攻撃位置は、本形態においては、中演出図柄EZ2の停止表示がなされる位置であ

50

る。つまり、第2アクションAC2により示される位置は、第1アクションAC1により示される位置とは異なる位置である。また、第2アクションAC2に応じて、その攻撃位置に応じてエフェクト画像TEが表示される。エフェクト画像TEは、具体的には、第2アクションAC2を行う主人公キャラクタKSの攻撃位置を強調する態様で表示される放射状のものである。つまり、このエフェクト画像TEが示される位置は、第2アクションAC2に応じた位置である。さらに、第2アクションAC2に応じて、図36(B)に示すように、第2アクションAC2の攻撃位置に、第2擬似連アイコンGZ2が出現する。すなわち、第2擬似連アイコンGZ2の出現位置は、放射状のエフェクト画像TEの中心位置(交差位置)であり、エフェクト画像TEに応じた位置である。なお、図36(B)に示す第2擬似連アイコンGZ2は、確定態様ではなく、確定態様よりも小さく不鮮明な示唆態様で表示されている。この示唆態様で表示された第2擬似連アイコンGZ2の出現により、擬似連演出(擬似2変動、擬似3変動)が実行されるかを煽る擬似連煽り演出が開始される。

#### 【0263】

擬似連煽り演出では、「成功態様」の「特定継続演出」(「特定継続成功演出」)である場合、第2擬似連アイコンGZ2の示唆態様での表示に続き、図36(C)に示すように、中演出図柄EZ2の停止位置に、第2擬似連アイコンGZ2が確定態様で表示される。これにより、実行されている「特定継続演出」が「成功態様」であることが示される。「特定継続成功演出」は、特図1変動パターンが、「擬似3バトル大当たり変動」、「擬似3バトルハズレ変動」、「擬似2バトル大当たり変動」、「擬似2バトルハズレ変動」、「擬似2継続失敗ハズレ変動」の場合に行われることがある。なお、本形態において、第2擬似連アイコンGZ2は、中演出図柄EZ2として最終的に停止表示されるものではない。このため、図36(C)に示す中演出図柄EZ2としての第2擬似連アイコンGZ2の表示は、その後、再変動表示が実行される仮停止表示である。

#### 【0264】

一方、「失敗態様」の「特定継続演出」(「特定継続失敗演出」)である場合には、中演出図柄EZ2の停止位置に第2擬似連アイコンGZ2が確定態様で表示されることはない。具体的には、示唆態様で示された第2擬似連アイコンGZ2は、確定態様へと変化することなく消去され、第2擬似連アイコンGZ2と異なる演出図柄が(例えば「6」)が、中演出図柄EZ2として停止表示される。「特定継続失敗演出」は、特図1変動パターンが「擬似2継続失敗ハズレ変動」の場合に行われることがある。

#### 【0265】

### 8. 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、上記の実施形態に係るパチンコ遊技機PY1は、表示部50aに演出画像を表示可能な画像表示装置50を用いて演出を実行可能な演出制御用マイコン121を備える。演出制御用マイコン121は、表示部50aに表示される演出図柄EZ1,EZ2,EZ3について、少なくとも「通常変動」を行い、その後、大当たりを示す態様またはハズレを示す態様で停止表示する。すなわち、演出制御用マイコン121は、表示部50aにて、変動表示した演出図柄EZ1,EZ2,EZ3を停止表示する図柄演出を実行可能である。また、図柄演出では、仮停止表示した演出図柄の再変動表示を伴う擬似連演出(擬似2変動、擬似3変動)を行うことがある。また、演出制御用マイコン121は、主人公キャラクタKSが第1アクションAC1を行う第1アクション演出を実行したことに応じて、仮停止表示されている右演出図柄EZ3を滑らせる図柄滑り演出を行う。さらに、第1アクション演出に続いて、主人公キャラクタKSが第2アクションAC2を行う第2アクション演出を、第1アクション演出に続けて実行したことに応じて、擬似連演出(擬似2変動、擬似3変動)が実行されるかを煽る擬似連煽り演出を実行可能である。このように、特定のオブジェクトによる第1アクションとそれに続く第2アクションに連動して、図柄滑り演出と擬似連煽り演出とが実行可能であることにより、図柄滑り演出と擬似連煽り演出との関連をわかりやすく遊技者に示すことが可能である。これにより、遊技興奮の向上を図ることが可能である。

## 【0266】

また、演出制御用マイコン121は、擬似連煽り演出では、第2アクションAC2に伴うエフェクト画像TEに応じた位置に、擬似連演出（擬似2変動、擬似3変動）が実行されることを示唆可能な第2擬似連アイコンGZ2を表示可能である。これにより、第2アクションAC2と第2擬似連アイコンGZ2との関連性をわかりやすく示すことが可能である。よって、図柄滑り演出から擬似連煽り演出にかけての演出を多彩なものとしつつ、これらが分断されていない繋がりのある演出として遊技者に認識させることが可能である。従って、興趣性の向上を図ることが可能である。

## 【0267】

## 9. 変更例

10

次に、上記実施形態のパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記実施形態の同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されなければ、適宜、削除することが可能である。

## 【0268】

例えば、上記実施形態では、「特定継続演出」の第2アクション演出、擬似連煽り演出を、図36に示す態様で行うこととして説明した。しかし、図37に示すように行ってもよい。すなわち、図37（A）に示すように、第2アクション演出にて、主人公キャラクタKSが第2アクションAC2を行う第2アクション演出が行われ、その攻撃位置に応じたエフェクト画像TEが表示される。続く擬似連煽り演出では、図37（B）に示すように、第2アクションAC2を行う主人公キャラクタKS、エフェクト画像TEを消去した状態にて、消去前のエフェクト画像TEに応じた位置に、示唆態様の第2擬似連アイコンGZ2が出現するようにもよい。なお、その後、「特定継続成功演出」である場合には第2擬似連アイコンGZ2を確定態様で表示し、「特定継続失敗演出」である場合には、第2擬似連アイコンGZ2を確定態様へと変化することなく消去し、所定の演出図柄（例えば「6」）を停止表示することとすればよい。なお、例えば、第2アクションAC2を行う主人公キャラクタKSを消去し、エフェクト画像TEの表示を残した状態で、第2擬似連アイコンGZ2が出現するようにもよい。また例えば、第2擬似連アイコンGZ2を、エフェクト画像TEの後方に出現させた後、エフェクト画像TEを消去（非表示と）してもよい。また例えば、第2擬似連アイコンGZ2の示唆態様は一例であり、確定態様でない態様であればよい。すなわち、例えば、示唆態様を第2擬似連アイコンGZ2が揺れている態様とし、確定態様を第2擬似連アイコンGZ2が停止している態様とすることも可能である。また例えば、示唆態様を、第2擬似連アイコンGZ2が複数のパートに分かれた分割態様とし、確定態様を、示唆態様では分割されていた複数の第2擬似連アイコンGZ2のパートが結合した完成態様とすることも可能である。

20

30

40

## 【0269】

また例えば、上記実施形態では、擬似連アイコン（第1擬似連アイコンGZ1、第2擬似連アイコンGZ2）を、中演出図柄EZ2に対応した位置に表示することとして説明した。しかし、擬似連アイコンは、左演出図柄EZ1、右演出図柄EZ3に対応した位置に表示されることとしてもよい。すなわち、擬似連煽り演出の対象となる演出図柄は、中演出図柄EZ2でなくてもよい。また特定継続演出においては、図柄滑り演出の対象を右演出図柄EZ3とし、擬似連煽り演出の対象を中演出図柄EZ2として説明した。しかし、図柄滑り演出の対象と擬似連煽り演出の対象とを、同じ演出図柄としてもよい。また例えば、上記実施形態では、擬似連アイコンが擬似連図柄である例について説明した。しかし、擬似連アイコンは、演出図柄とは関係ない態様で表示することも可能である。例えば、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3を、擬似連アイコンとは別に表示してもよい。また例えば、左演出図柄EZ1、右演出図柄EZ3を消去して非表示とした状態で、擬似連アイコンを表示することとしてもよい。

## 【0270】

50

また例えば、上記実施形態では、特定継続演出における図柄滑り演出の対象（第1アクションA C 1の対象）を、右演出図柄E Z 3とした例について説明した。しかし、図柄滑り演出の対象（第1アクションA C 1の対象）は、仮停止表示されている演出図柄であればよく、例えば、左演出図柄E Z 1であってもよい。また、第1アクションA C 1は、例えば、中演出図柄E Z 2と右演出図柄E Z 3とが変動中であり、左演出図柄E Z 1のみ仮停止表示されている状態（リーチが成立していない状態）で、左演出図柄E Z 1に対して行われるものであってもよい。また例えば、特定継続演出に係る所定のアクション（第1アクションA C 1、第2アクションA C 2）は、攻撃を行う態様のものでなくてもよい。例えば、第1アクションA C 1を、主人公キャラクタK Sが右演出図柄E Z 3にぶら下がるような態様とすることが可能である。

10

#### 【0271】

また、上記実施形態では、特定継続演出において、所定のアクションを主人公キャラクタが行うこととして説明した。しかし、主人公キャラクタでなく、例えば、主人公キャラクタの味方である味方キャラクタが行うこととしてもよい。また、所定のアクションを行うのは、必ずしもキャラクタでなくてもよい。すなわち、アクションが可能なオブジェクトであればよく、例えば、飛行機や車等でもよい。

#### 【0272】

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

20

#### 【0273】

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

30

#### 【0274】

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

#### 【0275】

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

40

#### 【0276】

また、上記実施形態では、所謂「第1種」、「デジパチ」といわれるパチンコ遊技機P Y 1を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、所謂「第3種」、「権利物」といわれるパチンコ遊技機や、「第1種」のパチンコ遊技機の特徴と「第2種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持つ所謂「1種2種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。また、ST（スペシャルタイム）の期間、当選確率が高確率状態に制御される所謂「ST機」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

#### 【0277】

### 10. 上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の発明A（発明A1～A2）が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号

50

を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

#### 【0278】

発明A1は、

表示部（表示部50a）に所定の演出画像を表示可能な表示手段（画像表示装置50）を含む演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）を備え、

前記演出実行手段は、前記表示部にて、変動表示した複数の演出図柄（演出図柄EZ1, EZ2, EZ3）を停止表示する図柄演出を実行可能であり、前記図柄演出では、仮停止表示した前記演出図柄の再変動表示を伴う擬似連演出（擬似2変動、擬似3変動）を行うことがある遊技機（パチンコ遊技機PY1）であって、

前記演出実行手段は、

仮停止表示されている前記演出図柄（右演出図柄EZ3）を滑らせる図柄滑り演出と

、  
前記擬似連演出が実行されるかを煽る擬似連煽り演出と、

特定のオブジェクト（主人公キャラクタKS）が第1アクション（第1アクションAC1）を行う第1特定演出（第1アクション演出）と、

前記特定のオブジェクトが前記第1アクションとは異なる第2アクション（第2アクションAC2）を行う第2特定演出（第2アクション演出）と、を実行可能であり、

前記第1特定演出を実行したことに応じて、前記図柄滑り演出を実行し、当該第1特定演出に続けて前記第2特定演出を実行したことに応じて、前記擬似連煽り演出を実行することがあることを特徴とする遊技機である。

#### 【0279】

従来より、例えば特開2020-032212号公報に記載のように、変動表示した複数の演出図柄を停止表示する図柄演出を実行するものがある。またこののような遊技機では、図柄演出において、仮停止表示した演出図柄の再変動表示を伴う擬似連演出を行っていることがある。しかし、そのような擬似連演出を表示可能な遊技機においては、遊技興味の向上のため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開2020-032212号公報に記載の遊技機に対して、「仮停止表示されている演出図柄を滑らせる図柄滑り演出と、  
擬似連演出が実行されるかを煽る擬似連煽り演出と、特定のオブジェクトが第1アクションを行う第1特定演出と、特定のオブジェクトが第1アクションとは異なる第2アクションを行う第2特定演出と、を実行可能であり、第1特定演出を実行したことに応じて、図柄滑り演出を実行し、当該第1特定演出に続けて第2特定演出を実行したことにより、擬似連煽り演出を実行することがある」という点で相違している。すなわち、本構成の遊技機は、図柄滑り演出、擬似連煽り演出を所定のアクションに応じて連続的に実行可能な新規な演出を実行可能である。これにより、本構成の遊技機は、「演出を通じて遊技興味の向上が可能である」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

#### 【0280】

発明A2は、

上述の発明A1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記擬似連煽り演出では、前記第2アクションに伴うエフェクト（エフェクト画像TE）に応じた位置に、前記擬似連演出が実行されることを示唆可能な擬似連アイコン（第2擬似連アイコンGZ2）を表示可能であることを特徴とする遊技機である。

#### 【0281】

この構成では、第2アクションと擬似連アイコンとの関連性を分かりやすく示すことが可能である。よって、図柄滑り演出から擬似連煽り演出にかけての演出を多彩なものとしつつ、これらが分断されていない繋がりのある演出として遊技者に認識させることが可能である。これにより、興味性の向上を図ることが可能である。

10

20

30

40

50

## 【符号の説明】

## 【0282】

50...画像表示装置

50a...表示部

101...遊技制御用マイコン

121...演出制御用マイコン

PY1...パチンコ遊技機(遊技機)

EZ1...左演出図柄

EZ2...中演出図柄

EZ3...右演出図柄

10

GZ1...第1擬似連アイコン

GZ2...第2擬似連アイコン

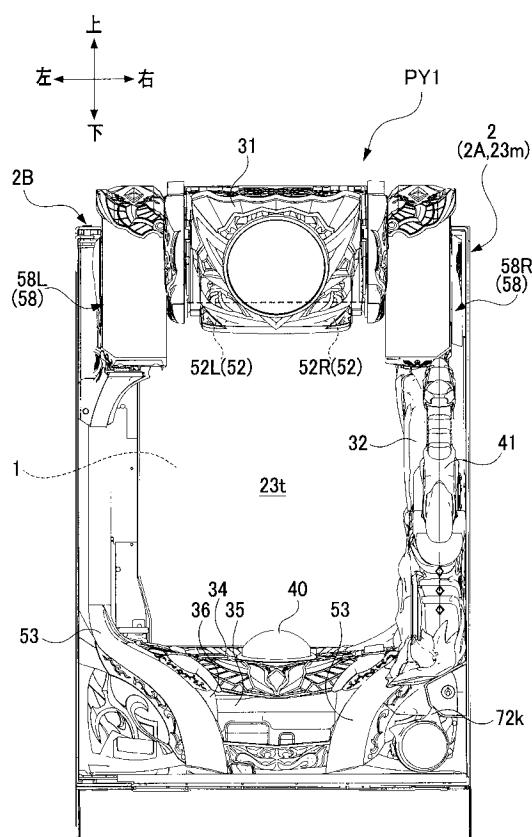
AC1...第1アクション

AC2...第2アクション

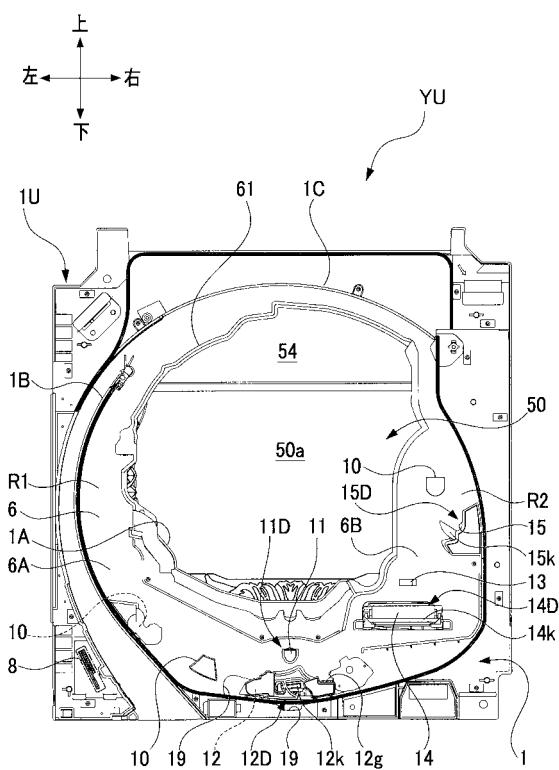
KS...主人公キャラクタ

TE...エフェクト画像

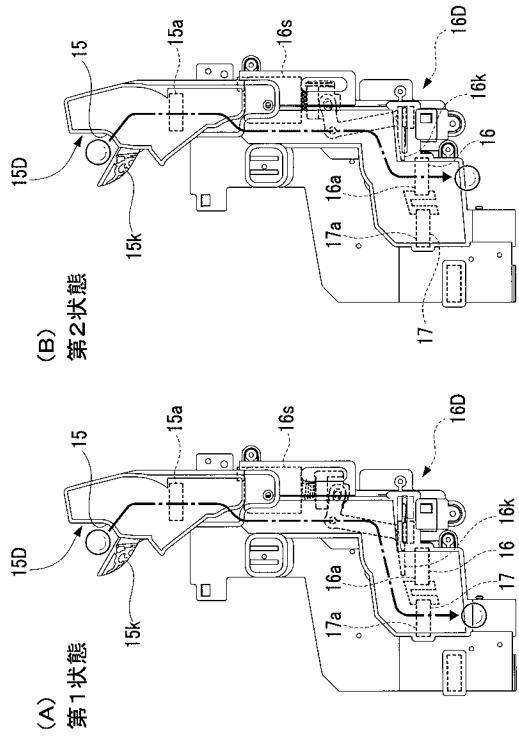
【図1】



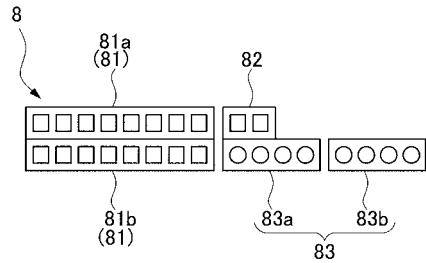
【図2】



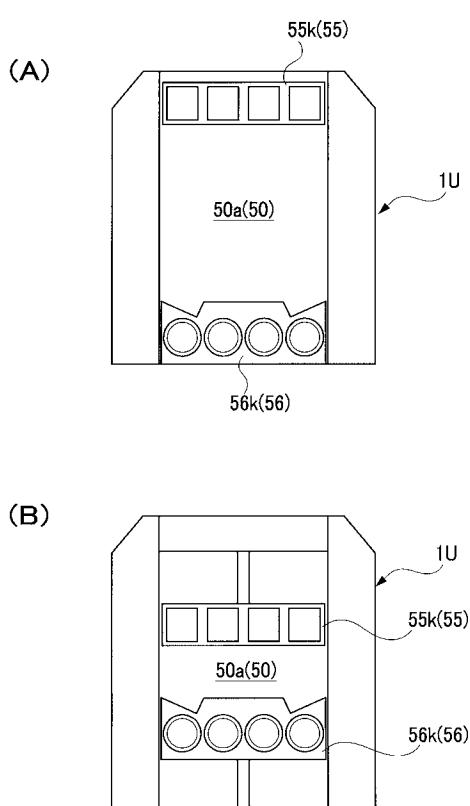
【図3】



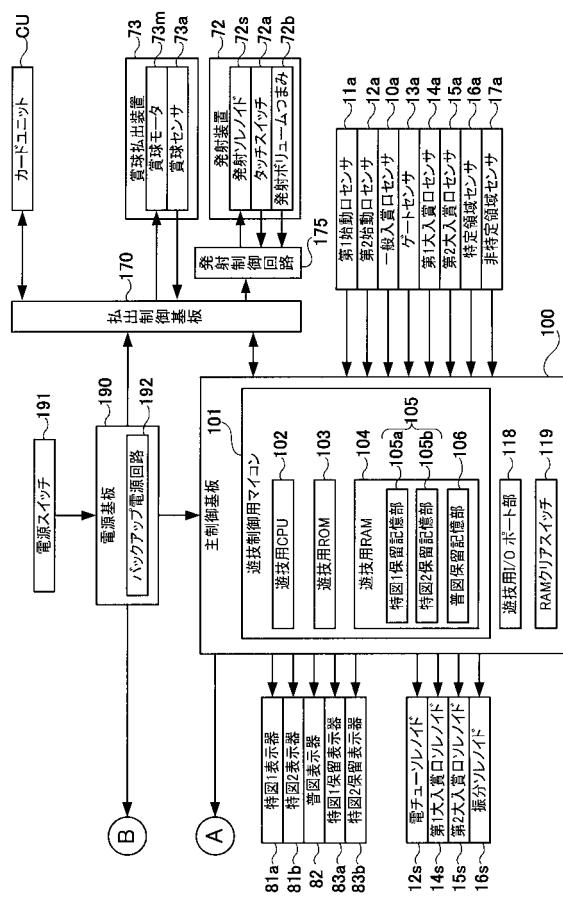
【図4】



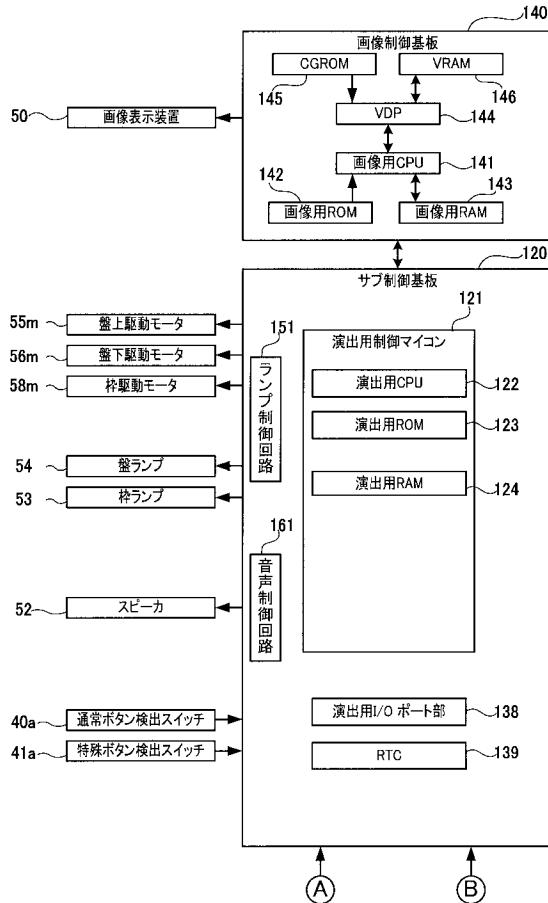
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

(A)普図関係乱数		
乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

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

【図9】

(A)当たり判定テーブル

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

(B)普図変動パターン判定テーブル

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

(C)補助遊技制御テーブル

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

【図10】

(A)大当たり判定テーブル

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

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0~4	大当たり図柄X
	5~9	大当たり図柄Y
特図2	0~9	大当たり図柄Z

(C)リーチ判定テーブル

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

【 図 1 1 】

特図1)変動バーナー評定データーブル						
遊技状態	特図判定結果	リーチ	特図変動 保証回数 (U)	特図変動 時間(ms)	特図変動	
					判定結果	* 標考
非時短 状態	大当たり	—	P01	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演算→SPリーチ	SP大当たり変動 バーターン
		—	P02	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演算→リーチ	L大当たり変動
		—	P03	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演算→SPリーチ	N大当たり変動
		—	P04	90000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演算→SPリーチ	SP大当たり変動
		リーチ有利	P05	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演算→リーチ	レーズレ変動
	ハズレ	—	P06	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
		0~2	P07	15000	通常変動	通常ハズレ変動
		リーチ無し	P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
		3~4	P07	15000	通常変動	通常ハズレ変動
		—	P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P11	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
		—	P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
		—	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
		リーチ有利	P14	5000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
		—	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
ハズレ	ハズレ	0~2	P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
		リーチ無し	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
		3~4	P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

( 図 1 3 )

先読みが判定テーブル						
操作口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン	判定結果	始動入賞コマンド	
					通常変動	特因変動の演出フロー
第1 操作口	非時短 状態	大当たり	SP+大当たり変動	コマンド01	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
			SP+ハズレ変動	コマンド02	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		N大当たり変動	SP+ハズレ変動	コマンド03	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	ハズレ変動	コマンド04	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→(L)→チ	
		ハズレ	ハズレ変動	コマンド05	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→(L)→チ	
	時短 状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンド06	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→(L)→チ	
			SP+大当たり変動	コマンド07	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		N大当たり変動	SP+ハズレ変動	コマンド11	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	ハズレ変動	コマンド12	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	ハズレ変動	コマンド13	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
第2 操作口	非時短 状態	大当たり	SP+ハズレ変動	コマンド14	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
			SP+大当たり変動	コマンド15	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		N大当たり変動	SP+ハズレ変動	コマンド51	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	ハズレ変動	コマンド52	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→(L)→チ	
		ハズレ	ハズレ変動	コマンド53	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
	時短 状態	大当たり	SP+ハズレ変動	コマンド54	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
			SP+ハズレ変動	コマンド55	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		N大当たり変動	SP+ハズレ変動	コマンド56	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	SP+ハズレ変動	コマンド57	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	SP+ハズレ変動	コマンド61	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
	時短 状態	大当たり	即ハズレ変動	コマンド62	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
			即ハズレ変動	コマンド63	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		N大当たり変動	即ハズレ変動	コマンド65	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	即ハズレ変動	コマンド66	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	
		ハズレ	即ハズレ変動	コマンド67	通常変動(リード→N)→チ→発展演出→SPリード	

【 図 1 2 】

特図2変動ハターン判正アーフ							*備考	
遡行 状態	特徴 状態	判定結果	リード 特徴1 保有数 (U2)	特徴2 変動 パターン	特図変動 時間(ms)		特図変動 の演出フロー	特図の名稱 ハターンの名稱 SII当たり変動
					P51	100000	通常変動→リード→リード→発展演出→SPリード	
非帰元 状態	大当たり ハズレ	一	—	P52	60000	通常変動→リード→リード→発展演出→(リード)	N大当たり変動	SII当たり変動
		P53	30000	通常変動→リード→リード→発展演出→SPリード	N大当たり変動	SII当たり変動		
		P54	95000	通常変動→リード→リード→発展演出→SPリード	SPハイバスレ変動	SPハイバスレ変動		
	リード有り ハズレ	—	P55	55000	通常変動→リード→リード→発展演出→(リード)	SPハイバスレ変動	SPハイバスレ変動	
		P56	25000	通常変動→リード→リード→(リード)	SPハイバスレ変動	SPハイバスレ変動		
		P57	130000	通常変動	通常ハイバスレ変動	通常ハイバスレ変動		
時短 状態	リード無し ハズレ	0~2	P58	4000	通常変動	通常ハイバスレ変動	通常ハイバスレ変動	
		P59	130000	通常変動	通常ハイバスレ変動	通常ハイバスレ変動		
		P60	4000	通常変動	通常ハイバスレ変動	通常ハイバスレ変動		
	大当たり ハズレ	—	P61	80000	通常変動→リード→SPリード	SPII当たり変動	SPII当たり変動	
		P62	100000	通常変動→リード	即ハイバスレ変動	即ハイバスレ変動		
		P63	75000	通常変動→リード→SPリード	SPハイバスレ変動	SPハイバスレ変動		
	リード有り ハズレ	—	P64	5000	通常変動→リード	即ハイバスレ変動	即ハイバスレ変動	
		P65	6000	通常変動	短縮ハイバスレ変動	短縮ハイバスレ変動		
		P66	3000	通常変動	短縮ハイバスレ変動	短縮ハイバスレ変動		
	リード無し ハズレ	0~2	P65	6000	通常変動	通常ハイバスレ変動	通常ハイバスレ変動	
		P66	3~4	P66	3000	通常変動	通常ハイバスレ変動	通常ハイバスレ変動

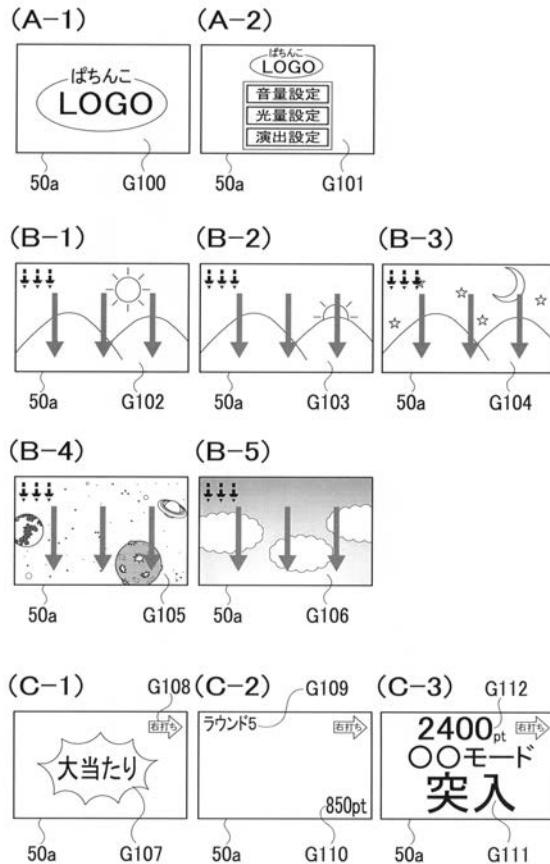
( 図 1 4 )

大当たり速技		大入賞口の開閉パターン				OP時間	ED時間
大当たり速技	ラウンド速技の回数	ラウンド	1回のチャード開放当たりの開放度合の回数	開放度合	開放時間		
大当たり速技A (VRランク大当たり)	(実質9R)	1回	第1大入賞口	開放する 大入賞口	29.0秒	2.0秒	15.0秒
大当たり速技B (VRランク大当たり)	16R	1~8R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	1.0秒
	9~15R	1回	第2大入賞口	29.0秒	2.0秒		
	16R	1回	第3大入賞口	29.0秒	2.0秒		
大当たり速技B (Vショート大当たり)	(実質8R)	1回	第1大入賞口	開放する 大入賞口	29.0秒	2.0秒	10.0秒
大当たり速技C (VRランク大当たり)	(実質16R)	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	1.0秒	10.0秒
	1~15R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒		
	16R	1回	第3大入賞口	29.0秒	2.0秒		

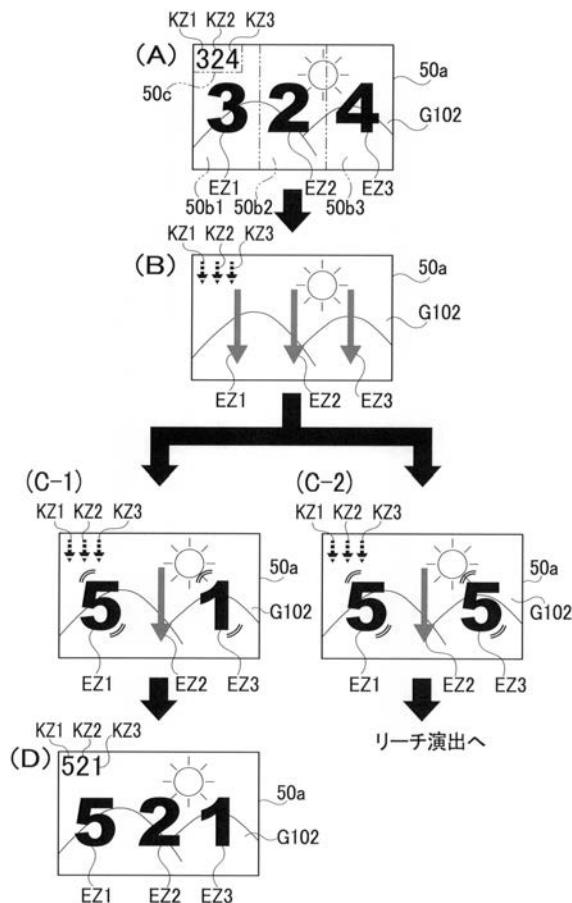
【図15】

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

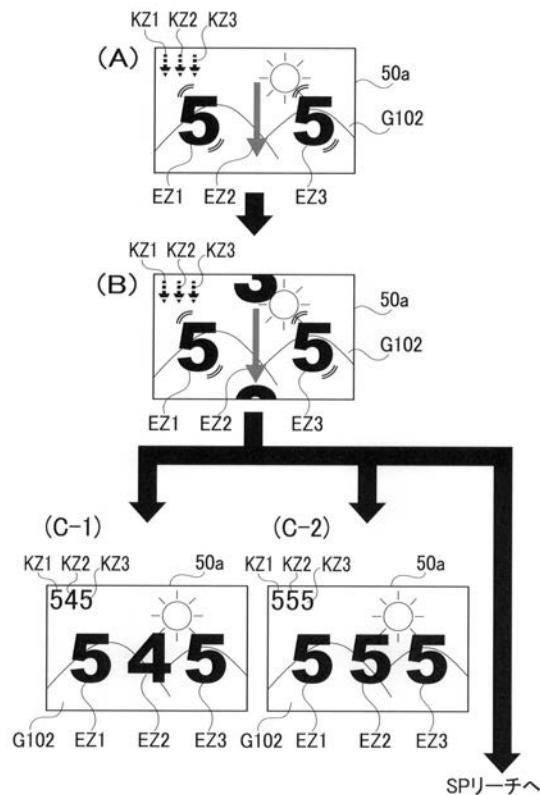
【図16】



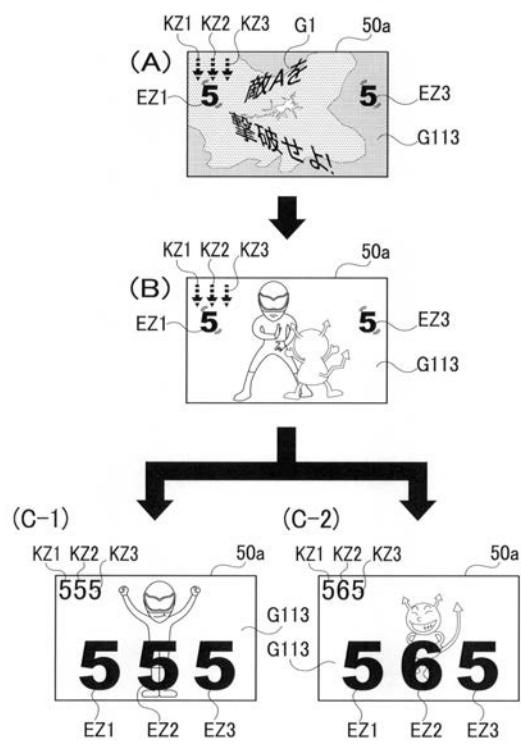
【図17】



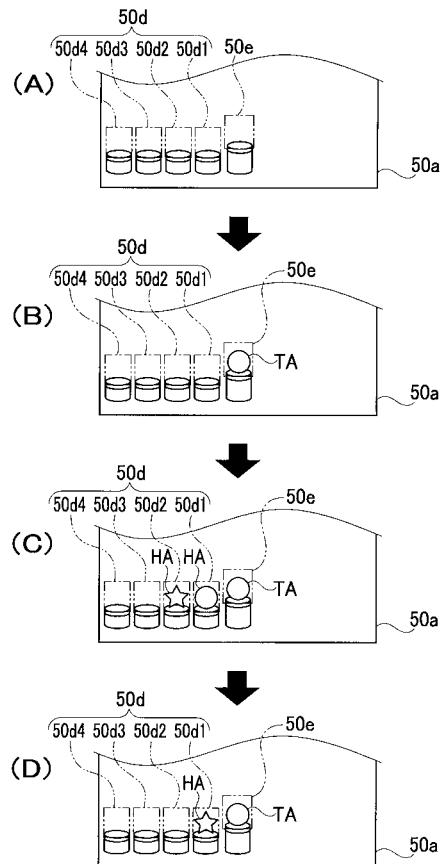
【図18】



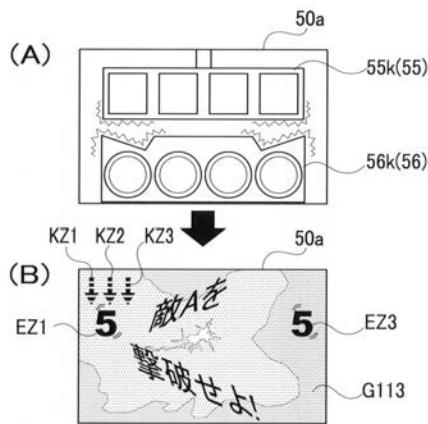
【図19】



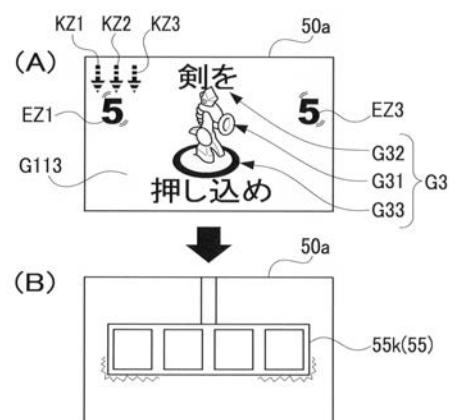
【図20】



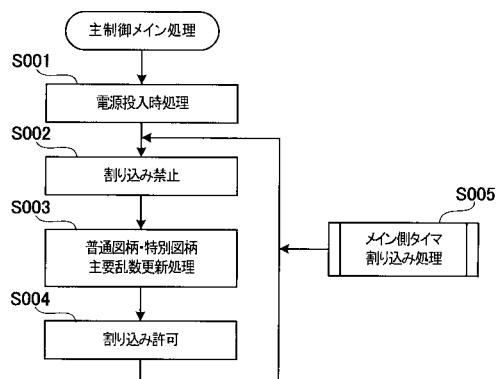
【図21】



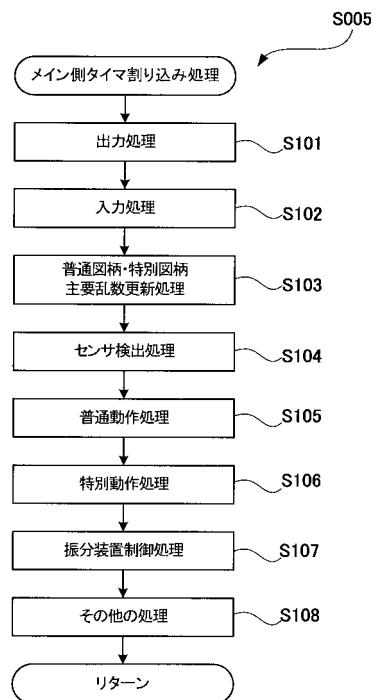
【図22】



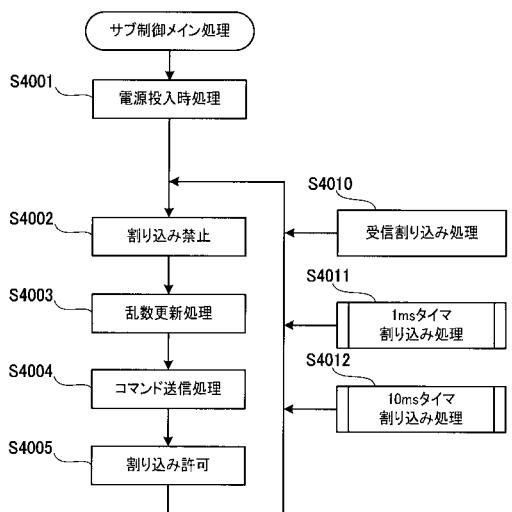
【図23】



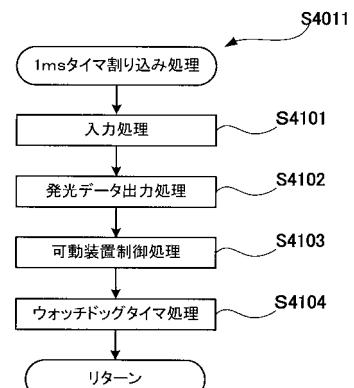
【図24】



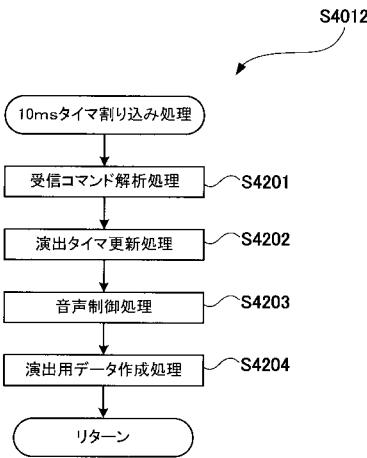
【図25】



【図26】



【図27】



【 図 2 9 】



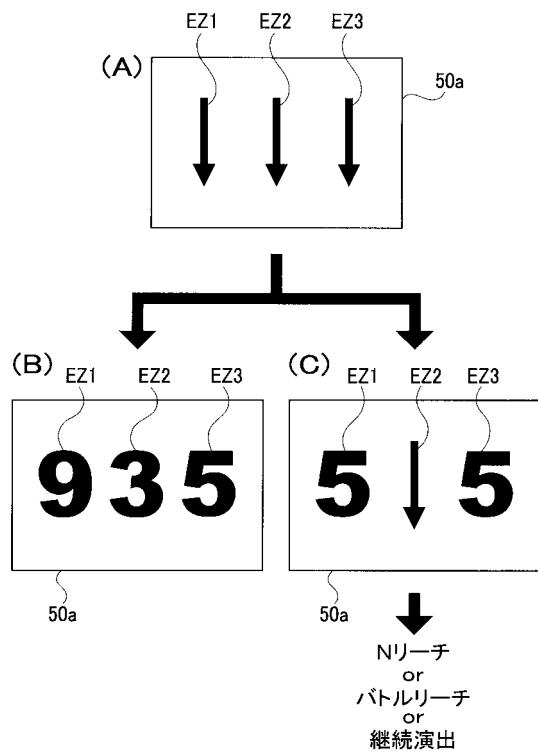
【 図 2 8 】

特因変動によるノード評定アーチル					*備考
特因 道技 状態	特因 判定結果	リーチ 保留数 (U)	特因変動 時間( hrs )	振分率 ( % )	特因変動演出の演出フロー
非時短 状態	THP001	150000	50	通常変動→振似3変動→ハトルリーチ	擬似3(ハトルリーチ)大当たり変動
	THP002	120000	30	通常変動→振似2変動→ハトルリーチ	擬似2(ハトルリーチ)大当たり変動
	THP003	100000	15	通常変動→ハトルリーチ	ハトルリーチ大当たり変動
	THP004	25000	5	通常変動→Nリーチ	N大当たり変動
	THP011	150000	3	通常変動→振似3変動→ハトルリーチ	擬似3(ハトルリーチ)大当たり変動
	THP012	120000	12	通常変動→振似2変動→ハトルリーチ	擬似2(ハトルリーチ)大当たり変動
	THP013	100000	15	通常変動→ハトルリーチ	ハトルリーチ大当たり変動
	THP014	50000	30	通常変動→振似2変動(失敗)	擬似2(失敗)失敗→スレ変動
	THP015	25000	40	通常変動→Nリーチ	Nスレ変動
	THP021	10000	80	通常変動	通常A/Sレ変動
リーチ 無し	0~2	THP022	4000	20	通常変動
	3~4	THP021	10000	10	通常変動
	THP022	4000	90	通常変動	通常B/Sレ変動

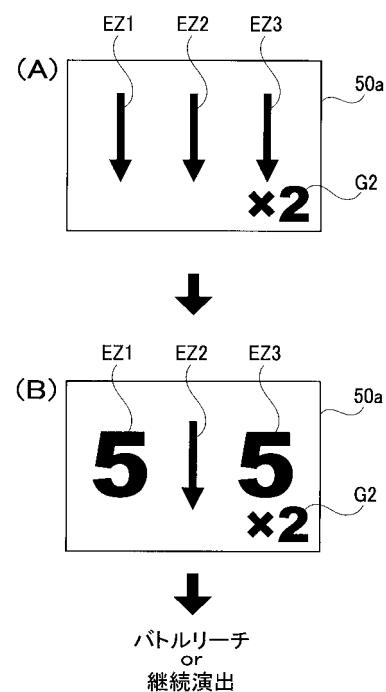
【 図 3 0 】

特1変動 バターン		組織演出のバターン				
バターン1	バターン2	バターン3	バターン4	バターン5	バターン6	バターン7
通常組織が主導して運営する 特定組織が力強く演出	1回目 通常組織が主導して運営する 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出
	2回目 なし	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出	通常組織が力強く演出 特定組織が力強く演出
通常組織が主導して運営する 特定組織が少し委転	-	-	10%	30%	60%	-
	20%	80%	-	-	-	-
通常組織が主導して運営する 特定組織が少し委転	-	-	80%	15%	5%	-
	90%	10%	-	-	-	-
通常組織が主導して運営する 特定組織がほとんどない	-	-	-	-	-	70%
	-	-	-	-	-	30%

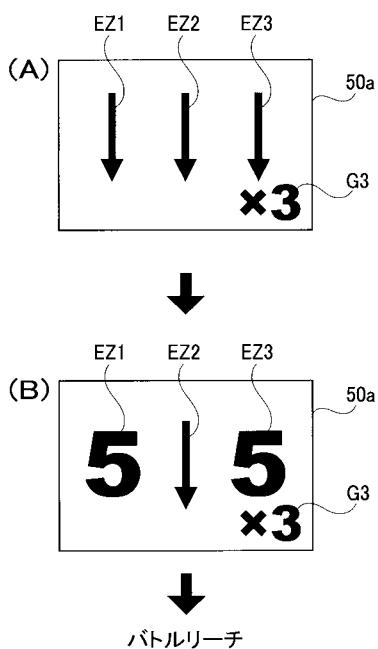
【図 3 1】



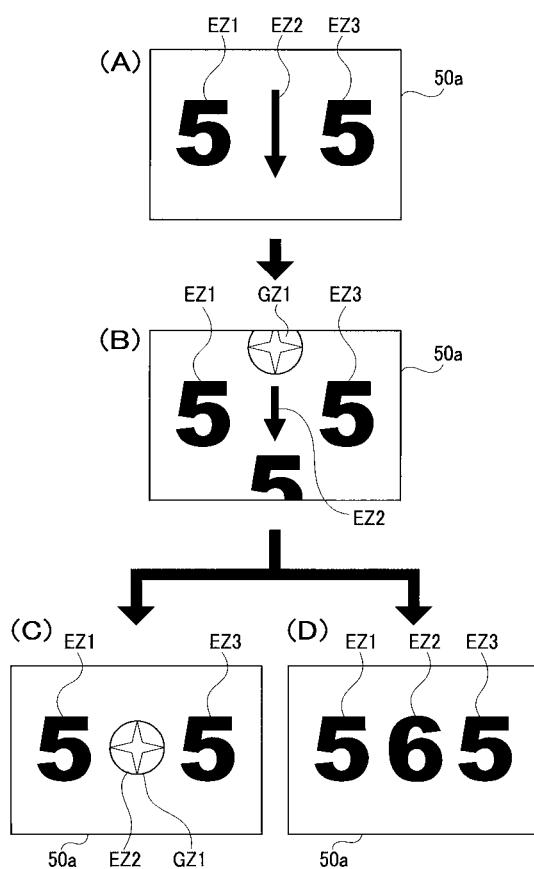
【図 3 2】



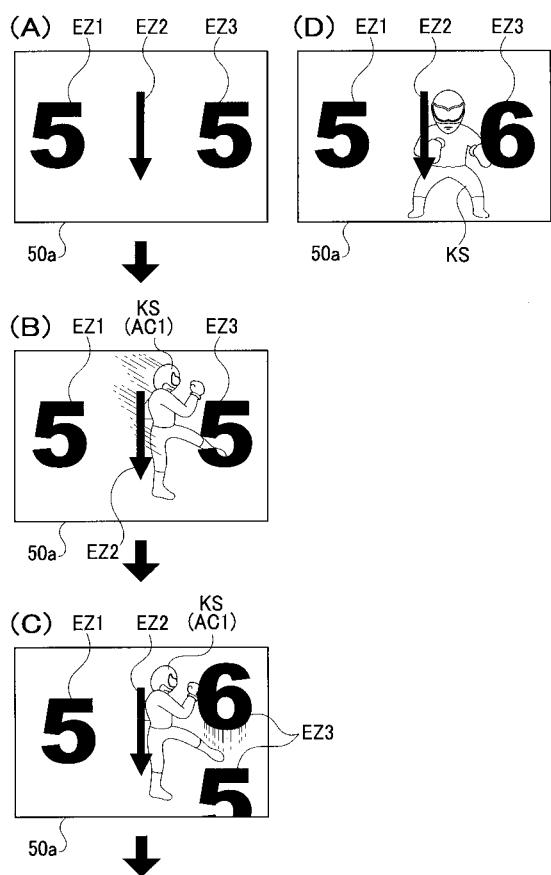
【図 3 3】



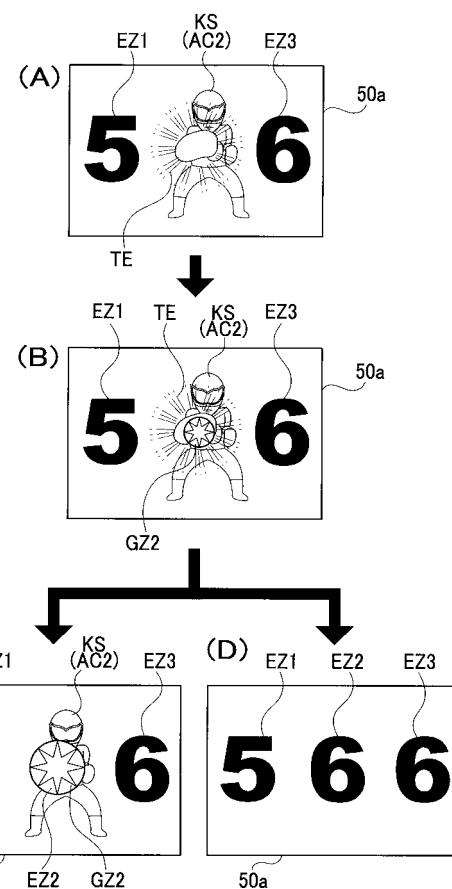
【図 3 4】



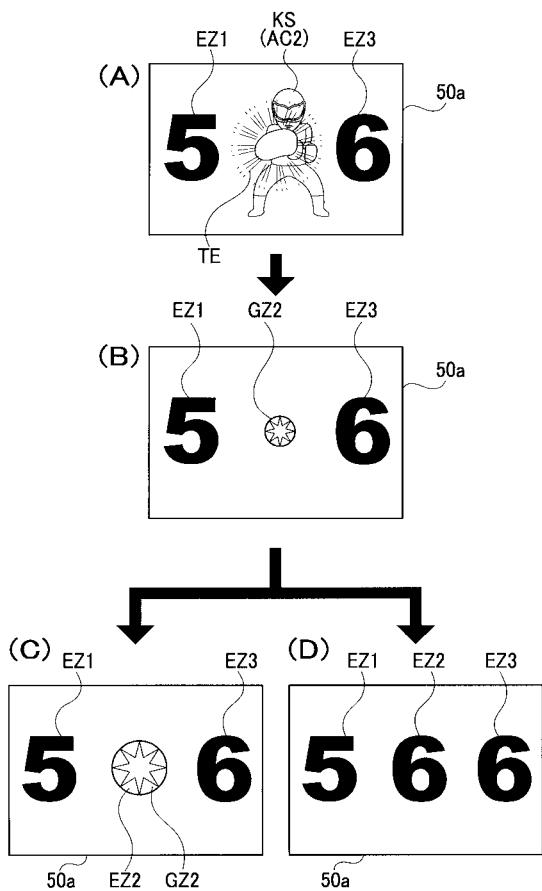
【図35】



【図36】



【図37】



---

フロントページの続き

(72)発明者 中山 覚

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

(72)発明者 牧 智宣

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

(72)発明者 柏木 浩志

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

(72)発明者 梶野 浩司

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

(72)発明者 下田 謙

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

(72)発明者 上野 雅博

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

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA43 CA48 CA50 CA52 CA55 CA73