

(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2021-19687

(P2021-19687A)

(43) 公開日 令和3年2月18日 (2021.2.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 58 頁)

(21) 出願番号	特願2019-136608 (P2019-136608)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年7月25日 (2019.7.25)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

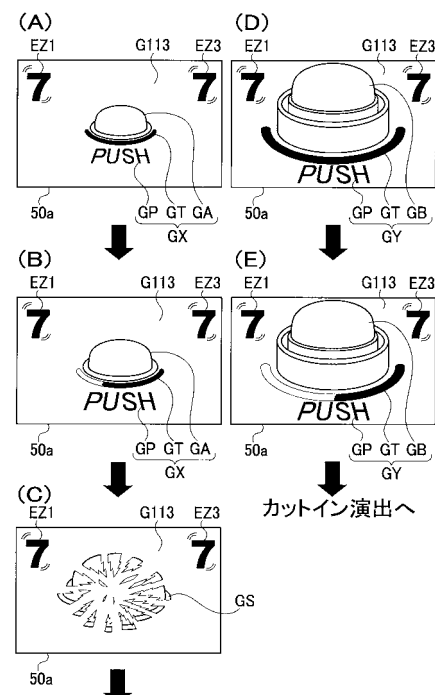
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機 P Y 1 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常ボタン 4 0、画像表示装置 5 0 を用いて種々の演出を実行可能である。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、バトルリーチでは、バトル演出の後、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に、通常ボタン 4 0 の操作を促す第 1 操作促進画像 G X を表示する第 1 操作促進演出を行う。第 1 操作促進画像 G X は、通常ボタン 4 0 を模した第 1 通常ボタン画像 G A を含むものである。

【選択図】図 3 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者が操作可能な操作手段、および、表示部に演出画像を表示可能な表示手段を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を促す操作促進画像を前記表示部に表示する操作促進演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

10

**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来より遊技機には、遊技者の操作を検出し、その検出を演出内容に反映させるものがある。このような遊技機では、例えば、下記特許文献 1 に記載のように、操作手段の操作を促す演出を行い、操作が行われたことに応じて、所定の演出表示がなされるように構成されていることがある。

**【先行技術文献】****【特許文献】**

20

**【0003】**

【特許文献 1】特開 2 0 0 3 - 3 1 0 9 4 8 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、操作手段の操作に応じて行われ得る演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地がある。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

本発明の遊技機は、

30

遊技者が操作可能な操作手段、および、表示部に演出画像を表示可能な表示手段を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を促す操作促進画像を前記表示部に表示する操作促進演出を実行可能であることを特徴とする。

**【発明の効果】****【0006】**

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】**

40

**【0007】**

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 4】表示器類の正面図である。

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

【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

50

【図 8】(A) は普図関係乱数を示す表であり、(B) は特図関係乱数を示す表である。  
 【図 9】(A) は当たり判定テーブルの一例であり、(B) は普図変動パターン判定テーブルの一例であり、(C) は補助遊技制御テーブルの一例である。  
 【図 10】(A) は大当たり判定テーブルの一例であり、(B) は大当たり図柄種別判定テーブルの一例であり、(C) はリーチ判定テーブルの一例である。  
 【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。  
 【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルの一例である。  
 【図 13】先読み判定テーブルの一例である。  
 【図 14】大当たり遊技制御テーブルの一例である。  
 【図 15】遊技状態の説明図である。  
 【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。  
 【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。  
 【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。  
 【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。  
 【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。  
 【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。  
 【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。  
 【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。  
 【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。  
 【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。  
 【図 26】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。  
 【図 27】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。  
 【図 28】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る特図 1 変動パターン判定テーブルである。

10

20

30

。【図 29】各種の変動パターンに応じた演出フローを示すタイミングチャートである。  
 【図 30】カットイン演出選択テーブルである。  
 【図 31】第 1 ボタン操作演出が行われる様子を説明する図である。  
 【図 32】第 2 ボタン操作演出が行われる様子を説明する図である。  
 【図 33】カットイン演出および当落演出が行われる様子を説明する図である。  
 【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。

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

40

50

機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

【 0 0 1 1 】

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

10

【 0 0 1 2 】

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

20

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

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

30

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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

40

【 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 などによって囲まれた遊技領域 6 が形成されている。すなわち、遊技盤 1 の前面が、内側壁部 1 B および外側壁部 1 C によって、遊

50

技領域 6 とそれ以外の領域とに仕切られている。

【0018】

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。

10

【0019】

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。

【0020】

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。

【0021】

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（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」ともいう）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。

20

【0022】

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。

30

【0023】

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。

40

【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）1 0 が設けられている。遊技球が一般入賞口 1 0 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 1 3 が設けられている。遊技球のゲート 1 3 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー 1 2 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電

50

チュー１２Ｄの開放を伴う遊技である。

【００２６】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【００３１】

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

【００３２】

50

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

【0033】

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

【0034】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第 1 大入賞装置 1 4 D のような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を 2 つ設ける構成とすることが可能である。

【0035】

また、図 2 に示すように、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

10

20

30

40

50





## 【0040】

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】

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】

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】

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】

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

#### 【 0 0 4 6 】





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

10

#### 【 0 0 4 7 】

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

#### 【 0 0 4 8 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 8 2 は、「」（：点灯、：消灯）というように両 L E D の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「」というように右の L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

20

#### 【 0 0 4 9 】

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

30

#### 【 0 0 5 0 】

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

40

#### 【 0 0 5 1 】

次に、図 5 を用いて、遊技盤 1 の背面に取り付けられた演出用ユニット 1 U について説明する。演出用ユニット 1 U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット 1 U には、画像表示装置 5 0、第 1 盤可動装置（以下「盤上可動装置」）5 5、第 2 盤可動装置（以下「盤下可動装置」）5 6 が搭載されている。

#### 【 0 0 5 2 】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成され、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。なお、画像表示装置 5 0 は、画像を表示すること

50

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. 遊技機の電氣的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電氣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。

#### 【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。

#### 【0060】

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

#### 【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。

#### 【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AT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VAT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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 6 】

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

## 【 0 0 6 7 】

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

## 【 0 0 6 8 】

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

## 【 0 0 6 9 】

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

## 【 0 0 7 0 】

また、発射装置 7 2 には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k ( 図 1 参照 ) への接触を検知可能なタッチスイッチ 7 2 a が設けられている。遊技者によるハンドル 7 2 k の操作があった場合には、タッチスイッチ 7 2 a が遊技者のハンドル 7 2 k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。また、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k の回転角度 ( 操作量 ) を検出可能な発射ボリュームつまみ 7 2 b が接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームつまみ 7 2 b が検出したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド 7 2 s を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 7 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0 . 6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

## 【 0 0 7 1 】

また主制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行状況 ( 遊技の制御内容 ) を把握することができる。なお、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との接続は、主制御基板 1 0 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 ( 例えばダイオードを用いた回路 ) が介在している。

## 【 0 0 7 2 】

図 7 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン ( 以下「演出制御用マイコン」 ) 1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、主制御基板 1 0 0 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 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

## 【 0 0 7 3 】

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、1 m s タイマ割り込み処理、および、1 0 m s タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

## 【 0 0 7 4 】

また、サブ制御基板 1 2 0 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 1 3 8、および R T C ( R e a l T i m e C l o c k ) 1 3 9 が実装されている。R T C 1 3 9 は、現時点の日時(日付及び時刻)を計測する。R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置(図示なし)から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 1 9 0 が備えるバックアップ電源回路 1 9 2 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、R T C 1 3 9 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けてもよい。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

## 【 0 0 7 5 】

サブ制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、サブ制御基板 1 2 0 から画像制御基板 1 4 0 への信号の送信と、画像制御基板 1 4 0 からサブ制御基板 1 2 0 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。

20

## 【 0 0 7 6 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 1 4 6、及び、V D P ( V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r ) 1 4 4 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。C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 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

## 【 0 0 7 7 】

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

## 【 0 0 7 8 】

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。

40

## 【 0 0 7 9 】

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

## 【 0 0 8 0 】

スピーカ 5 2 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R

50

OM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。

#### 【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。

10

#### 【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】

20

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。

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【0086】

### 3. 遊技機による主な遊技

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

50

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。

【 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 P Y 1 は、発射された遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 8 2 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図始動条件の成立」という。

10

【 0 0 8 8 】

パチンコ遊技機 P Y 1 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。

【 0 0 8 9 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

20

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

30

【 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。

【 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。

40

【 0 0 9 2 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定

50

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。

【0093】

10

### 3-1-3. 補助遊技

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

【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。

20

【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もよい。

30

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

40

【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

50



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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

10

【 0 1 0 0 】

3 - 2 - 1. 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（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。

20

【 0 1 0 1 】

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

30

【 0 1 0 2 】

3 - 2 - 2. 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0（B）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルに従って大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素が対応付けられている。

40

【 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 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 1 大当たり図柄種別判定テーブル）と特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

【 0 1 0 4 】

50

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

#### 【 0 1 0 5 】

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

#### 【 0 1 0 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 1 0 ( C ) に示すようなリーチ判定テーブルに従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

#### 【 0 1 0 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 P Y 1 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、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図 1 0 ( C ) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数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。

#### 【 0 1 0 9 】

##### 3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、図 1 1 ~ 図 1 2 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、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

10

20

30

40

50

可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

【0110】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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の特図の可変表示が、特図表示器81で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

40

【0115】

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

【0116】

また、図11～図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大

50

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

10

20

30

40

50

#### 【０１１７】

##### ３－２－５．先読み判定

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

#### 【０１１８】

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

#### 【０１１９】

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

#### 【０１２０】

##### ３－３．大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口(第１大入賞口１４あるいは第２大入賞口１５)の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング(ＯＰとも表記する)と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング(ＥＤとも表記する)とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって

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

【０１２１】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間、次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。

10

【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。

20

【０１２３】

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

【０１２４】

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

30

【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の開閉態様とすることができる。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。

40

【０１２６】

振分部材１６ｋは一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域１６は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第２大入賞口１５の開放が開始してから１５秒間、振分ソレノイド１６ｓが通電され、振分部材１６ｋが第２状態（図３（Ｂ））に制御される。よって、最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振分部材１６ｋの第２状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域１６を通過する（遊技球を特定領域１６に進入させる）ことが容易である。一方、最大で０．１秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振

50

分部材 16k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 16k の一定の作動態様（特定領域 16 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 15 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 16 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。なお、振分部材 16k 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 P Y 1 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 P Y 1 ではその作動態様が採用されているものとする。

#### 【0127】

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

#### 【0128】

### 3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 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 12D 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。

#### 【0129】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常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 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 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。

#### 【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。

【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。

【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。

【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】

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的大当たり判定が行われることや、次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】

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】

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。

【0137】

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。

【0138】

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

10

20

30

40

50

設定することが可能である。

#### 【0139】

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。

10

#### 【0140】

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。

20

#### 【0141】

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。

30

#### 【0142】

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

40

#### 【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

50



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 50 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 107 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 108 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 50 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 109 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 110 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 50 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 111 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 112 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

10

#### 【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 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 50 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、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。

20

#### 【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 50 a には、図 17 (A) に示すように、表示部 50 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、および右演出図柄領域 50 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 50 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

30

#### 【0148】

また、図 17 (A) に示すように、表示部 50 a の上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域 50 c を設けることが可能である。小図柄領域 50 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 を変動表示する領域である。

#### 【0149】

なお、図 17 (A) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 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 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 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。

40

#### 【0150】

#### 4 - 2 - 2 . 通常変動

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

#### 【0151】

50

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 50a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 17 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 17 (C 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 17 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N ハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 17 (C 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

10

## 【0152】

## 4 - 2 - 3 . N リーチ

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

20

## 【0153】

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

30

## 【0154】

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

40

## 【0155】

## 4 - 2 - 4 . S P リーチ

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

## 【0156】

50

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

10

20

30

40

50

#### 【0157】

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

#### 【0158】

##### 4-2-5. Lリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にLリーチを行うことが可能である。Lリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、S Pリーチよりは低い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、S Pリーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部50aに表示される。なお、Lリーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、Lリーチのリーチ演出の後に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。

#### 【0159】

##### 4-3. 保留アイコン表示領域

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

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50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンH Aが表示される。

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

4-3-1. 保留演出

パチンコ遊技機P Y1は、遊技球が第1始動口11または第2始動口12に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、特図1保留または特図2保留の数を遊技者に報知することが可能である。

【0163】

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

【0164】

4-4. 予告演出

パチンコ遊技機P Y1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。

【0165】

4-4-1. 可動体演出

パチンコ遊技機P Y1は、予告演出として、可動装置55、56、58を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置55、56、58を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0166】

可動体演出では、例えば、NリーチからS Pリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、表示部50a上に重なるように移動して、S Pリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56kと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図21(B)に示すよ

10

20

30

40

50

うに、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態（初期位置）に戻って S P リーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。なお、可動体演出については、S P リーチへの発展演出に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。また、演出が発展しない場合（例えば N ハズレ変動の場合）に、所謂ガセ演出として、可動体演出を行うようにすることも可能である。

#### 【 0 1 6 7 】

##### 4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者に通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を操作させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

10

#### 【 0 1 6 8 】

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

20

#### 【 0 1 6 9 】

##### 4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

30

#### 【 0 1 7 0 】

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 2 0（C）に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。このように、保留アイコン H A や当該アイコン T A 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 H A や当該アイコン T A 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 H A と当該アイコン T A とを表示するが、保留アイコン H A だけを表示し当該アイコン T A 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 H A 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 T A 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ってもよい。

40

#### 【 0 1 7 1 】

50

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

#### 【 0 1 7 2 】

#### 5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

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

#### 【 0 1 7 3 】

#### [ 1 . 主制御メイン処理 ]

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

#### 【 0 1 7 4 】

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

#### 【 0 1 7 5 】

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

#### 【 0 1 7 6 】

#### [ 2 . メイン側タイマ割り込み処理 ]

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

#### 【 0 1 7 7 】

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

#### 【 0 1 7 8 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 1 0 3 ) は、図 2 3 の主制御メ

10

20

30

40

50

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

#### 【0179】

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

#### 【0180】

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

#### 【0181】

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

#### 【0182】

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

#### 【0183】

##### [ 2 - 1 . センサ検出処理 ]

センサ検出処理（S 1 0 4）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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

#### 【0184】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、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。

#### 【0185】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、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。

#### 【0186】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否

10

20

30

40

50

かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで (n は 2 以上の整数、例えば「4」) の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 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 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数 (特図 2 保留数) を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

10

#### 【0187】

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

20

#### 【0188】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、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。

#### 【0189】

第 2 大入賞口センサ処理では、第 2 大入賞口センサ 1 5 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

30

#### 【0190】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ 1 6 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、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。

#### 【0191】

#### [ 2 - 2 . 普通動作処理 ]

普通動作処理 (S 1 0 5) 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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

40

#### 【0192】

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 1 0 6 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 8 2 に開始させる。

#### 【0193】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では

50



、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 4 】

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

【 0 1 9 5 】

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 6 】

[ 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。

【 0 1 9 7 】

[ 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 8 】

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

【 0 1 9 9 】

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

10

20

30

40

50

図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

【 0 2 0 0 】

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 1 0 5 b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 2 関係乱数を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b からクリアする。このようにして、特図 2 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンド生成する。

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

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 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図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 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。つまり、遊技制御用マイコン 1 0 1 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に構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

【 0 2 0 5 】

[ 2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理 ]

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

10

20

30

40

50

るとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【 0 2 0 6 】

[ 2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理 ]

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

10

【 0 2 0 7 】

[ 2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理 ]

大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、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。

20

【 0 2 0 8 】

[ 2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理 ]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、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。

30

【 0 2 0 9 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

40

【 0 2 1 0 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

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

【 0 2 1 1 】

[ 1 . サブ制御メイン処理 ]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 2 5 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電

50

源投入に応じた電源投入時処理を行う（S 4 0 0 1）。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU 1 2 2の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

#### 【0 2 1 2】

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

10

#### 【0 2 1 3】

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

20

#### 【0 2 1 4】

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

#### 【0 2 1 5】

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

30

#### 【0 2 1 6】

[ 2 . 1 m s タイマ割り込み処理 ]

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

40

#### 【0 2 1 7】

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

50

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。

#### 【0218】

##### [ 3. 10ms タイマ割り込み処理 ]

10ms タイマ割り込み処理 (S4012) は、サブ制御基板 120 に 10ms 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)、演出タイマ更新処理 (S4202)、音声制御処理 (S4203)、演出用データ作成処理 (S4204) を順次行う。

10

#### 【0219】

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 RAM 124 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等) を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ (スピーカ 52 からの音声の出力を制御するデータ) の作成と音声制御回路 161 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

20

#### 【0220】

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

30

40

#### 【0221】

##### 7. パチンコ遊技機 PY1 の特徴部 (第 1 実施形態)

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。

#### 【0222】

最初に、遊技制御用マイコン 101 が実行可能な特図 1 変動パターンについて説明する。遊技用 ROM 103 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。本形態では、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

50

併用して用いることも可能である。

#### 【0223】

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」～「THP014」、「THP021」～「THP022」の10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。

#### 【0224】

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「第1バトル大当たり変動」といい、「THP002」を「第2バトル大当たり変動」といい、「THP003」を「キャラ大当たり変動」といい、「THP004」を「N大当たり変動」という。

#### 【0225】

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」～「THP014」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「THP014」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「第1バトルハズレ変動」といい、「THP012」を「第2バトルハズレ変動」といい、「THP013」を「キャラハズレ変動」といい、「THP014」を「Nハズレ変動」という。

#### 【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。

#### 【0227】

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」、「Nリーチ」、「キャラリーチ」、「バトルリーチ」、図29等参照）を実行可能である。

#### 【0228】

##### 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。

#### 【0229】

##### B．リーチ

「リーチ」は、「通常変動」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

10

20

30

40

50

の後に「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。

【0230】

C．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E22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も機能する。

【0231】

D．キャラリーチ

「キャラリーチ」は、「Nリーチ」の後に行われることがある演出であり、登場キャラクタ（例えば、主人公キャラクタ）が所定のミッションにチャレンジするリーチ演出である。「キャラリーチ」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。大当たり判定の結果が「大当たり」である場合にはキャラクタがミッションのチャレンジに成功する態様が示され、「ハズレ」である場合にはミッションのチャレンジに失敗する態様が示される。

【0232】

E．バトルリーチ

「バトルリーチ」は、「Nリーチ」の後に行われることがあるSPリーチのひとつの演出であり、主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルする「バトル演出」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、「Nリーチ」から「キャラリーチ」に発展したときよりも、「N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、「キャラリーチ」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。

【0233】

「バトルリーチ」では、「バトル演出」、「ボタン操作演出」、「カットイン演出」、「当落演出」がこの順に行われる。「ボタン操作演出」では、通常ボタン40の操作有効期間が設けられ、遊技者に対し、通常ボタン40の操作が促される。「ボタン操作演出」には、「第1ボタン操作演出」と「第2ボタン操作演出」とがある。「第1ボタン操作演出」は、「第2ボタン操作演出」よりも「大当たり」であった場合の「バトルリーチ」にて行われ易いため、「第2ボタン操作演出」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機能する。「カットイン演出」は、主人公キャラクタが最終攻撃を仕掛ける様を強調して示す演出である。「カットイン演出」の種類には、弱パターンと強パターンとがある。強パターンの「カットイン演出」は、弱パターンの「カットイン演出」よりも大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われ易いため、弱パターンの「カットイン演出」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機能する。「当落演出」は、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利したかを示す演出である。「当落演出」では、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合には主人公キャラクタが勝利する態様が示され、「ハズレ」である場合には主人公キャラクタが敗北する態様が示される。

【0234】

次に、図29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について説明する。演出制御用マイコン121は、演出フローを構成する各演出において、表示部50aに演出画像を表示する。また、表示部50aに表示する演出画像に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出、スピーカ52を用いた音演出等を実行可能である。

【0235】

10

20

30

40

50

本形態では、特図 1 変動パターンが「第 1 バトル大当たり変動」および「第 1 バトルハズレ変動」の特図変動演出の総称を第 1 バトルリーチ変動（図 29（A））とし、「第 2 バトル大当たり変動」および「第 2 バトルハズレ変動」の特図変動演出の総称を第 2 バトルリーチ変動（図 29（A））とし、「キャラ大当たり変動」および「キャラハズレ変動」の特図変動演出の総称をキャラリーチ変動（図 29（C））とし、「N 大当たり変動」および「N ハズレ変動」の特図変動演出の総称を「N リーチ変動」（図 29（D））とする。

#### 【0236】

第 1 バトルリーチ変動では、図 29（A）に示すように、「通常変動」「リーチ」「N 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。「通常変動」の演出時間は 10 秒であり、「リーチ」の演出時間は 5 秒であり、「N リーチ」の演出時間は 10 秒であり、「バトルリーチ」の演出時間は 45 秒である。これら各構成演出により、特図変動時間が 70 秒（70000ms）の第 1 バトルリーチ変動が構成されている。また、「バトルリーチ」では、「バトル演出」「第 1 ボタン操作演出」「カットイン演出」「当落演出」がこの順で行われる。「バトルリーチ」において、「バトル演出」の演出時間は 25 秒であり、「第 1 ボタン操作演出」の演出時間は 10 秒であり、「カットイン演出」の演出時間は 5 秒であり、「当落演出」の演出時間は 5 秒である。

#### 【0237】

第 2 バトルリーチ変動では、図 29（B）に示すように、「通常変動」「リーチ」「N 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。「通常変動」の演出時間は 10 秒であり、「リーチ」の演出時間は 5 秒であり、「N リーチ」の演出時間は 10 秒であり、「バトルリーチ」の演出時間は 40 秒である。これら各構成演出により、特図変動時間が 65 秒（65000ms）の第 2 バトルリーチ変動が構成されている。また、「バトルリーチ」では、「バトル演出」「第 2 ボタン操作演出」「カットイン演出」「当落演出」がこの順で行われる。「バトルリーチ」において、「バトル演出」の演出時間は 25 秒であり、「第 2 ボタン操作演出」の演出時間は 5 秒であり、「カットイン演出」の演出時間は 5 秒であり、「当落演出」の演出時間は 5 秒である。

#### 【0238】

キャラリーチ変動では、図 29（C）に示すように、「通常変動」「リーチ」「N リーチ」「キャラリーチ」で構成される演出フローが実行される。「通常変動」の演出時間は 10 秒であり、「リーチ」の演出時間は 5 秒であり、「N リーチ」の演出時間は 10 秒であり、「キャラリーチ」の演出時間は 20 秒である。これら各構成演出により、特図変動時間が 45 秒（45000ms）のキャラリーチ変動が構成されている。

#### 【0239】

N リーチ変動では、図 29（D）に示すように、「通常変動」「リーチ」「N リーチ」で構成される演出フローが実行される。「通常変動」の演出時間は 10 秒であり、「リーチ」の演出時間は 5 秒であり、「N リーチ」の演出時間は 10 秒である。これら各構成演出により、特図変動時間が 25 秒（25000ms）の N リーチ変動が構成されている。

#### 【0240】

また、特図 1 変動パターンが、「通常 A 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」のみで構成される演出フローが実行される。

#### 【0241】

次に、図 30 を用いて、カットイン演出選択テーブルについて説明する。演出制御用マイコン 121 は、図 30 に示すカットイン演出選択テーブルを用いて、バトルリーチにて実行する「カットイン演出」の種類を選択可能である。

#### 【0242】

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、「カットイン演出」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「第 1 バトル大当たり変動」（THP001）の場合、「カットイン演出」として、弱パターンの実行を 15%、

10

20

30

40

50



強パターンの実行を 85% の割合でそれぞれ選択する。特図 1 変動パターンが「第 2 バトル大当たり変動」(THP002) の場合、「カットイン演出」として、弱パターンの実行を 40%、強パターンの実行を 60% の割合でそれぞれ選択する。特図 1 変動パターンが「第 1 バトルハズレ変動」(THP011) の場合、「カットイン演出」として、弱パターンの実行を 90%、強パターンの実行を 10% の割合でそれぞれ選択する。特図 1 変動パターンが「第 2 バトルハズレ変動」(THP012) の場合、「カットイン演出」として、弱パターンの実行を 70%、強パターンの実行を 30% の割合でそれぞれ選択する。つまり、特図 1 変動パターンが「第 1 バトル大当たり変動」または「第 2 バトル大当たり変動」であるときには、「カットイン演出」として、弱パターンのものよりも、強パターンのものが実行され易い設定となっている。さらに、特図 1 変動パターンが「第 1 バトル大当たり変動」であるときには、「第 2 バトル大当たり変動」であるときよりも、強パターンの「カットイン演出」が実行され易い設定となっている。このため、強パターンの「カットイン演出」は、弱パターンのものよりも、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。なお、図 30 に示すカットイン演出選択テーブルによって示される選択割合については、適宜に変更することも可能である。

10

20

30

40

50

#### 【0243】

次に、バトルリーチが実行される様子について説明する。第 1 バトルリーチ変動および第 2 バトルリーチ変動のいずれにおいても、バトルリーチでは、まず、バトル演出が行われる。バトルリーチのバトル演出については、図 19 (A)、(B) で説明したものと同様に実行可能である。また、第 1 バトルリーチ変動のバトルリーチでは、バトル演出に続いて第 1 ボタン操作演出が、第 2 バトルリーチ変動のバトルリーチでは、バトル演出に続いて第 2 ボタン操作演出が行われる。

#### 【0244】

まず、第 1 バトルリーチ変動のバトルリーチに係る第 1 ボタン操作演出について具体的に説明する。図 31 は、第 1 ボタン操作演出が実行される様子を示す図である。第 1 ボタン操作演出では、第 1 操作促進演出、第 1 消去演出、第 2 操作促進演出がこの順で行われる。

#### 【0245】

第 1 操作促進演出では、図 31 (A) に示すように、表示部 50a に、第 1 操作促進画像 GX が表示される。第 1 操作促進画像 GX は、通常ボタン 40 を模した画像 (第 1 通常ボタン画像 GA) と、通常ボタン 40 の操作態様 (すなわち、押下操作) を表す画像 (押下操作画像 GP) 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 GT) と、を含む。操作有効期間残り時間画像 GT は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、図 31 (B) に示すように、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において通常ボタン 40 が押下操作されることに応じて、第 1 消去演出が行われる。なお、第 1 操作促進画像 GX の操作有効期間残り時間画像 GT は、第 1 操作促進演出における操作有効期間の残り時間を表す画像である。また、第 1 操作促進演出の操作有効期間が、通常ボタン 40 が操作されることなく経過したことに応じて、第 1 消去演出が行われる。

#### 【0246】

第 1 消去演出は、第 1 通常ボタン画像 GA を消去する際の演出である。第 1 消去演出では、図 31 (C) に示すように、表示部 50a に、飛散画像 GS が表示される。飛散画像 GS は、第 1 通常ボタン画像 GA が割れて分割され、その分割片が飛び散るように移動する態様のものである。第 1 消去演出では、このような態様の飛散画像 GS が表示された後、その飛散画像 GS が消去 (非表示) される。すなわち、第 1 消去演出では、第 1 通常ボタン画像 GA を、割れて飛散する態様に変化させてから消去 (非表示と) する。そして、第 1 消去演出により第 1 通常ボタン画像 GA が消去された (飛散画像 GS が非表示となった) 後、第 2 操作促進演出が行われる。

#### 【0247】

第 2 操作促進演出では、図 31 (D) に示すように、表示部 50a に、第 2 操作促進画

像 G Y が表示される。第 2 操作促進画像 G Y は、通常ボタン 4 0 を模した画像（第 2 通常ボタン画像 G B）と、押下操作画像 G P と、操作有効期間残り時間画像 G T と、を含む。第 2 操作促進演出でも、操作有効期間残り時間画像 G T は、図 3 1（E）に示すように、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において通常ボタン 4 0 が押下操作されることに応じて、カットイン演出が行われる。なお、第 2 操作促進画像 G Y の操作有効期間残り時間画像 G T は、第 2 操作促進演出における操作有効期間の残り時間を表す画像である。また、第 2 操作促進演出の操作有効期間が、通常ボタン 4 0 が操作されることなく経過したことに応じて、カットイン演出が行われる。

#### 【0248】

このように、第 1 ボタン操作演出では、第 1 操作促進演出と第 2 操作促進演出との 2 回、操作促進演出が行われる。つまり、1 回目の第 1 操作促進演出が終わった後に、再度、2 回目の第 2 操作促進演出が行われることで、遊技者に驚きを与えることが可能である。また、第 1 操作促進演出と第 2 操作促進演出との間に第 1 消去演出を行うことで、第 1 操作促進演出と第 2 操作促進演出とが異なる操作促進演出であることを明確に示すことが可能である。さらに、第 2 操作促進演出に係る第 2 操作促進画像 G Y は、通常ボタン 4 0 を模した画像として、第 1 操作促進演出に係る第 1 操作促進画像 G X の第 1 通常ボタン画像 G A よりも大きく通常ボタン 4 0 を表した特殊態様の第 2 通常ボタン画像 G B を含むものである。このように、第 1 操作促進演出の第 1 操作促進画像 G X とは態様の異なる第 2 操作促進画像 G Y を第 2 操作促進演出にて表示することで、2 回目の操作促進演出であることを、より分かりやすく示すことが可能である。

#### 【0249】

次に、第 2 バトルリーチ変動のバトルリーチに係る第 2 ボタン操作演出について具体的に説明する。図 3 2 は、第 2 ボタン操作演出が実行される様子を示す図である。第 2 ボタン操作演出では、第 1 操作促進演出、第 2 消去演出がこの順で行われる。

#### 【0250】

第 2 ボタン操作演出の第 1 操作促進演出についても、第 1 ボタン操作演出の場合と同様である。すなわち、図 3 2（A）に示すように、表示部 5 0 a に、第 1 通常ボタン画像 G A、押下操作画像 G P、操作有効期間残り時間画像 G T を含む第 1 操作促進画像 G X が表示される。操作有効期間残り時間画像 G T は、図 3 2（B）に示すように、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において通常ボタン 4 0 が押下操作されることに応じて、第 2 消去演出が行われる。なお、第 1 操作促進演出の操作有効期間が、通常ボタン 4 0 が操作されることなく経過したことに応じて、第 2 消去演出が行われる。

#### 【0251】

第 2 消去演出は、第 1 通常ボタン画像 G A を消去する際の演出である。第 2 消去演出では、図 3 2（C）に示すように、表示部 5 0 a に、消失画像 G D が表示される。消失画像 G D は、第 1 通常ボタン画像 G A がその下部より上部に向けて徐々に薄れて消えていく（徐々に非表示となっていく）態様のものである。第 2 消去演出では、消失画像 G D を表示した後、最終的には消失画像 G D のすべてが消去（非表示）とされる。すなわち、第 2 消去演出では、第 1 通常ボタン画像 G A が徐々に消失していくような態様で消去（非表示と）する。そして、第 2 消去演出により第 1 通常ボタン画像 G A が消去された（消失画像 G D が非表示となった）後、カットイン演出が行われる。

#### 【0252】

このように、第 2 ボタン操作演出では、第 1 ボタン操作演出とは異なり、第 2 操作促進演出は実行されない。つまり、第 1 操作促進演出の 1 回のみ、操作促進演出が行われる。また、第 2 ボタン操作演出では、第 1 ボタン操作演出とは異なり、第 1 操作促進演出の後、第 2 消去演出を行う。第 2 消去演出では、第 1 消去演出とは異なり、飛散画像 G S が表示されない。つまり、第 2 消去演出では、第 1 通常ボタン画像 G A が、割れて飛散するような態様に変化することなく、消去（非表示と）される。このように、本形態では、第 1

操作促進演出の後の第1通常ボタン画像GAを消去する消去演出として、第1消去演出と第2消去演出とがある。すなわち、第1通常ボタン画像GAを消去する際の演出として異なる第1消去演出と第2消去演出とがあることで、第1操作促進演出は、操作に伴う興趣が向上されている。このため、第1操作促進演出は、遊技者の通常ボタン40の操作意欲を掻き立てることが可能である。

#### 【0253】

次に、図33を用いて、カットイン演出および当落演出が行われる様子について説明する。カットイン演出では、カットイン演出選択テーブルにより弱パターンのカットイン演出が選択されている場合、表示部50aに、図33(A)に示す、弱カットイン画像GC1が表示される。一方、カットイン演出選択テーブルにより強パターンのカットイン演出が選択されている場合、表示部50aに、図33(B)に示す、強カットイン画像GC2が表示される。

10

#### 【0254】

また、カットイン演出の後、当落演出が行われる。特図1変動パターンが第1バトル大当たり変動または第2バトル大当たり変動である場合、すなわち、大当たり判定の結果が大当たりである場合の当落演出では、図33(C)に示すように、表示部50aにて、大当たりを示唆する演出(主人公キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。一方、特図1変動パターンが第1バトルハズレ変動または第2バトルハズレ変動である場合、すなわち、大当たり判定の結果がハズレである場合の当落演出では、図33(D)に示すように、ハズレを示唆する演出(敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で停止表示する。

20

#### 【0255】

### 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の演出制御用マイコン121は、通常ボタン40、画像表示装置50を用いて種々の演出を実行可能である。また、演出制御用マイコン121は、バトルリーチでは、バトル演出の後、画像表示装置50の表示部50aに、通常ボタン40の操作を促す第1操作促進画像GXを表示する第1操作促進演出を行う。第1操作促進画像GXは、通常ボタン40を模した第1通常ボタン画像GAを含むものである。また、第1操作促進演出にて通常ボタン40が操作されたことに応じて、第1通常ボタン画像GAを所定の態様で消去(非表示と)する、新規な演出である消去演出(第1消去演出または第2消去演出)を行う。よって、新規な消去演出により、興趣性の向上を図ることが可能である。さらには、消去演出を行うことで、遊技者に、操作手段への操作入力を受け付けたことを分かりやすく示すことが可能である。

30

#### 【0256】

また、演出制御用マイコン121は、第1消去演出では飛散画像GSを表示した後、これを非表示とする。飛散画像GSは、第1通常ボタン画像GAを分割し、その分割片を飛散させる態様に変化させる画像である。つまり、第1消去演出は、第1通常ボタン画像GAを分割し、その分割片を飛散させる態様に変化させてから、第1通常ボタン画像GAを消去する演出である。これに対し、第2消去演出では、消失画像GDを表示した後、これを非表示とする。消失画像GDは、第1通常ボタン画像GAが下部より上部に向けて徐々に薄れて消えていく態様の画像である。つまり、第2消去演出は、第1通常ボタン画像GAが徐々に非表示となっていき、最終的には第1通常ボタン画像GAの全体を完全に消去する演出である。そして、第2消去演出では、第1消去演出に係る飛散画像GSは表示されない。すなわち、消去演出として複数の種類があり、これにより、通常ボタン40の操作に伴う興趣性の向上を図ることが可能である。さらには、通常ボタン40の操作意欲を掻き立てることも可能である。

40

#### 【0257】

50

また、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定の結果が大当たりである場合、遊技状態を大当たり遊技状態にすることが可能である。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たり判定の結果が大当たりである場合、特図 1 変動パターンとして、第 1 消去演出を含むバトルリーチを行う第 1 バトル大当たり変動、第 2 消去演出を含むバトルリーチを行う第 2 バトル大当たり変動を選択可能である。また、大当たりである場合には、第 1 バトル大当たり変動の方が、第 2 バトル大当たり変動よりも、選択される確率が高いものである。一方、ハズレである場合、特図 1 変動パターンとして、第 1 消去演出を含むバトルリーチを行う第 1 バトルハズレ変動、第 2 消去演出を含むバトルリーチを行う第 2 バトルハズレ変動を選択可能である。また、ハズレである場合には、第 2 バトルハズレ変動の方が、第 1 バトルハズレ変動よりも、選択される確率が高いものである。これにより、第 1 消去演出が実行されたときの方が、第 2 消去演出が実行されたときよりも、大当たり遊技状態になる確率が高く設定されている。よって、消去演出に対する遊技者の関心を、より高めることが可能である。

10

20

30

40

50

#### 【 0 2 5 8 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 バトルリーチ変動のバトルリーチでは、第 2 ボタン操作演出に続いてカットイン演出を実行する。第 2 ボタン操作演出では、第 1 操作促進演出を実行する。すなわち、第 2 バトルリーチ変動では、第 1 操作促進演出に通常ボタン 4 0 が操作されたことに応じてカットイン演出を実行する。一方、第 1 バトルリーチ変動では、第 1 ボタン操作演出に続いてカットイン演出を実行する。第 1 ボタン操作演出では、第 1 操作促進演出の後、さらに、第 2 操作促進演出を実行する。すなわち、第 1 バトルリーチ変動では、第 1 操作促進演出中に通常ボタン 4 0 が操作されてもカットイン演出を実行せず、再度、通常ボタン 4 0 の操作を促す、新規な演出である第 2 操作促進演出を実行する。そして、第 2 操作促進演出中に通常ボタン 4 0 が操作されたことに応じてカットイン演出を実行する。よって、新規な演出である第 2 操作促進演出の実行により、遊技興趣の向上を図ることが可能である。さらに、第 1 操作促進演出において通常ボタン 4 0 の操作が行われた後に、再度、第 2 操作促進演出により通常ボタン 4 0 の操作を促すことで、遊技者に、驚きを与えることが可能である。

#### 【 0 2 5 9 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、カットイン演出として、弱パターンのものと強パターンのものを実行可能である。強パターンのカットイン演出は、弱パターンのものよりも大当たり遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出である。このように弱パターンのカットイン演出と強パターンのカットイン演出とを実行可能であることで、第 1 ボタン操作演出、第 2 ボタン操作演出において、通常ボタン 4 0 の操作に対する関心を高めることが可能である。

#### 【 0 2 6 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 ボタン操作演出を実行したときと、第 2 ボタン操作演出を実行したときとにおいて、その後、強パターンのカットイン演出を実行する確率が異なる。このため、第 1 操作促進演出と同様に通常ボタン 4 0 の操作を促すことの繰り返しである第 2 操作促進演出が、単調になってしまうことを抑制可能である。

#### 【 0 2 6 1 】

### 9 . 変更例

次に、上記実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 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ていなければ、適宜、削除することが可能である。

#### 【 0 2 6 2 】

例えば、上記実施形態では、第 1 ボタン操作演出、第 2 ボタン操作演出を、特図 1 変動パターンに基づいて実行可能な演出として説明した。しかし、例えば、特図 2 変動パターンや始動入賞コマンドやオープニングコマンドなどに基づいて行われるようにしても良い

。具体的には、例えば、大当たり遊技におけるラウンド演出にて、第1ボタン操作演出、第2ボタン操作演出を実行することとしてもよい。この場合、第1ボタン操作演出、第2ボタン操作演出を、大当たり遊技後の遊技状態と関連させて実行するようにしてもよい。具体的には、例えば、大当たり遊技状態後の遊技状態が高確率高ベース状態であるときには、第1ボタン操作演出を第2ボタン操作演出よりも高い確率で実行するようにし、低確率低ベース状態であるときには、第2ボタン操作演出を第1ボタン操作演出よりも高い確率で実行するようにすることが可能である。

#### 【0263】

また、上記実施形態では、第1ボタン操作演出、第2ボタン操作演出の後に実行する後続演出としてカットイン演出を行うこととして説明した。しかし、第1ボタン操作演出、第2ボタン操作演出の後の後続演出としては、他の演出を適用することも可能である。具体的には例えば、Nリーチにおいて第1ボタン操作演出、第2ボタン操作演出を実行し、後続演出を、バトルリーチまたはキャラリーチとすることも可能である。そして、キャラリーチよりも大当たり期待度の高いバトルリーチを高期待度後続演出とし、第1ボタン操作演出の実行時には、第2ボタン操作演出よりも、後続演出として、高期待度後続演出であるバトルリーチを高い確率で実行するようにすることが可能である。

#### 【0264】

また、上記実施形態では、第1操作促進演出と第2操作促進演出とがいずれも、通常ボタン40に係る操作促進演出であることとして説明した。しかし、例えば、第1操作促進演出と第2操作促進演出とで、対象となる操作手段が異なってもよい。具体的には、例えば、第1操作促進演出を通常ボタン40の操作を促す演出とし、第2操作促進演出を特殊ボタン41の操作を促す演出とすることが考えられる。この場合、第1操作促進演出の後、再び操作手段の操作を促す第2操作促進演出を、より特別感の高い演出とすることが可能である。

#### 【0265】

また、上記実施形態では、第2ボタン操作演出では、第1操作促進演出の後に、第1通常ボタン画像GAがその下部より上部に向けて徐々に薄れて消えていく態様の消失画像GDを表示する第2消去演出を実行することとして説明した。しかし、第2消去演出の態様は、消失画像GDの態様に限られるものではない。また例えば、第1消去演出でも、割れて飛散した第1通常ボタン画像GAの画像（飛散画像GS）を、消失画像GDのような態様で消去することとしてもよい。また例えば、第2操作促進演出の後、第2通常ボタン画像GBについても、消失画像GDのような態様で消去することとしてもよい。また、上記実施形態では、第1通常ボタン画像GA、第2通常ボタン画像GBが完全に消去されてから、次の演出（例えば、カットイン演出）が開始されることとして説明した。しかし、例えば、消去されつつある第1通常ボタン画像GA、第2通常ボタン画像GBを表示した状態（例えば、半透明の状態の第1通常ボタン画像GA、第2通常ボタン画像GBが残っている状態で）カットイン演出を開始することとしてもよい。

#### 【0266】

また、上記実施形態では、「低確率低ベース遊技状態」において、カウント演出が行われるようにしているが、「高確率高ベース遊技状態」や大当たり遊技状態において行われるようにしても良い。

#### 【0267】

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

10

20

30

40

50

## 【0268】

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

## 【0269】

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  
。

## 【0270】

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。

## 【0271】

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  
Y1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。

## 【0272】

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（発明A1～A3、発明B1～B3）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。

## 【0273】

発明A1は、

遊技者が操作可能な操作手段（通常ボタン40）、および、表示部（表示部50a）に  
演出画像を表示可能な表示手段（画像表示装置50）を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と  
、を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を促す操作促進画像（第1操作促進画像GX、第2操作促進画像  
GY）を前記表示部に表示する操作促進演出（第1操作促進演出、第2操作促進演出）と  
、

前記操作促進画像の表示中に前記操作手段が操作されたことに応じて、前記操作促進  
画像を所定の消去態様で消去可能な消去演出（第1消去演出、第2消去演出）と、を実行  
可能であることを特徴とする遊技機である。

## 【0274】

従来より、例えば特開2003-310948号公報に記載のように、遊技者の操作を  
検出し、その検出を演出内容に反映させる遊技機がある。しかし、操作手段の操作に応じ  
て行われ得る演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地があった。そして、本  
構成の遊技機は、特開2003-310948号公報に記載の遊技機に対して、「操作促  
進画像の表示中に操作手段が操作されたことに応じて、操作促進画像を所定の消去態様で  
消去可能な消去演出を実行可能である」という点で相違している。すなわち、遊技者が操  
作手段の操作したことに応じて、新規な演出である消去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趣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。

## 【 0 2 7 5 】

発明 A 2 は、

上述の発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記消去演出として、

前記操作促進画像の表示態様を特殊表示態様に変化させてから（飛散画像 G S を表示してから）前記操作促進画像を消去する特殊消去態様のもの（第 1 消去演出）と、

前記操作促進画像の表示態様を特殊表示態様に変化させることなく前記操作促進画像を消去する通常消去態様のもの（飛散画像 G S が表示されない第 2 消去演出）と、を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

## 【 0 2 7 6 】

10

この構成では、消去演出に複数の種類が存在することで、操作手段の操作に伴う興趣性の向上を図ることが可能である。

## 【 0 2 7 7 】

発明 A 3 は、

上述の発明 A 2 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にすることが可能であり、

前記特殊消去態様の前記消去演出が実行されたときと、前記通常消去態様の前記消去演出が実行されたときとで、前記特別遊技状態になる確率が異なる（大当たりである場合には、第 1 消去演出を含む第 1 バトル大当たり変動の方が、第 1 消去演出が含まれない第 2 バトル大当たり変動よりも、選択される確率が高い）ことを特徴とする遊技機である。

20

## 【 0 2 7 8 】

この構成では、消去演出に対する関心をより高めることが可能である。

## 【 0 2 7 9 】

発明 B 1 は、

遊技者が操作可能な操作手段（通常ボタン 4 0 ）を含む演出手段と、

前記演出手段を用いた演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を促す操作促進演出（第 1 操作促進演出）を実行可能であり、

前記操作促進演出中に前記操作手段が操作されたことに応じて所定の後続演出を実行するとき（カットイン演出を実行するとき）と、前記操作促進演出中に前記操作手段が操作されても前記後続演出を実行しないとき（第 1 消去演出、第 2 操作促進演出を実行するとき）とがあり、

30

前記操作促進演出中に前記操作手段が操作されても前記後続演出を実行しないときには、再び前記操作手段の操作を促す再操作促進演出（第 2 操作促進演出）を実行することがあることを特徴とする遊技機である。

## 【 0 2 8 0 】

従来より、例えば特開 2 0 0 3 - 3 1 0 9 4 8 号公報に記載のように、遊技者の操作を検出し、その検出を演出内容に反映させる遊技機がある。しかし、操作手段の操作に応じ行われ得る演出については、遊技興趣の向上のため、改善の余地があった。そして、本構成の遊技機は、特開 2 0 0 3 - 3 1 0 9 4 8 号公報に記載の遊技機に対して、「操作促進演出中に操作手段が操作されたことに応じて所定の後続演出を実行するときと、操作促進演出中に操作手段が操作されても後続演出を実行しないときとがあり、操作促進演出中に操作手段が操作されても後続演出を実行しないときには、再び操作手段の操作を促す再操作促進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、すでに遊技者が操作手段の操作を行ったにもかかわらず、再度の操作手段の操作を促す新規な演出である再操作促進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趣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。

40

## 【 0 2 8 1 】

50

発明 B 2 は、

上述の発明 B 1 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にすることが可能であり、

前記演出実行手段は、

前記後続演出として、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する高期待度後続演出（強パターンのカットイン演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0282】

この構成では、高期待度後続演出が行われ得ることで、操作手段の操作に対する遊技者の関心を高めることが可能である。

10

【0283】

発明 B 3 は、

上述の発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作促進演出中に前記操作手段が操作されたときと、前記再操作促進演出中に前記操作手段が操作されたときとで、前記高期待度後続演出を実行する確率が異なる（大当たりである場合には、第2操作演出後にカットイン演出を行う第1バトル大当たり変動の方が、第1操作演出後にカットイン演出を行う第2バトル大当たり変動よりも、強パターンのカットイン演出が選択される確率が高い）ことを特徴とする遊技機である。

20

【0284】

この構成では、操作促進演出と同じ操作手段の操作を促すことの繰り返しである再操作促進演出が、単調になってしまうことを抑制可能である。

【符号の説明】

【0285】

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）

GA ... 第1通常ボタン画像

GB ... 第2通常ボタン画像

GC1 ... 弱カットイン画像

GC2 ... 強カットイン画像

GD ... 消失画像

GP ... 押下操作画像

GS ... 飛散画像

GT ... 操作有効期間残り時間画像

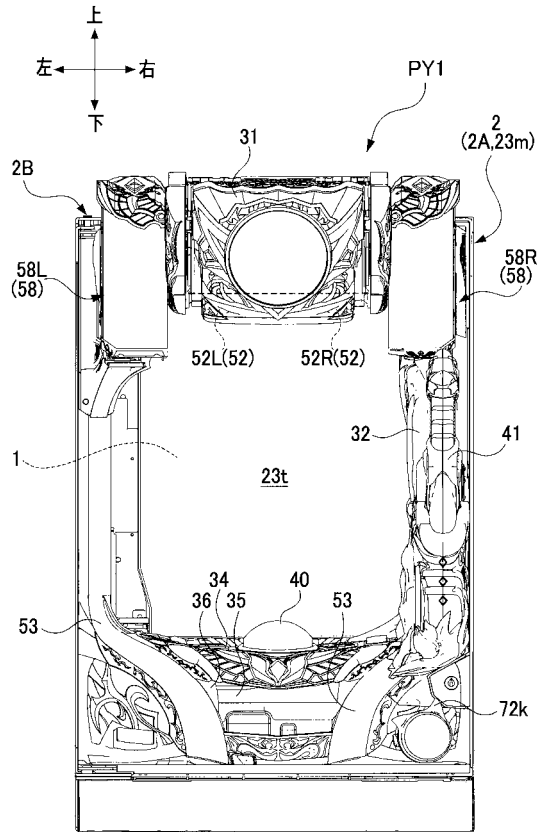
GX ... 第1操作促進画像

GY ... 第2操作促進画像

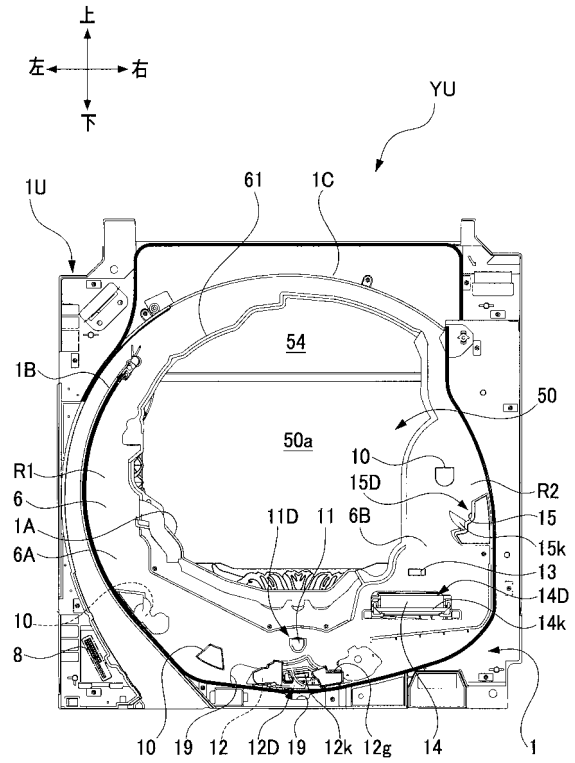
30



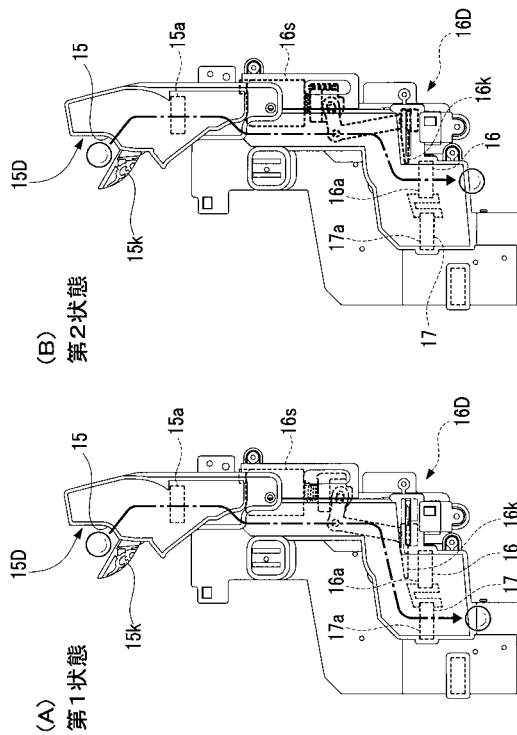
【図 1】



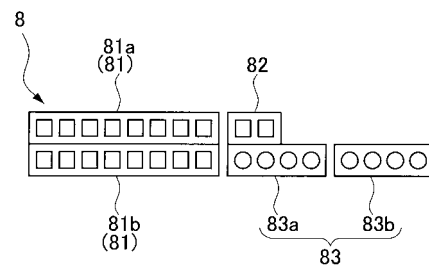
【図 2】



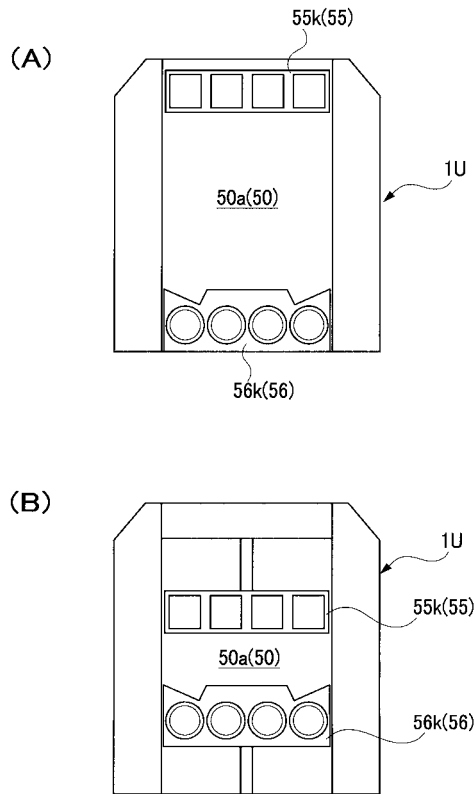
【図 3】



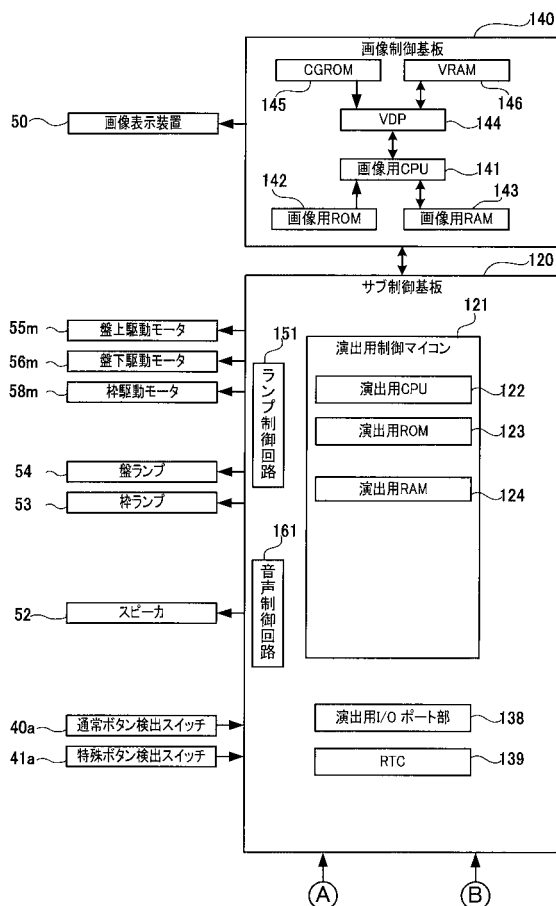
【図 4】



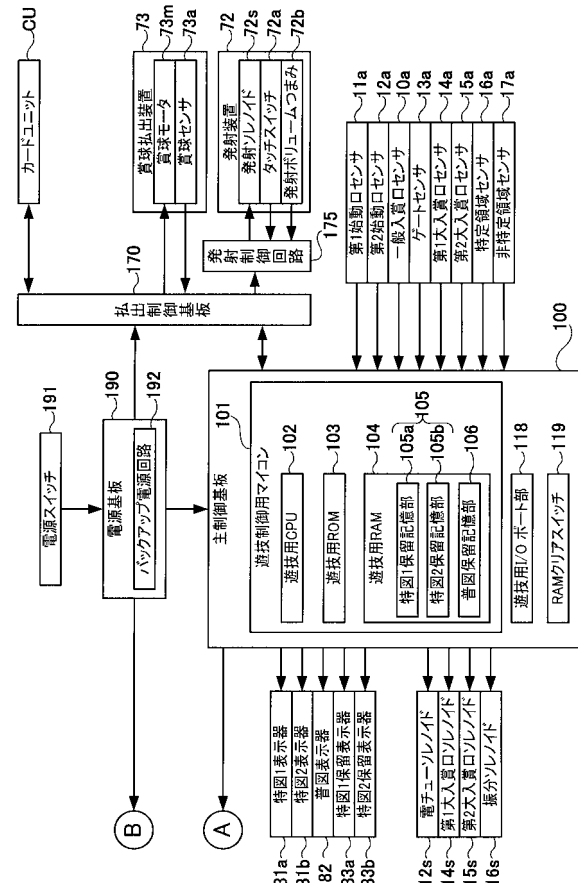
【 図 5 】



【 図 7 】



【 図 6 】



【圖 8】

(A) 普回關係乱数

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) 普通図柄パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普通図柄時間
非時短状態	ハズレ普通図柄	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普通図柄	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 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1 リーチ 判定結果	特図1 判定結果 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
					特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P02	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P03	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	P04	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
			P05	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P06	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P09	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P10	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			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
時短 状態	大当たり	—	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			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	リーチ無し	P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P17	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P18	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図2 リーチ 判定結果	特図2 判定結果 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
					特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P51	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P52	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P53	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	P54	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
			P55	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P56	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P59	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	P60	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P61	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
時短 状態	大当たり	—	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P64	5000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P67	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P68	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 3】

抽籤口	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	特図変動演出の演出フロー
第1	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			1大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
	ハズレ		SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			1ハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
第2	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			1大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリー
			N大当たり変動	コマンド13	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
	ハズレ		SPハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリー
			1ハズレ変動	コマンド15	通常変動
			Nハズレ変動	コマンド16	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			通常ハズレ変動	コマンド17	通常変動
第3	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド21	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			1大当たり変動	コマンド22	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			N大当たり変動	コマンド23	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
	ハズレ		SPハズレ変動	コマンド24	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			1ハズレ変動	コマンド25	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			Nハズレ変動	コマンド26	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			通常ハズレ変動	コマンド27	通常変動
第4	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド31	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			1大当たり変動	コマンド32	通常変動→リリー
			N大当たり変動	コマンド33	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
	ハズレ		SPハズレ変動	コマンド34	通常変動→リリー→リリー→発展演出→SPリリー
			1ハズレ変動	コマンド35	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			Nハズレ変動	コマンド36	通常変動→リリー→リリー→発展演出→リリー
			通常ハズレ変動	コマンド37	通常変動

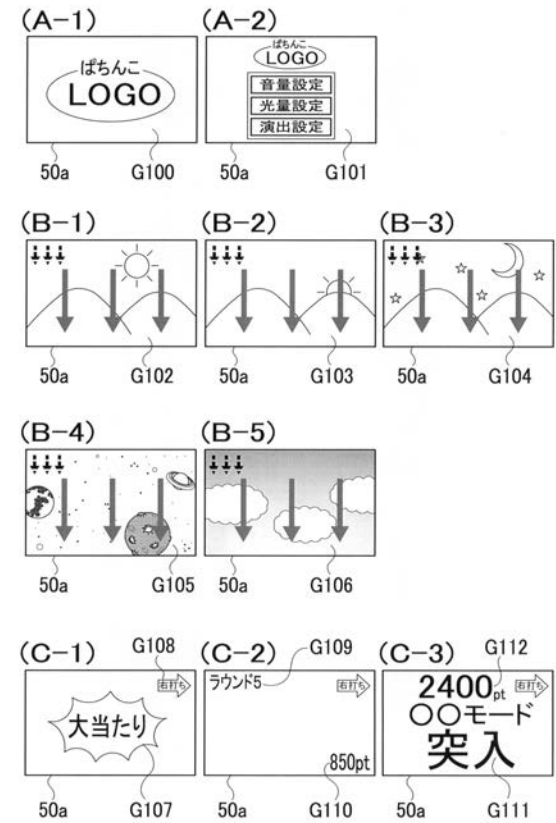
【図 1 5】

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

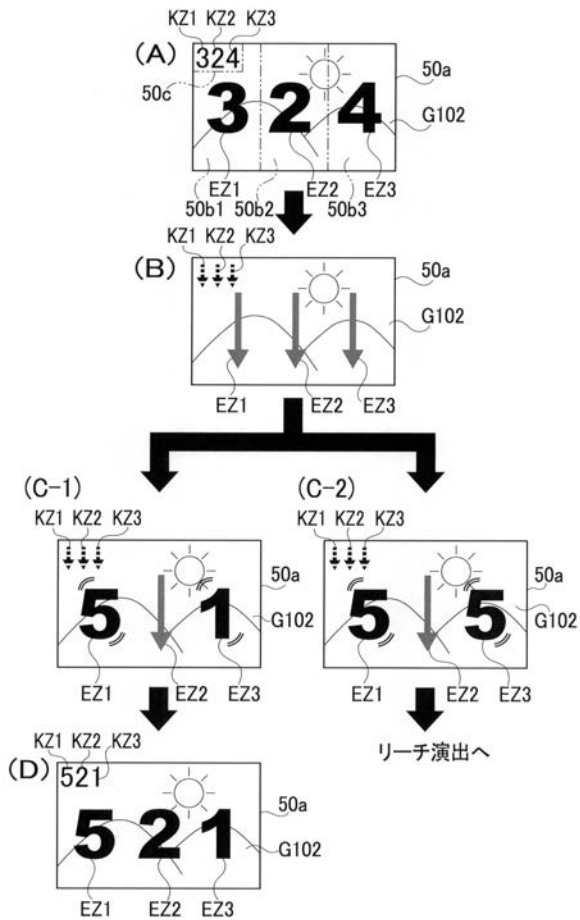
【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル	ラウンド遊技の回数	ラウンド	大入賞口の開閉パターン				OP 時間	ED 時間
			1回のラウンド遊技当たりの開閉回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間		
大当たり遊技A (ロング大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	28.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		16R	1回	第2大入賞口	28.5秒	2.0秒		
大当たり遊技B (ショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	28.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		16R	1回	第2大入賞口	28.5秒	2.0秒		
大当たり遊技C (ロング大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	28.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		16R	1回	第2大入賞口	28.5秒	2.0秒		

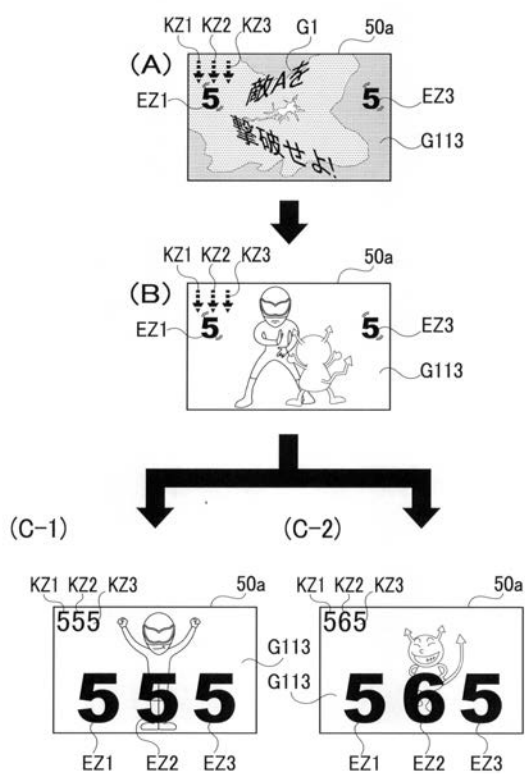
【図 1 6】



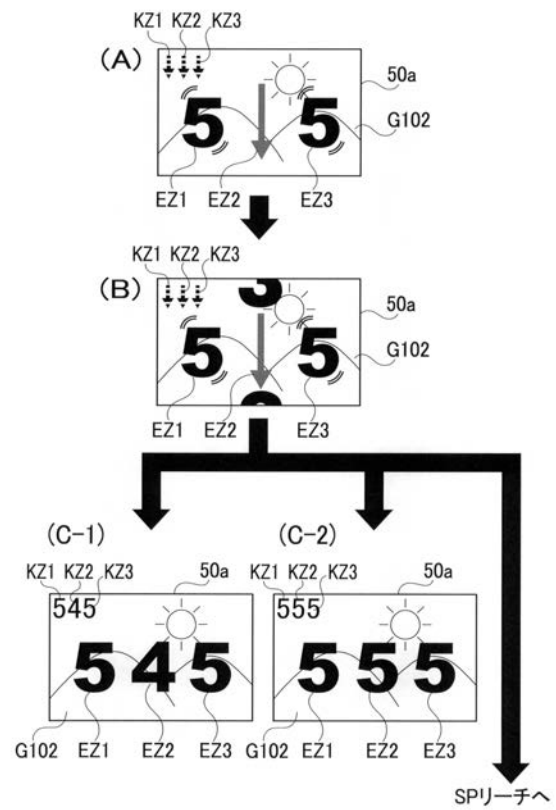
【図 17】



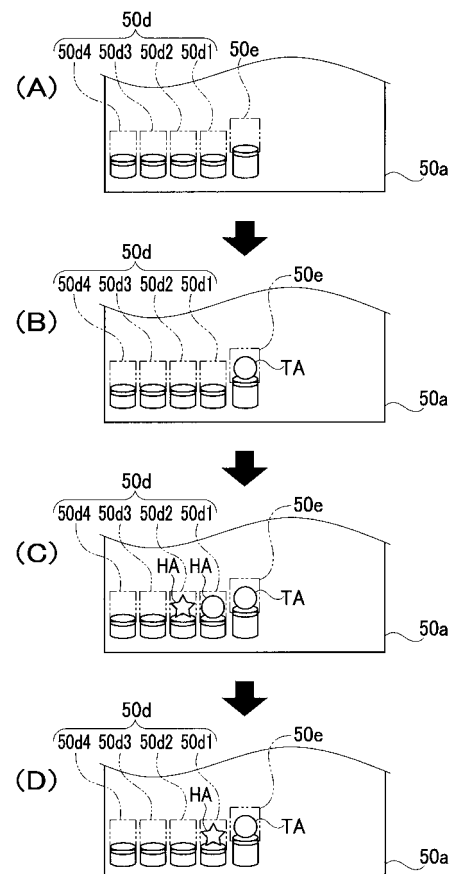
【図 19】



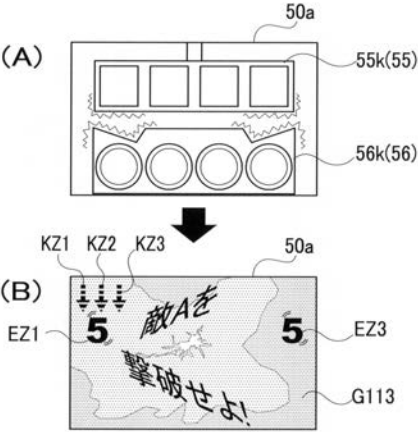
【図 18】



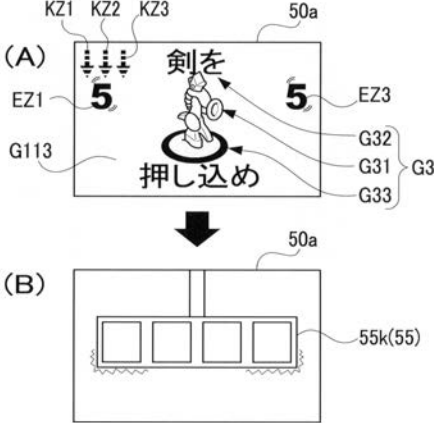
【図 20】



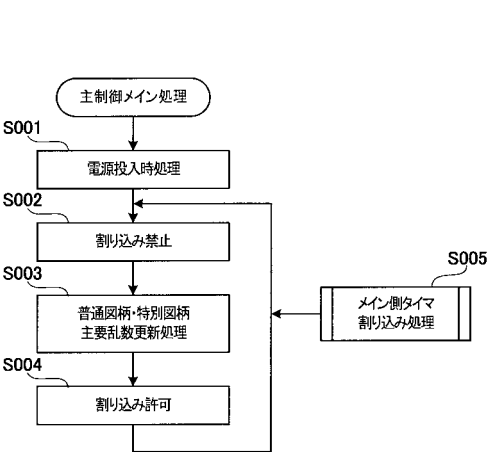
【 図 2 1 】



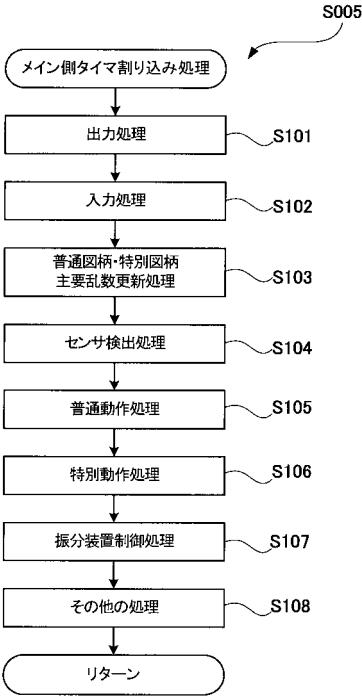
【 図 2 2 】



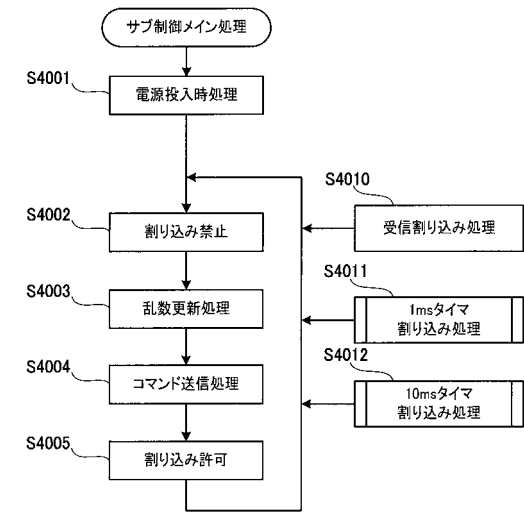
【 図 2 3 】



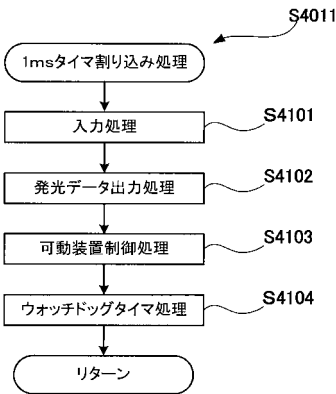
【 図 2 4 】



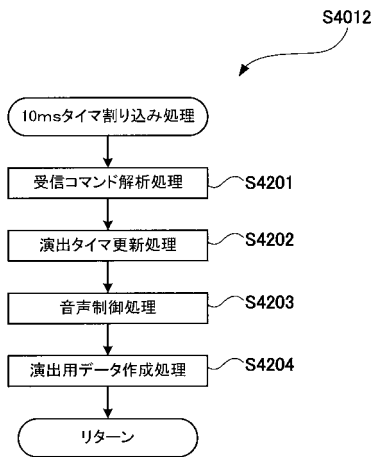
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



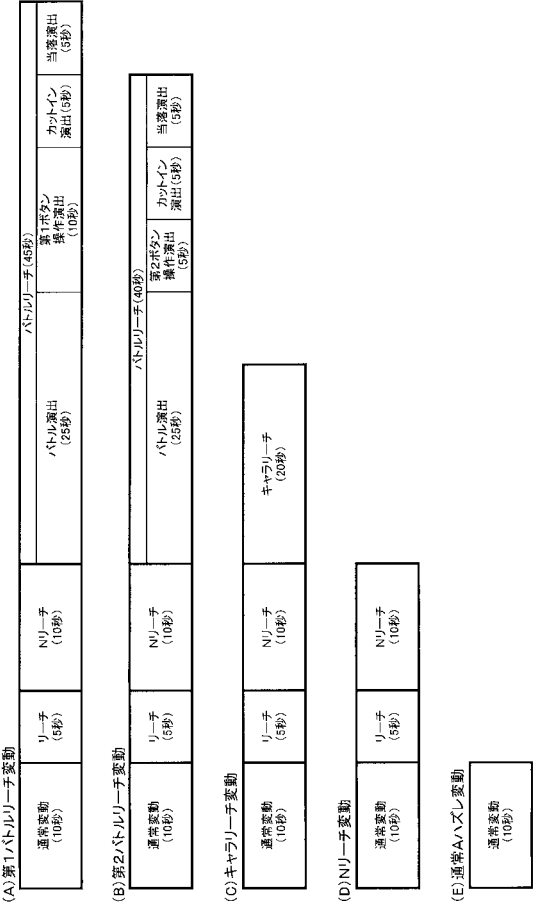
【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

(A)特図1変動パターン判定テーブル				*備考	
変換 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (UI)	特図変動 パターン	特図変動演出の演出フロー
大当たり		—		THP001	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第1ボタン操作演出)
				THP002	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第2ボタン操作演出)
				THP003	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第2ボタン操作演出)
				THP004	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第2ボタン操作演出)
非連続 状態	ハズレ	リーチ有り		THP011	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第1ボタン操作演出)
				THP012	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第2ボタン操作演出)
				THP013	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第2ボタン操作演出)
				THP014	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ→Nリチ(第2ボタン操作演出)
		リーチ無し	0~2	THP021	通常変動
				THP022	通常変動
				THP023	通常変動
				THP024	通常変動

【図 29】

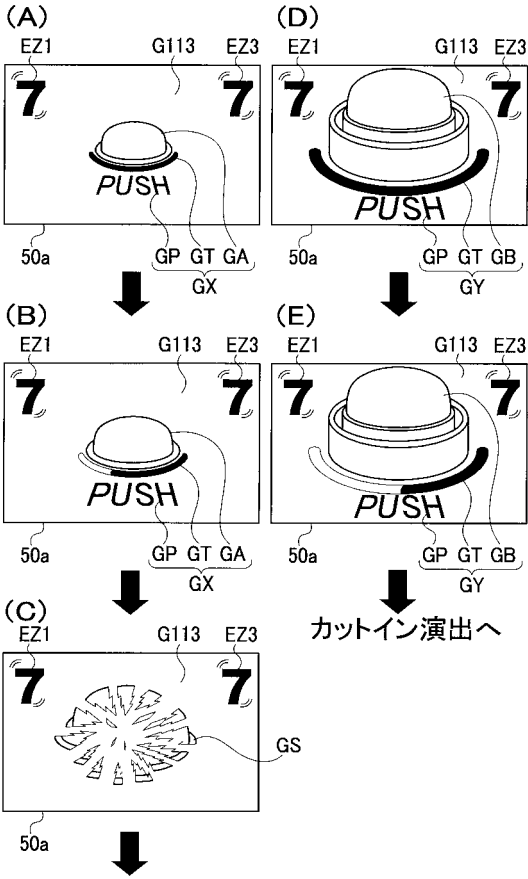


【図 30】

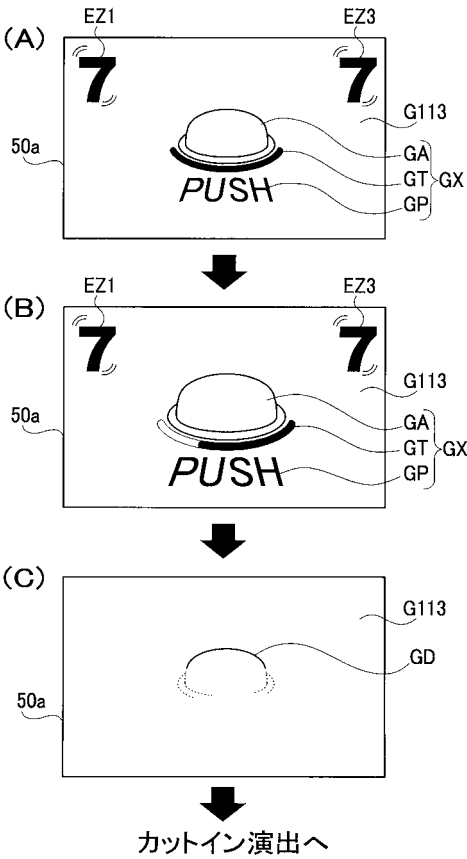
カットイン演出選択テーブル

特図1変動パターン	カットイン演出	
	弱ハターン	強ハターン
第1ハトリ大当たり変動	15%	85%
第2ハトリ大当たり変動	40%	60%
第1ハトリハズレ変動	90%	10%
第2ハトリハズレ変動	70%	30%

【図 31】

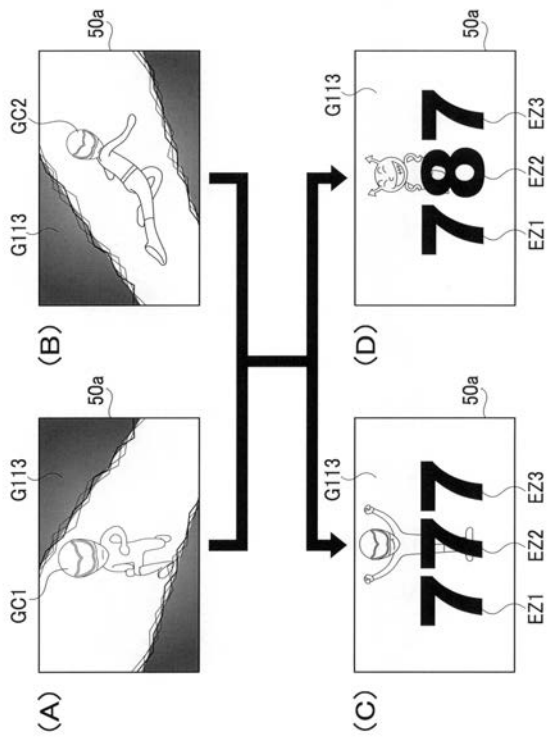


【図 32】





【図 3 3】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA49 CA53 FA05