

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7185921号**  
**(P7185921)**

(45)発行日 令和4年12月8日(2022.12.8)

(24)登録日 令和4年11月30日(2022.11.30)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全58頁)

(21)出願番号	特願2019-9501(P2019-9501)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成31年1月23日(2019.1.23)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスマス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2020-116118(P2020-116118 A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和2年8月6日(2020.8.6)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和4年1月7日(2022.1.7)	(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、所定の表示手段を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記特別遊技には、通常の特別遊技と特定の特別遊技とが含まれ、

前記演出実行手段は、

所定の演出図柄を前記表示手段に変動表示する変動演出を実行可能であり、

前記変動演出において、前記通常の特別遊技が実行される可能性があることを示唆する特別演出を実行することがあり、

前記通常の特別遊技が実行される場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記特別演出用の第1背景画像上に前記通常の特別遊技が行われることを示唆する特別態様で前記演出図柄を停止表示する第1演出を実行することがあり、

前記特定の特別遊技が実行される場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記第1背景画像上に前記通常の特別遊技が行われないことを示唆する非特別態様で前記演出図柄を停止表示した後に、前記第1背景画像を前記第1背景画像とは異なる第2背景画像に変化させてから、前記演出図柄を前記特定の特別遊技が実行されることを示唆する特殊態様に変化させる第2演出を実行するときと、前記特別演出を実行しないで、前記第2背景画像上に前記演出図柄を前記特殊態様で停止表示する第3演出を実行するときと、がある、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づいた判定を行い、判定の結果に基づいて、特別遊技（大当たり遊技）を行う。例えば、遊技球が始動口に入賞（入球）することによって判定を行い、特別遊技として、大入賞口の開放を伴うラウンド遊技を行う。大入賞口に遊技球を入賞させることで多数の賞球を得ることができる。判定の結果は、図柄表示手段において、図柄の変動表示を行ってから停止表示させ、図柄の停止態様によって遊技者に示される。

10

【0003】

また、遊技機では、特別遊技として突確大当たりが設けられ、突確大当たりが実行される場合、図柄演出として突確演出が行われることがある。例えば、下記特許文献1の遊技機では、8R突確大当たりや2R突確大当たりである場合、中央の変動領域にて突確図柄が停止表示する。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2015-036009号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

演出に関して改善の余地がある。改善した演出を搭載することにより、遊技の興趣向上を見込める。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわち、その課題とするところは、遊技の興趣を向上させることができ可能な遊技機を提供することである。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、所定の表示手段を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記特別遊技には、通常の特別遊技と特定の特別遊技とが含まれ、前記演出実行手段は、所定の演出図柄を前記表示手段に変動表示する変動演出を実行可能であり、前記変動演出において、前記通常の特別遊技が実行される可能性があることを示唆する特別演出を実行することがあり、前記通常の特別遊技が実行される場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記特別演出用の第1背景画像上に前記通常の特別遊技が行われることを示唆する特別態様で前記演出図柄を停止表示する第1演出を実行することがあり、前記特定の特別遊技が実行される場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記第1背景画像上に前記通常の特別遊技が行われないことを示唆する非特別態様で前記演出図柄を停止表示した後に、前記第1背景画像を前記第1背景画像とは異なる第2背景画像に変化させてから、前記演出図柄を前記特定の特別遊技が実行されることを示唆する特殊態様に変化させる第2演出を実行するときと、前記特別演出を実行しないで、前記第2背景画像上に前記演出図柄を前記特殊態様で停止表示する第3演出を実行するときと、がある、ことを特徴としている。

40

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、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が可能

50

となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

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

【図6】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

10

【図7】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図8】(A)は普図関係乱数を示す表であり、(B)は特図関係乱数を示す第1の表である。

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

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

【図11】特図1変動パターン判定テーブルの第1の具体例である。

【図12】特図2変動パターン判定テーブルの具体例である。

【図13】先読み判定テーブルの具体例である。

20

【図14】大当たり遊技制御テーブルの第1の具体例である。

【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。

30

【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】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図27】大当たり遊技制御テーブルの第2の具体例である。

【図28】特図1変動パターン判定テーブルの第2の具体例である。

【図29】特図変動演出の演出フローの具体例を示す説明図である。

【図30】確変演出モードの具体例を示す説明図である。

【図31】演出図柄の具体例を示す説明図である。

【図32】ウィンドウS U予告選択テーブルである。

【図33】ウィンドウS U予告の具体例を示す説明図である。

40

【図34】バトルリーチの具体例を示す説明図である。

【図35】最終バトルリーチの具体例を示す説明図である。

【図36】突確モード突入演出の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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

50

において、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

#### 【 0 0 1 1 】

##### < 基本実施形態 >

後に、本発明の遊技機の第1実施形態を説明するが、まず、その第1実施形態の基礎となる基本実施形態を説明する。基本実施形態では、本発明の遊技機を、パチンコ遊技機 PY 1 に適用している。

#### 【 0 0 1 2 】

##### 1 . 遊技機の構造

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

10

#### 【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 PY 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、外枠 2 2 と、その外枠 2 2 に対して開閉可能な前扉 2 3 とを備えている。さらに、前扉 2 3 は、後述する遊技盤ユニット YU が取り付けられる遊技盤取付枠 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 PY 1 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 PY 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 に形成された遊技領域 6 を視認することができる。透明板 2 3 t は、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機 PY 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能であればよい。

20

#### 【 0 0 1 4 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（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。

30

#### 【 0 0 1 5 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、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。通常ボタン 4 0 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。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、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。特殊ボタン 4 1 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。

40

#### 【 0 0 1 6 】

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

50

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、遊技興奮を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

#### 【 0 0 1 7 】

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

#### 【 0 0 1 8 】

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。

10

#### 【 0 0 1 9 】

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

#### 【 0 0 2 0 】

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。

20

#### 【 0 0 2 1 】

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

30

#### 【 0 0 2 2 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不变）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）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（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【 0 0 2 3 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。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」という。

40

#### 【 0 0 2 4 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可

50

変表示の契機となっている。また、遊技球が第2始動口12へ入賞すると、所定個数（例えば4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、遊技球が入球可能な一般入賞口10が設けられている。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【0026】

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

10

#### 【0027】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第1大入賞口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。

#### 【0028】

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もしくは極めて困難である。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（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

#### 【0029】

また、遊技領域6には、遊技球を第2始動口12へ誘導する誘導ステージ12gが設けられている。なお、誘導ステージ12gの上面を転動する遊技球は、第2始動口12の方へ向かって流下可能である。

#### 【0030】

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を塞いでおり、遊技球が第2大入賞口15に入球することは不可能もしくは極めて困難である。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が開状態であると遊技球の第2大入賞口15への入球が容易となる。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（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

#### 【0031】

ここで、図3を用いて、第2大入賞装置15Dについて詳細に説明する。第2大入賞装置15Dの内部には、第2大入賞口15に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることができ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。

40

#### 【0032】

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。

50

**【 0 0 3 3 】**

振分ソレノイド 16 s が通電されていないとき、振分部材 16 k 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 16 k 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 16 k が特定領域 16 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 16 k 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 15 a を通過した後、特定領域 16 を通過することは不可能もしくは極めて困難であり、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。

**【 0 0 3 4 】**

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

10

**【 0 0 3 5 】**

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

20

**【 0 0 3 6 】**

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

**【 0 0 3 7 】**

なお、第 1 大入賞装置 14 D および第 2 大入賞装置 15 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

**【 0 0 3 8 】**

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

30

**【 0 0 3 9 】**

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（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（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を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 PY1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 R1 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 R2 といい。第 1 流路 R1 および第 2 流路 R2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

40

**【 0 0 4 0 】**

第 1 流路 R1 上には、第 1 始動口 11 と、2 つ的一般入賞口 10 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 11、または、一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R2 上には、第 2 始動口 12 と、ゲート 13 と、第 1 大入賞口 14 と、第 2 大入賞口 15 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 13 の通過や、第 2 始動口 12、第 1 大入賞口 14、または、第 2 大入賞口 15 への入賞を狙うことができる。

**【 0 0 4 1 】**

50

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

#### 【0042】

また、遊技盤1の前面に形成された遊技領域6の下方の左隣（遊技領域6以外の部分）には表示器類8が配置されている。図4に示すように、表示器類8には、特図1を可変表示する特図1表示器81a、特図2を可変表示する特図2表示器81b、及び、普図を可変表示する普図表示器82が含まれている。また、表示器類8には、後述する特図1保留数（U1：特図1表示器81aによる特図1の可変表示が保留されている数）を表示する特図1保留表示器83a、および後述する特図2保留数（U2：特図2表示器81bによる特図2の可変表示が保留されている数）を表示する特図2保留表示器83bが含まれている。10

#### 【0043】

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。20

#### 【0044】

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。

#### 【0045】

特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED（Light Emitter Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器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「■■■■■■■■」30

」30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。

#### 【0046】

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。40

#### 【0047】

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（数値情報や判定情報の一例）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50

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（例えば4個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図1保留と特図2保留を総称して「特図保留」といい、特図1保留数と特図2保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図1関係乱数と特図2関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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 LED で構成されており、特図保留数の分だけ LED を点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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、「 」というようく右の 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。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

パチンコ遊技機 PY1では、遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部106に記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば4個）を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート13を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

〔 0 0 5 4 〕

次に、図5を用いて、遊技盤1の背面に取り付けられた演出用ユニット1Uについて説明する。演出用ユニット1Uは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである

。演出用ユニット 1 U には、画像表示装置 50、第 1 盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第 2 盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56 が搭載されている。

#### 【0055】

画像表示装置 50 は、例えば 20 インチの 3D 液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器等で構成され、図柄等を表示可能な表示部 50a を具備する。

#### 【0056】

盤上可動装置 55 は、表示部 50a よりも前方且つ上方に配置され、表示部 50a に沿って移動可能であり、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 よりも前方且つ下方に配置され、表示部 50a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体 56k を具備する。従って、画像表示装置 50 の表示部 50a に所定の画像が表示されると、遊技者からは、盤上可動体 55k と盤下可動体 56k との間に所定の画像が表示されているように見える。10

#### 【0057】

盤上可動体 55k および盤下可動体 56k は、盤上可動装置 55 の駆動源および盤下可動装置 56 の駆動源が駆動する前には、図 5 (A) に示すように、通常の待機状態（初期位置）で保持されている。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、図 5 (B) に示すように、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。従って、画像表示装置 50 の表示部 50a に所定の画像が表示されているときにおいて、盤上可動体 55k が移動すると、遊技者からは、盤上可動体 55k が所定の画像の方向に向かって移動しているように見え、盤下可動体 56k が移動すると、遊技者からは、盤下可動体 56k が所定の画像の方向に向かって移動しているように見える。20

#### 【0058】

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。

#### 【0059】

##### 2. 遊技機の電気的構成

次に、図 6～図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 PY1 における電気的な構成を説明する。図 6～図 7 に示すように、パチンコ遊技機 PY1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板 100 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン 40 や特殊ボタン 41 の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出など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 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。30

#### 【0060】

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 RAM 104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対して電力40

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 操作または OFF 操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。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。

#### 【0061】

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 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing Unit) 102 が含まれている。10

#### 【0062】

遊技用 ROM 103 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などをを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 ROM 103 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 ROM 103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM 104 には、前述した特図保留記憶部 105 や普図保留記憶部 106 などが設けられている。20

#### 【0063】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力をを行うための遊技用 I/O (Input/Output) ポート部 118、および遊技用 RAM 104 に記憶されている情報を遊技用 CPU 102 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ 119 が実装されている。

#### 【0064】

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 MS や各種アクチュエータ類 MA 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 MS 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 MA に信号を出力する。30

#### 【0065】

主制御基板 100 に接続されている各種センサ類 MS には、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する第 1 始動口センサ、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する第 2 始動口センサ、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、ゲート 13 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第 1 大入賞口 14 に入賞した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサ、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 15a、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特定領域センサ 16a、および、非特定領域 17 を通過（非特定領域 17 に进入）した遊技球を検知する非特定領域センサ 17a が含まれている。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。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。40

#### 【0066】

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 MA には、電チュー 12D の電チュー開閉部材 12k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 14D の通常 AT 開閉部材 14k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 15D の VAT 開閉部材 15k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 16D の振分部材 16k を駆動する振分ソレノイド 16s が含まれている。なお、主制御基板 100 に50

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

#### 【 0 0 6 8 】

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

10

#### 【 0 0 6 9 】

払出制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、接続されたカードユニット CU からの信号に基づいて、賞球払出装置 73 や貸球払出装置 74 を用いて、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の数は、払出制御基板 170 に出力される。

#### 【 0 0 7 0 】

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

20

#### 【 0 0 7 1 】

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

30

#### 【 0 0 7 2 】

図 7 に示すように、サブ制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、主制御基板 100 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、および演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 が含まれている。

40

#### 【 0 0 7 3 】

また、演出用 ROM 123 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ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。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

#### 【 0 0 7 4 】

また、サブ制御基板 120 には、データや信号の入出力をを行うための演出用 I/O ポー

50

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

## 【0075】

10

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

## 【0076】

20

画像制御基板 140 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した CGROM 145、CGROM 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM 145 には、例えば、画像表示装置 50 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

## 【0077】

30

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 145 から画像データを読み出して VRAM 146 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 VRAM 146 内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像を RGB 信号として画像表示装置 50 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 50a に表示される。

## 【0078】

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

## 【0079】

40

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

## 【0080】

スピーカ 52 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されている。なお、音声制御回路 161 を、基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装し、その ROM に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 52 を画像制御基板 140 に接続し、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 140 の画像用 ROM 142 に音声データを格

50

納してもよい。

#### 【 0 0 8 1 】

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 SA、各種ランプ類 SL 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 SA 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 SL の点灯制御を行う。

#### 【 0 0 8 2 】

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。

10

#### 【 0 0 8 3 】

サブ制御基板 120 に接続された各種アクチュエータ類 SA には、盤上可動装置 55, 盤下可動装置 56, 枠可動装置 58 等を駆動するモータが含まれ、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。

20

#### 【 0 0 8 4 】

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

30

#### 【 0 0 8 5 】

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。

#### 【 0 0 8 6 】

### 3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 15 を用いて説明する。

#### 【 0 0 8 7 】

40

### 3 - 1 . 普図に関わる遊技

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

50

**【 0 0 8 8 】**

パチンコ遊技機 PY1は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動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（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

**【 0 0 8 9 】****3 - 1 - 1 . 当たり判定**

当たり判定は、図9（A）に示すような1または複数の当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。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（普通図柄乱数值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。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。また、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。

10

20

**【 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1または複数の普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

**【 0 0 9 1 】**

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

30

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

40

**【 0 0 9 3 】****3 - 1 - 3 . 補助遊技**

50

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】

補助遊技は、補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、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、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態に基づいて、図9(C)に示すような1または複数の補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技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。また、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。

10

#### 【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ることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、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。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。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3.00秒））だけ電チュー12Dを開放する。なお、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。

20

#### 【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。

#### 【0097】

30

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

#### 【0098】

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

40

#### 【0099】

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

50

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。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

#### 【0100】

##### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図10(A)に示すような1または複数の大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か(大当たり遊技を実行するか否か)を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、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として、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、を区別することが可能である。

10

#### 【0101】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値(特別図柄乱数值)が振り分けられている。パチンコ遊技機PY1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図10(A)に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。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。

20

#### 【0102】

##### 3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図10(B)に示すような1または複数の大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別(大当たり図柄種別)を決定するための判定である。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を対応付けることが可能である。

#### 【0103】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する(当該大当たり図柄種別判定を発生させた)入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

30

#### 【0104】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値(大当たり図柄種別乱数值)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第1大当たり図柄種別判定テーブルおよび第2大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、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。

40

#### 【0105】

例えば、図10(B)に示すように、特図1についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Xが50%、大当たり図柄Yが50%にし、特図2についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄

50

Zが100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選とで、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。

#### 【0106】

##### 3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、当たり判定の結果がハズレである場合に、図10(C)に示すような1または複数のリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

#### 【0107】

リーチ判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

10

#### 【0108】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り(リーチを発生させる)」と「リーチ無し(リーチを発生させない)」に、リーチ乱数の判定値(リーチ乱数值)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか(リーチを発生させる否か)を判定する。図10(C)に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り(リーチを発生させる)」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、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。

20

#### 【0109】

##### 3 - 2 - 4 . 特図変動

特図変動パターン判定は、図11～図12に示すような1または複数の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、当たり判定の結果が当たり、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、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を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

30

#### 【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、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

40

#### 【0111】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、特図1変動パターン判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。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

50

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、を区別することが可能である。

#### 【0112】

また、遊技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、大当たり図柄種別判定結果またはリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図2変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。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（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。

10

#### 【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ることが可能である。例えば、特図1保留数（U1）が0～2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、特図1保留数（U1）が3～4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。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ることが可能である。例えば、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、を区別することが可能である。

20

#### 【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。

#### 【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に関連付けることが可能である。

#### 【0116】

なお、図11～図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。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」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種であるS Pリーチが行われる特図変動パターンのことを「S Pハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である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」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である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」、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」という。

30

#### 【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1または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。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に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

40

#### 【0118】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、

50

先読み判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

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

10

#### 【0121】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第1大入賞口14または第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（開放パターン）、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後、図14に示すような1または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

20

#### 【0122】

例えば、図14に示すように、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に検知されると、大入賞口14, 15の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

30

#### 【0123】

また、各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。

#### 【0124】

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によつて、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様といつていいことができる。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」ともいいう。このように、振分部材16kが一定の作動態様（特定領域16が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材16kの一定

40

50

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）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいう。

#### 【0125】

第2大入賞口の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態（図3（B））に制御される。よって、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことが容易である。一方、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域16の通過（以下、「V通過」ともいう）が容易な第1開放パターン（Vロング開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域16の通過が不可能又は困難な第2開放パターン（Vショート開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、Vロング開放パターンでVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技を「Vロング大当たり」という。一方、Vショート開放パターンでVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技を「Vショート大当たり」という。

10

#### 【0126】

##### 3-4. 遊技状態

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

20

#### 【0127】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常の確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域16を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり回数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。

30

#### 【0128】

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

40

50

「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3.00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を用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（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。

#### 【0129】

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することが可能である。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。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。

#### 【0130】

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することが可能である。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。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。

#### 【0131】

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状態であると言える。

#### 【0132】

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。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することができる。

#### 【0133】

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。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。

#### 【0134】

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、当たり判定は行われるが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。

#### 【0135】

### 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。

#### 【0136】

### 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

10

20

30

40

50

念的な属性)のことである。パチンコ遊技機 PY1は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

#### 【0137】

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(「光量設定」)、実行される演出の頻度設定(「演出設定」)などがある。

10

#### 【0138】

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

#### 【0139】

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

#### 【0140】

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

50

**【0141】**

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

10

**【0142】**

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。

**【0143】****4 - 2 . 特図変動演出**

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重畠的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば1~9の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。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

**【0144】**

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。

30

**【0145】****4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域**

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

40

**【0146】**

また、図17(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1, KZ2, KZ3を変動表示する領域である。小図柄KZ1, KZ2, KZ3は、例えば、1~9の数字図柄で構成される。

**【0147】**

なお、図17(A)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

50

**【 0 1 4 8 】****4 - 2 - 2 . 通常変動**

パチンコ遊技機 PY1は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

**【 0 1 4 9 】**

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EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図17(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示が開始される。なお、図17中の「」は、図柄の変動表示中であることを示している。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EZ1と右演出図柄EZ3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EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。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。ハズレを示唆する停止態様には、「1・1・2」や「2・4・6」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。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EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様(所謂リーチ目)で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3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EZ1, EZ2, EZ3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

20

30

**【 0 1 5 0 】****4 - 2 - 3 . N リーチ**

パチンコ遊技機PY1は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

**【 0 1 5 1 】**

40

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EZ2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、リーチハズレを示唆する停止態様(所謂リーチハズレ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「7・6・7」や「5・3・5」など、左右の図柄が同一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。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。大当たりを示唆する停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。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。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

**【 0 1 5 2 】****4 - 2 - 4 . S P リーチ**

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

**【 0 1 5 3 】**

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 50 a に S P リーチ専用の背景画像 (S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 ) が表示され、表示部 50 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像 (S P リーチ開始タイトル画像) G 1 が表示される。その後、図 19 (B) に示すように、S P リーチ専用演出 (例えばバトル演出) が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図 19 (C - 1) に示すように、表示部 50 a に、大当たりを示唆する演出 (例えば、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示) が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様 (所謂ゾロ目) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 19 (C - 2) に示すように、ハズレを示唆する演出 (例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示) が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【 0 1 5 4 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性 (大当たり期待度) について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 10 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 100 % とした場合、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 100 % とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとして S P リーチ A と S P リーチ B とを実行可能にし、S P リーチ A の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 20 % とした場合、S P リーチ B の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 30 % とすれば、S P リーチ B の大当たり期待度を、S P リーチ A の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

#### 【 0 1 5 5 】

##### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 50 の表示部 50 a 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 50 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 50 d は、第 1 表示領域 50 d 1 、第 2 表示領域 50 d 2 、第 3 表示領域 50 d 3 および第 4 表示領域 50 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 50 d 1 , 50 d 2 , 50 d 3 , 50 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『1』の場合には、第 1 表示領域 50 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

#### 【 0 1 5 6 】

また、保留アイコン表示領域 50 d 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 50 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 50 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

#### 【 0 1 5 7 】

なお、保留アイコン表示領域 50 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 50 d を、特図 1 保留数および特図 2

10

20

30

40

50

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。

#### 【0158】

##### 4 - 3 - 1 . 保留演出

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

#### 【0159】

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

10

#### 【0160】

##### 4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55, 56, 58、入力装置40, 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。

20

#### 【0161】

##### 4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

30

#### 【0162】

可動体演出では、例えば、NリーチからSPリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、遊技者から見て、表示部50a上に重なるように移動して、SPリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56kと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図21(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態(初期位置)に戻ってSPリーチに発展する。なお、可動体演出については、SPリーチへの発展示唆に限らず、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。

40

#### 【0163】

##### 4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン40や特殊ボタン41を操作する演出であり、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。

#### 【0164】

操作演出では、例えば、SPリーチにおいて、特殊ボタン41の押下操作が有効な期間(ボタン操作有効期間)が発生し、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図22(A)に示すように、特殊ボタン41の操作を促す演出(ボタン操作促進演出)が行われる。ボタン操作促進演出において、表示部50aに、ボタン操作促進画像G3が表示される。

50

ボタン操作促進画像 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、ボタン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 10 变化する。その後、ボタン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、ボタン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ボタン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、遊技者から見て、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。

#### 【 0 1 6 5 】

##### 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。

#### 【 0 1 6 6 】

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。なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の変化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。例えば、特図変動演出における演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止態様を変化させることも可能である。

#### 【 0 1 6 7 】

##### 5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

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

#### 【 0 1 6 8 】

##### [ 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 6 9 】

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 0 】

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 1 】

##### [ 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 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

#### 【 0 1 7 2 】

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

#### 【 0 1 7 3 】

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

#### 【 0 1 7 4 】

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

#### 【 0 1 7 5 】

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 ) 。

#### 【 0 1 7 6 】

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

#### 【 0 1 7 7 】

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

10

20

30

40

50

**【 0 1 7 8 】****[ 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。

**【 0 1 7 9 】**

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ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。

**【 0 1 8 0 】**

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ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。

**【 0 1 8 1 】**

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）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。

**【 0 1 8 2 】**

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサ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）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。

**【 0 1 8 3 】**

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサ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。

**【 0 1 8 4 】**

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

**【 0 1 8 5 】**

特定領域センサ処理では、特定領域センサによって遊技球が検出されたか否か判定する

10

20

30

40

50

。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

**【 0 1 8 6 】**

**[ 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。

**【 0 1 8 7 】**

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。

10

**【 0 1 8 8 】**

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

**【 0 1 8 9 】**

20

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 0 】**

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。

30

**【 0 1 9 1 】**

**[ 2 - 3 . 特別動作処理 ]**

特別動作処理 ( S 1 0 6 ) 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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

**【 0 1 9 2 】**

**[ 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 1 0 5 b 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 1 0 5 a 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。

40

**【 0 1 9 3 】**

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、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

50

成する。

#### 【 0 1 9 4 】

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 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。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、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 81b に特図 2 の可変表示を開始させる。

#### 【 0 1 9 5 】

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

#### 【 0 1 9 6 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

#### 【 0 1 9 7 】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。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、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81a に特図 1 の可変表示を開始させる。

#### 【 0 1 9 8 】

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

#### 【 0 1 9 9 】

なお、本実施形態では、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

10

20

30

40

50

2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われないようになっている。

#### 【 0 2 0 0 】

##### [ 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。

10

#### 【 0 2 0 1 】

##### [ 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。

20

#### 【 0 2 0 2 】

##### [ 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を用いて、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、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

30

#### 【 0 2 0 3 】

##### [ 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。

40

#### 【 0 2 0 4 】

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。

#### 【 0 2 0 5 】

##### 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 および図 2 6 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

50

登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 RAM124 に設けられている。

### 【0206】

#### [1. サブ制御メイン処理]

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

10

### 【0207】

次に、割り込みを禁止し (S4002)、乱数シード更新処理を実行する (S4003)。乱数シード更新処理 (S4003) では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板 100 が行う普通図柄・特別図柄主要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 ずつ加算するではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板 100 が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理においても同様である。

### 【0208】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 120 の演出用 RAM124 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 140 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 140 は、受信したコマンドに従って、表示部 50a に画像を表示する (画像による種々の演出を実行する)。また、サブ制御基板 120 は、画像制御基板 140 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声を出力させたり (音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路 151 を介して枠ランプ 53、および盤ランプ 54 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 55, 56, 58 を作動させたり (動作による種々の可動体演出を実行したり) する。

20

### 【0209】

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

30

### 【0210】

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

40

### 【0211】

#### [2. サブ側タイマ割り込み処理]

サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に所定の周期 (例えば、1 msec 周期) の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 26 に示すように、入力処理 (S4101)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、ウォッチドッグタイマ処理 (S4104)、受信コマンド解析処理 (S4105)、演出タイマ更新処理 (S4106)、音声制御処理 (S4107)、演出用データ作成処理 (S4108) を順次行う。

### 【0212】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 40a や特殊ボタン検出スイッチ 41a などの

50

遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理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 53、および盤ランプ 54などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 151に出力する。つまり、演出制御用マイコン 121は、発光データに従って枠ランプ 53、および盤ランプ 54などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理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。

10

#### 【0213】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S4010) によって演出用 RAM124 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイム更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、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。

#### 【0214】

##### <第1実施形態>

20

以下、第1実施形態を説明する。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。

#### 【0215】

最初に、遊技制御用マイコン 101が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技用 ROM103には、図 27に示す大当たり遊技制御テーブルが格納されている。遊技制御用マイコン 101は、図 27に示す大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を実行可能である。第1実施形態では、図 27に示す大当たり遊技制御テーブルを用いることとするが、図 14に示す大当たり遊技制御テーブルを併用して用いることも可能である。

#### 【0216】

遊技制御用マイコン 101は、特図 1 判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄 1」、「大当たり図柄 2」および「大当たり図柄 3」の何れかを決定可能である一方、特図 2 判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄 4」および「大当たり図柄 5」の何れかを決定可能である。

30

#### 【0217】

特図 1 判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄 1」が 50%、「大当たり図柄 2」が 35%、「大当たり図柄 3」が 15%の割合で、大当たり図柄の種別が決定される。一方、特図 2 判定処理における大当たり図柄種別判定においては、「大当たり図柄 4」が 65%、「大当たり図柄 5」が 35%の割合で、大当たり図柄の種別が決定される。遊技制御用マイコン 101は、図 27に示すように、決定された大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。なお、第1実施形態では、大当たり遊技の実行に際し、第1大入賞装置 14Dが用いられる。

40

#### 【0218】

ここで、大当たり遊技について詳細に説明する。「大当たり図柄 1」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 1」と「大当たり図柄 2」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 2」（通常の特別遊技に相当）では、図 27に示すように、ラウンド遊技が 4 回行われる。そして、1 ラウンド目から 4 ラウンド目までのラウンド遊技では 1 回のラウンド遊技当たり最大で 29.5 秒にわたって第1大入賞口 14が開放する。つまり、この大当たり遊技は、実質的なラウンド遊技の回数は 4 回である。

#### 【0219】

また、「大当たり図柄 3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 3」（特定の

50

特別遊技に相当)では、図27に示すように、ラウンド遊技が2回行われる。そして、1ラウンド目から2ラウンド目までのラウンド遊技では1回のラウンド遊技当たり最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放する。つまり、この大当たり遊技は、実質的に第1大入賞口14に遊技球が入賞することがないため、実質的なラウンド遊技の回数は0回である。

#### 【0220】

また、「大当たり図柄4」が決定された場合に実行される「大当たり遊技4」および「大当たり図柄5」が決定された場合に実行される「大当たり遊技5」では、図27に示すように、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1ラウンド目から16ラウンド目までのラウンド遊技では1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放する。つまり、この大当たり遊技は、実質的なラウンド遊技の回数は16回である。

10

#### 【0221】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が16回である「大当たり遊技4」または「大当たり遊技5」は、実質的なラウンド遊技の回数が4回である「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」、または、実質的なラウンド遊技の回数が0回である「大当たり遊技3」、よりも遊技者に有利な大当たり遊技と言え、「大当たり遊技4」または「大当たり遊技5」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」または「大当たり遊技3」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

20

#### 【0222】

また、実質的なラウンド遊技の回数が4回である「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」は、実質的なラウンド遊技の回数が0回である「大当たり遊技3」よりも遊技者に有利な大当たり遊技と言え、「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技3」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

#### 【0223】

次に、遊技制御用マイコン101が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン101は、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」、「大当たり遊技3」、「大当たり遊技4」および「大当たり遊技5」の何れの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後であっても、時短状態を設定する。また、遊技制御用マイコン101は、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技3」および「大当たり遊技4」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には高確率状態を設定する一方、「大当たり遊技2」および「大当たり遊技5」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には高確率状態を設定しない(通常確率状態が設定される)。従って、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技3」および「大当たり遊技4」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、高確率状態且つ時短状態が設定される「高確率高ベース遊技状態」になり、「大当たり遊技2」および「大当たり遊技5」の何れかの大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態の後には、通常確率状態且つ時短状態が設定される「低確率高ベース遊技状態」になる。なお、第1実施形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続可能であり、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が100回となるまで継続可能である。

30

#### 【0224】

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

40

#### 【0225】

50

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

#### 【0226】

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、大当たり図柄種別判定の結果、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」～「THP005」、「THP011」～「THP013」、「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。

10

#### 【0227】

具体的には、大当たり判定の結果が「大当たり」且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」または「大当たり図柄2」の場合は、「THP001」～「THP003」の3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。3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「最終バトル大当たり変動」といい、「THP002」を「バトル大当たり変動」とい、、「THP003」を「N大当たり変動」という。

20

#### 【0228】

また、大当たり判定の結果が「大当たり」且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」の場合は、「THP004」～「THP005」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「THP005」が、「THP004」よりも決定され易くなっている。なお、「THP004」を「バトル／突確大当たり変動」とい、、「THP005」を「突確大当たり変動」という。

#### 【0229】

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」～「THP013」の3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。3種類の特図1変動パターンのうちの「THP013」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「最終バトルハズレ変動」とい、「THP012」を「バトルハズレ変動」とい、「THP013」を「Nハズレ変動」という。

30

#### 【0230】

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かが決定される。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13000ms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、「THP022」を「通常Bハズレ変動」という。

40

#### 【0231】

次に、図29～図36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演出を実行可能である。

#### 【0232】

A．通常変動

50

「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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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。

#### 【 0 2 3 3 】

##### B . ウィンドウ S U 予告

「ウィンドウ S U 予告」は、「通常変動」において行われることがある演出であり、ウインドウ枠内で段階的に演出が展開するステップアップ予告演出である。「ウィンドウ S U 予告」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、「ウィンドウ S U 予告」は、その後に「リーチ」が成立するため、「リーチ」が成立する可能性があることを示唆する演出としても機能する。

10

#### 【 0 2 3 4 】

##### C . リーチ

「リーチ」は、「通常変動」の後に行われことがある演出であり、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 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ことがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「リーチ」は、その後に「最終バトルリーチ」、「バトルリーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

20

#### 【 0 2 3 5 】

##### D . N リーチ

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

30

#### 【 0 2 3 6 】

##### E . バトルリーチ

「バトルリーチ」は、「N リーチ」の後に行われことがある演出であり、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルす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。

40

#### 【 0 2 3 7 】

##### F . 最終バトルリーチ

「最終バトルリーチ」は、「N リーチ」の後に行われことがある演出であり、主人公キャラクタが強敵キャラクタとバトルするリーチ演出である。「最終バトルリーチ」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「バトルリーチ」に発展したときよりも、「N リーチ」から「最終バトルリーチ」に発展したときの方が、大当たり遊技が行われ易いため、「最終バトルリーチ」は、「バトルリーチ」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。

#### 【 0 2 3 8 】

##### G . 突確モード突入演出

「突確モード突入演出」は、「通常変動」または「バトルリーチ」の後に行われことがある演出であり、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が予め定めた特殊な組み合わせの態様で停止表示する演出である。「突確モード突入演出」は、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄 3」であった場合に行われことがあるため、「大当たり遊技 3」が行われることを示唆する演出として機能する。また、「大当たり遊技 3」が行われた後には「高確率高ベース遊技状態」になるため、「突確モード突入演出」は、「高確率高ベース

50

遊技状態」になることを示唆する演出としても機能する。

#### 【0239】

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を説明する。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とともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出と、スピーカ52を用いた音演出と、を実行可能である。

#### 【0240】

特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」の特図変動演出では、図29(A)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「最終バトルリーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「通常変動」で「ウインドウSU予告」が行われることがある。10

#### 【0241】

また、特図1変動パターンが「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」の特図変動演出では、図29(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。なお、これらの特図変動演出における「通常変動」で「ウインドウSU予告」が行われることがある。

#### 【0242】

また、特図1変動パターンが「N大当たり変動」、「Nハズレ変動」の特図変動演出では、図29(C)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。なお、これらの特図変動演出における「通常変動」で「ウインドウSU予告」が行われることがある。20

#### 【0243】

また、特図1変動パターンが「バトル／突確大当たり変動」の特図変動演出では、図29(D)に示すように、「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「バトルリーチ」「突確モード突入演出」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「通常変動」で「ウインドウSU予告」が行われることがある。

#### 【0244】

また、特図1変動パターンが「突確大当たり変動」の特図変動演出では、図29(E)に示すように、「通常変動」「突確モード突入演出」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「通常変動」で「ウインドウSU予告」が行われることがある。30

#### 【0245】

また、特図1変動パターンが、「通常Aハズレ変動」、「通常Bハズレ変動」の特図変動演出では、図29(F)に示すように、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「通常変動」で「ウインドウSU予告」が行われることがある。

#### 【0246】

次に、特図変動演出において実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する特図変動演出において、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示とともに、小図柄KZ1,KZ2,KZ3の変動表示も行われるが、小図柄KZ1,KZ2,KZ3の図示を省略することがある。また、以下に説明する特図変動演出において、保留アイコンHAの表示も並行して行われるが、保留アイコンHAの図示を省略することがある。40

#### 【0247】

最初に、演出モードについて具体的に説明する。前述したように、演出制御用マイコン121は、「高確率高ベース遊技状態」において確変演出モードを設定可能である。確変演出モードには、通常確変モードと突確モードとの2種類の演出モードがある。通常確変モードは、「大当たり遊技1」と「大当たり遊技4」の何れかが実行された後に「高確率高ベース遊技状態」になった場合に設定され、表示部50aには、図30(A)に示すように、確変用背景画像G105が表示される。一方、突確モードは、「大当たり遊技

3」が実行された後に「高確率高ベース遊技状態」になった場合に設定され、表示部50aには、図30(B)に示すように、街中を表す背景画像(突確用背景画像G114)が表示される。

#### 【0248】

次に、特図変動演出において表示される演出図柄EZ1,EZ2,EZ3について説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動演出において、左演出図柄EZ1と中演出図柄EZ2と右演出図柄EZ3とを変動表示または停止表示することが可能である。図31(A)に示すように、左演出図柄EZ1には、左演出図柄EZ1a～EZ1iの9種類の演出図柄が含まれ、中演出図柄EZ2には、中演出図柄EZ2a～EZ2iの9種類の演出図柄が含まれ、右演出図柄EZ3には、右演出図柄EZ3a～EZ3iの9種類の演出図柄が含まれる。

10

#### 【0249】

演出制御用マイコン121は、「低確率低ベース遊技状態」において、左演出図柄EZ1a～EZ1i,中演出図柄EZ2a～EZ2i,右演出図柄EZ3a～EZ3iを表示部50aに表示可能であり、大当たり判定の結果および大当たり図柄種別判定の結果に応じた組み合わせで、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3を停止表示可能である。大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が、全てまたは一部が異なる種類となる組み合わせの態様(例えば、「1・2・3」のバラケ目、「5・6・5」のリーチハズレ目など)が停止表示する。また、大当たり判定の結果が「大当たり」且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」または「大当たり図柄2」の場合には、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が、同じ種類となる組み合わせの態様(例えば、「7・7・7」のゾロ目など)が停止表示する。また、大当たり判定の結果が「大当たり」且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」の場合には、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が、予め定めた特殊な組み合わせの態様(例えば、「1・3・5」の特殊目など)が停止表示する。なお、予め定めた特殊な組み合わせの態様を「突確チャンス目」という。

20

#### 【0250】

ここで、「突確チャンス目」について説明する。「突確チャンス目」は、図31(B)に示すように、左演出図柄EZ1a,中演出図柄EZ2c,右演出図柄EZ3eの組み合わせ態様である。演出制御用マイコン121は、大当たり判定の結果が「大当たり」且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄3」の場合にだけ、「突確チャンス目」を停止表示可能であり、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合や、大当たり判定の結果が「大当たり」且つ大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄1」または「大当たり図柄2」の場合には、「突確チャンス目」を停止表示しない。つまり、「突確チャンス目」は、突確モードへの移行を示唆する組み合わせの態様、「大当たり遊技3」が行われることを示唆する組み合わせの態様、または、「高確率高ベース遊技状態」になることを示唆する組み合わせの態様、として機能する。また、詳細は後述するが、「突確チャンス目」が停止表示された後に「突確モード突入演出」が行われるため、「突確チャンス目」は、「突確モード突入演出」を示唆する組み合わせの態様としても機能する。

30

#### 【0251】

次に、「ウィンドウS U予告」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」、「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「N大当たり変動」、「Nハズレ変動」、「バトル/突確大当たり変動」、「突確大当たり変動」、「通常Aハズレ変動」の特図変動演出において、「通常変動」が実行されているときに「ウィンドウS U予告」を実行可能である。「ウィンドウS U予告」では、「リーチ」が成立する可能性が示唆される。第1実施形態では、通常演出モードにおいて「ウィンドウS U予告」が実行される。

40

#### 【0252】

演出制御用マイコン121は、図32に示すウィンドウS U予告選択テーブルを用いて、「ウィンドウS U予告」を実行するか否かと、「ウィンドウS U予告」を実行する場合

50

、「ウィンドウＳＵ予告」で表示されるウィンドウ枠の表示態様を選択可能である。ウィンドウ枠の表示態様には、『通常色（グレー）』、『赤色』および『金色』の3種類がある。

#### 【0253】

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、「ウィンドウＳＵ予告」のウィンドウ枠の表示態様を選択可能である。具体的には、特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」(THP001)、「バトル大当たり変動」(THP002)、「N大当たり変動」(THP003)の場合には、非実行が40%、『通常色』が10%、『赤色』が20%、『金色』が30%の割合で選択される。また、特図1変動パターンが「バトル／突確大当たり変動」(THP004)、「突確大当たり変動」(THP005)の場合には、非実行が40%、『通常色』が35%、『赤色』が20%、『金色』が5%の割合で選択される。また、特図1変動パターンが「最終バトルハズレ変動」(THP011)、「バトルハズレ変動」(THP012)、「Nハズレ変動」(THP013)の場合には、非実行が40%、『通常色』が30%、『赤色』が20%、『金色』が10%の割合で選択される。また、特図1変動パターンが「通常Aハズレ変動」(THP021)の場合には、非実行が80%、『通常色』が20%の割合で選択され、『赤色』および『金色』は選択されない。つまり、『通常色』のウィンドウ枠＜『赤色』のウィンドウ枠＜『金色』のウィンドウ枠の順で、「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」の大当たり期待度が高くなるよう設定されており、『赤色』のウィンドウ枠が表示される「ウィンドウＳＵ予告」および『金色』のウィンドウ枠が表示される「ウィンドウＳＵ予告」は、「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」の大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。また、『赤色』または『金色』は、「リーチ」が成立する特図変動演出のみに対応しており、『赤色』のウィンドウ枠および『金色』のウィンドウ枠は、「リーチ」が成立することを示唆する表示として機能する。なお、図32に示すウィンドウＳＵ予告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が可能である。10 20

#### 【0254】

図33(A)～図33(F)は、通常演出モードにおいて「ウィンドウＳＵ予告」が行われる様子を示す図である。特図変動演出において「通常変動」が開始されると、図33(A)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が表示部50a上に変動表示する。このとき、表示部50aの全ての表示領域にわたって、昼間通常用背景画像G102が表示されており、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3は、昼間通常用背景画像G102上を変動表示する。その後、「通常変動」が行われているときに「ウィンドウＳＵ予告」が行われる。30

#### 【0255】

「ウィンドウＳＵ予告」では、図33(B)に示すように、昼間通常用背景画像G102上にウィンドウ枠画像G300が表示される。このとき、ウィンドウＳＵ予告選択テーブルによって『通常色』が選択されている場合には、グレー色のウィンドウ枠画像G300が表示され、ウィンドウＳＵ予告選択テーブルによって『赤色』が選択されている場合には、赤色のウィンドウ枠画像G300が表示され、ウィンドウＳＵ予告選択テーブルによって『金色』が選択されている場合には、金色のウィンドウ枠画像G300が表示される。そして、図33(C)に示すように、ウィンドウ枠画像G300内に、主人公キャラクタ画像G200が表示され、主人公キャラクタの表情が段階的に変化した後、ウィンドウ枠画像G300も主人公キャラクタ画像G200も消去されて「ウィンドウＳＵ予告」は終了する。40

#### 【0256】

「ウィンドウＳＵ予告」が終了すると、特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」、「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「N大当たり変動」、「Nハズレ変動」、「バトル／突確大当たり変動」の場合には、図33(D)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄(

10

20

30

40

50

ここでは、「5・・5」のリーチ目)で停止表示して「リーチ」が成立する。また、特図1変動パターンが「突確大当たり変動」の場合には、図33(E)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が「突確チャンス目」で一旦停止表示して「突確モード突入演出」が行われる。「突確モード突入演出」の詳細については後述する。また、特図1変動パターンが「通常Aハズレ変動」の場合には、図33(F)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様(ここでは、「1・2・3」のバラケ目)で停止表示する。

#### 【0257】

次に、「バトルリーチ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「バトル/突確大当たり変動」の特図変動演出において、「Nリーチ」の後に「バトルリーチ」を実行可能である。「バトルリーチ」では、大当たり遊技が行われる可能性が示唆される。

10

#### 【0258】

図34(A)～図34(F)は、「バトルリーチ」が行われる様子を示す図である。「バトルリーチ」では、図34(A)に示すように、主人公キャラクタ画像G200と敵キャラクタ画像G205とが表示部50aに表示され、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする動画が表示される。このとき、表示部50aの全ての表示領域にわたって、リーチ用背景画像G115が表示されており、主人公キャラクタ画像G200と敵キャラクタ画像G205は、リーチ用背景画像G115上に表示される。その後、特図1変動パターンが「バトルハズレ変動」、「バトル/突確大当たり変動」の場合には、図34(B)に示すように、リーチ用背景画像G115上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様(ここでは、「5・6・5」のリーチハズレ目)で一旦停止表示する。そして、特図1変動パターンが「バトルハズレ変動」の場合には、図34(C)に示すように、リーチ用背景画像G115が昼間通常用背景画像G102に変化し、昼間通常用背景画像G102上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様のまま停止表示する。一方、特図1変動パターンが「バトル/突確大当たり変動」の場合には、図34(D)に示すように、リーチ用背景画像G115が昼間通常用背景画像G102に変化し、昼間通常用背景画像G102上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様から「突確チャンス目」に変化して「突確モード突入演出」が行われる。「突確モード突入演出」の詳細については後述する。また、特図1変動パターンが「バトル大当たり変動」の場合には、図34(E)に示すように、リーチ用背景画像G115上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が大当たりを示唆する態様(ここでは、「5・5・5」のゾロ目)で一旦停止表示する。そして、図34(F)に示すように、リーチ用背景画像G115が昼間通常用背景画像G102に変化し、昼間通常用背景画像G102上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が大当たりを示唆する態様のまま停止表示する。

20

30

#### 【0259】

次に、「最終バトルリーチ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」の特図変動演出において、「Nリーチ」の後に「最終バトルリーチ」を実行可能である。「最終バトルリーチ」では、大当たり遊技が行われる可能性が示唆される。

40

#### 【0260】

図35(A)～図35(E)は、「最終バトルリーチ」が行われる様子を示す図である。「最終バトルリーチ」では、図35(A)に示すように、主人公キャラクタ画像G200と強敵キャラクタ画像G206とが表示部50aに表示され、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする動画が表示される。このとき、表示部50aの全ての表示領域にわたって、リーチ用背景画像G115が表示されており、主人公キャラクタ画像G200と強敵キャラクタ画像G206は、リーチ用背景画像G115上に表示される。その後、特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」の場合には、図35(B)に示すように、リーチ用背景画像G115上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様(ここでは、「5・6・5」のリーチハズレ目)で一旦停止表示する。そして、

50

図35(C)に示すように、リーチ用背景画像G115が昼間通常用背景画像G102に変化し、昼間通常用背景画像G102上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様のまま停止表示する。また、特図1変動パターンが「バトル大当たり変動」の場合には、図35(D)に示すように、リーチ用背景画像G115上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が大当たりを示唆する態様(ここでは、「5・5・5」のゾロ目)で一旦停止表示する。そして、図35(E)に示すように、リーチ用背景画像G115が昼間通常用背景画像G102に変化し、昼間通常用背景画像G102上で、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が大当たりを示唆する態様のまま停止表示する。

#### 【0261】

次に、「突確モード突入演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが「バトル／突確大当たり変動」、「突確大当たり変動」の特図変動演出において、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が「突確チャンス目」で停止表示された後に「突確モード突入演出」を実行可能である。「突確モード突入演出」では、「大当たり遊技3」が行われることが示唆される。

#### 【0262】

図36(A)～図36(C)は、「突確モード突入演出」が行われる様子を示す図である。「突確モード突入演出」では、図36(A)に示すように、主人公キャラクタ画像G200が表示部50aに表示され、主人公キャラクタが走る動画が表示される。このとき、表示部50aの全ての表示領域にわたって、突確モード突入用背景画像G116が表示されており、主人公キャラクタ画像G200と演出図柄EZ1,EZ2,EZ3は、突確モード突入用背景画像G116上に表示される。なお、突確モード突入用背景画像G116上では、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3は、縮小された大きさで表示される。「突確モード突入演出」は、特図の可変表示が終了して「大当たり遊技3」が実行される大当たり遊技状態になっても終了することなく継続して行われ、大当たりエンディング演出の開始に応じて「突確モード突入演出」は終了する。そして、図36(B)に示すように、大当たりエンディング演出において、突確モードを示唆するエンディング画像G111が表示部50aに表示される。その後、大当たり遊技状態から「高確率高ベース遊技状態」になることに応じて、図36(C)に示すように、エンディング画像G111が突確用背景画像G114に変化して突確モードが設定される。

#### 【0263】

##### <第1実施形態の効果>

以下、第1実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の効果について説明する。

#### 【0264】

(1) 大当たり遊技として、実質のラウンド数が0回の「大当たり遊技3」が実行されると、その後に「高確率高ベース遊技状態」となるので、突然に「高確率高ベース遊技状態」にすることができ、遊技の興奮を高めることができある。

#### 【0265】

(2) 「バトルリーチ」でハズレが示唆された後に「大当たり遊技3」が実行されるときと、「リーチ」が成立することなく「大当たり遊技3」が実行されるときと、があるので、突然に「高確率高ベース遊技状態」になるバリエーションを増やすことができ、遊技の興奮を高めることができある。

#### 【0266】

(3) 「バトルリーチ」でハズレが示唆された後に「突確モード突入演出」が行われると「大当たり遊技3」が実行されるので、「突確モード突入演出」によって、「大当たり遊技3」が実行されること、または、「高確率高ベース遊技状態」になること、を分かり易く示唆することができ、遊技の興奮を高めることができある。

#### 【0267】

(4) 「通常変動」の後に「突確モード突入演出」が行われると「大当たり遊技3」が実行されるので、「突確モード突入演出」によって、「大当たり遊技3」が実行されること、または、「高確率高ベース遊技状態」になること、を分かり易く示唆することができ、

10

20

30

40

50

遊技の興趣を高めることが可能である。

**【 0 2 6 8 】**

( 5 ) 「通常変動」の後に「バトルリーチ」が行われることなく「大当たり遊技 3」が実行される場合、「バトルリーチ」の後に「大当たり遊技 3」が実行される場合に行われる「突確モード突入演出」と同じ「突確モード突入演出」が行われるので、「通常変動」の後に「大当たり遊技 3」が実行される場合であっても、「バトルリーチ」の後に「大当たり遊技 3」が実行される場合であっても、「大当たり遊技 3」が実行されること、または、「高確率高ベース遊技状態」になること、を分かり易く示唆することができ、遊技の興趣を高めることができる。

**【 0 2 6 9 】**

( 6 ) 演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が「突確チャンス目」で停止表示すると「大当たり遊技 3」が実行されるので、「突確チャンス目」によって、「大当たり遊技 3」が実行されること、または、「高確率高ベース遊技状態」になること、を分かり易く示唆することができ、遊技の興趣を高めることができる。

10

**【 0 2 7 0 】**

( 7 ) 「バトルリーチ」で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチハズレ目で停止表示した後、リーチハズレ目が「突確チャンス目」に変化してから「大当たり遊技 3」が実行されるので、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の「突確チャンス目」への変化によって、「大当たり遊技 3」が実行されること、または、「高確率高ベース遊技状態」になること、を分かり易く示唆することができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

**【 0 2 7 1 】**

( 8 ) 「通常変動」の後に「バトルリーチ」が行われることなく「大当たり遊技 3」が実行される場合、「バトルリーチ」の後に「大当たり遊技 3」が実行される場合に停止表示される「突確チャンス目」と同じ「突確チャンス目」が停止表示されるので、「通常変動」の後に「大当たり遊技 3」が実行される場合であっても、「バトルリーチ」の後に「大当たり遊技 3」が実行される場合であっても、「大当たり遊技 3」が実行されること、または、「高確率高ベース遊技状態」になること、を分かり易く示唆することができ、遊技の興趣を高めることができる。

**【 0 2 7 2 】**

( 9 ) 「バトルリーチ」の後に「大当たり遊技 3」が実行される場合であっても、「バトルリーチ」の後に「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」が実行される場合であっても、「通常変動」において、大当たり期待度を示唆する「ウィンドウ S U 予告」が行われることがあるので、何れの大当たり遊技が実行されるのか否かを判り難くすることができ、遊技の興趣を高めることができる。

30

**【 0 2 7 3 】**

< 基本実施形態および第 1 実施形態の変更例 >

以下、基本実施形態および第 1 実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

40

**【 0 2 7 4 】**

第 1 実施形態では、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したときにだけ「大当たり遊技 3」が実行されるようにしているが、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したときに「大当たり遊技 3」が実行されるようにしても良い。この場合、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したときには、突確モードが設定されるようにし、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したときには、突確モードが設定されずに、通常確変モードが設定されるようにするのが好ましい。

**【 0 2 7 5 】**

また、第 1 実施形態では、「バトルリーチ」においてハズレが示唆された場合に「大当たり遊技 3」が実行されるようにしているが、「バトルリーチ」以外のリーチ演出においてハズレが示唆された場合に「大当たり遊技 3」が実行されるようにしても良い。例えば

50

、「最終バトルリーチ」においてハズレが示唆された場合や、「Nリーチ」においてハズレが示唆された場合に、「当たり遊技3」が実行されるようにも良い。

#### 【0276】

また、第1実施形態では、特図の可変表示と当たり遊技状態とに跨って、「突確モード突入演出」が行われるようにしているが、突確モードに移行することが示唆されればよく、特図の可変表示と当たり遊技状態とに跨る必要はない。例えば、特図の可変表示中において「突確モード突入演出」が行われるようにしても良いし、当たり遊技状態中ににおいて「突確モード突入演出」が行われるようにしても良い。

#### 【0277】

また、第1実施形態では、「通常変動」の後と、「バトルリーチ」の後とで、同じ「突確モード突入演出」が行われるようにしているが、互いに異なる様で「突確モード突入演出」が行われるようにも良い。例えば、「通常変動」の後の「突確モード突入演出」では、主人公キャラクタが登場し、「バトルリーチ」の後の「突確モード突入演出」では、敵キャラクタが登場するようにしても良い。

10

#### 【0278】

また、第1実施形態では、「突確チャンス目」として、左演出図柄E Z 1 a, 中演出図柄E Z 2 c, 右演出図柄E Z 3 eの組み合わせ態様としているが、組み合わせ態様はこれに限られない。例えば、中演出図柄E Z 2 cが含まれる全ての組み合わせ態様や、通常では表示されない特殊な演出図柄が含まれる組み合わせ態様を「突確チャンス目」としても良い。

20

#### 【0279】

また、第1実施形態では、特図1変動パターンに基づいて、「突確チャンス目」の停止表示、「突確モード突入演出」および「ウインドウS U予告」が行われるようにしているが、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も良い。

#### 【0280】

また、第1実施形態では、「低確率低ベース遊技状態」において、「突確チャンス目」の停止表示、「突確モード突入演出」および「ウインドウS U予告」が行われるようにしているが、「高確率高ベース遊技状態」や当たり遊技状態において行われるようにも良い。

30

#### 【0281】

また、基本実施形態では、特図可変表示に略同調して小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3の可変表示が行われるが、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3のように3つの図柄で構成させのではなく、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。

#### 【0282】

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

40

#### 【0283】

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構成しても良い。

#### 【0284】

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

50

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。

#### 【 0 2 8 5 】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

#### 【 0 2 8 6 】

< 第 1 実施形態に開示されている発明 >

この [ 発明を実施するための形態 ] における前段落までには、以下の発明 A ~ 発明 C が開示されている。発明 A ~ 発明 C の説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明 A は、以下の発明 A 1 ~ A 4 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ~ B 3 の総称であり、発明 C は、以下の発明 B 1 ~ B 5 の総称である。

10

#### 【 0 2 8 7 】

発明 A 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（遊技制御用マイコン 101）と、

所定の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、

前記特別遊技には、通常の特別遊技（大当たり遊技 1、大当たり遊技 2）と特定の特別遊技（大当たり遊技 3）とが含まれ、

20

前記演出実行手段は、

前記通常の特別遊技が実行される可能性があることを示唆する特別演出（リーチ演出）を実行可能であり、

前記特定の特別遊技が実行される場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記通常の特別遊技が行われないことを示唆するハズレ演出（リーチハズレ目）を実行する第 1 演出（バトル / 突確大当たり変動の特図変動演出）を実行するときと、前記特別演出を実行しない第 2 演出（突確大当たり変動の特図変動演出）を実行するときと、がある、

ことを特徴とする。

#### 【 0 2 8 8 】

30

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出において前記ハズレ演出を実行した後に、前記特定の特別遊技の実行を示唆する特定演出（突確モード突入演出）を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【 0 2 8 9 】

40

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 演出において、前記特別演出が実行されないことを示唆する非特別演出（突確チャンス目）を実行することがあり、

前記第 2 演出において前記非特別演出を実行した後に、前記特定演出と同じ共通演出を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【 0 2 9 0 】

50

発明 A 4 に係る遊技機は、

発明 A 3 に係る遊技機であって、

前記特定演出および前記共通演出は、前記特定の特別遊技の開始後も継続して実行される、

ことを特徴とする。

#### 【0291】

発明B1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（遊技制御用マイコン101）と、

所定の表示手段（画像表示装置50）を含む演出手段を用いて、所定の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、

前記特別遊技には、通常の特別遊技（大当たり遊技1、大当たり遊技2）と特定の特別遊技（大当たり遊技3）とが含まれ、

前記演出実行手段は、

所定の演出図柄（演出図柄EZ1、EZ2、EZ3）を前記表示手段に変動表示する変動演出（特図変動演出）を実行可能であり、

前記変動演出において、前記通常の特別遊技が実行されることを示唆する特別態様（ゾロ目）で前記演出図柄を停止表示するときと、前記通常の特別遊技が実行されないことを示唆する非特別態様（リーチハズレ目）で前記演出図柄を停止表示するときと、があり、

前記特定の特別遊技が実行される場合、前記変動演出において、前記非特別態様で前記演出図柄を停止表示した後に、前記演出図柄を、前記特定の特別遊技が実行されることを示唆する特殊態様（突確チャンス目）に変化させることがある、

ことを特徴とする。

#### 【0292】

発明B2に係る遊技機は、

発明B1に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記変動演出において、前記通常の特別遊技が実行される可能性があることを示唆するリーチ態様（リーチ目）で前記演出図柄を停止表示してから前記特別態様で前記演出図柄を停止表示するときと、前記リーチ態様で前記演出図柄を停止表示してから前記非特別態様で前記演出図柄を停止表示するときと、がある、

ことを特徴とする。

#### 【0293】

発明B3に係る遊技機は、

発明B2に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の特別遊技が実行される場合、前記変動演出において、前記リーチ態様で前記演出図柄を停止表示してから前記非特別態様で前記演出図柄を停止表示した後に前記演出図柄を前記特殊態様に変化させると、前記リーチ態様で前記演出図柄を停止表示せずに前記特殊態様で前記演出図柄を停止表示するときと、がある、

ことを特徴とする。

#### 【0294】

発明C1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（遊技制御用マイコン101）と、

所定の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、

前記特別遊技には、通常の特別遊技（大当たり遊技1、大当たり遊技2）と特定の特別遊技（大当たり遊技3）とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記通常の特別遊技が実行される可能性があることを示唆する特別演出（リーチ演出）を実行可能であり、

前記通常の特別遊技および前記特定の特別遊技の何れも実行されない場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記通常の特別遊技が実行されないことを示唆するハズレ演出（リーチハズレ目）を実行する第1演出（バトルハズレ変動の特

10

20

30

40

50

図変動演出)を実行することがあり、

前記特定の特別遊技が実行される場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記ハズレ演出を実行してから前記特定の特別遊技が実行されることを示唆する特定演出(突確モード突入演出)を実行する第2演出(バトル/突確大当たり変動の特図変動演出)を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【0295】

発明C2に係る遊技機は、

発明C1に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1演出および前記第2演出の何れにおいても、前記特別演出が行われることを示唆する予告演出(赤色のウィンドウS U予告、金色のウィンドウS U予告)を実行可能である、

ことを特徴とする。

#### 【0296】

発明C3に係る遊技機は、

発明C2に係る遊技機であって、

前記予告演出には、特定の予告演出(金色のウィンドウS U予告)が含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第1演出においては第1の割合(10%)で前記特定の予告演出を実行し、前記第2演出においては第2の割合(5%)で前記特定の予告演出を実行する、

ことを特徴とする。

#### 【0297】

発明C4に係る遊技機は、

発明C3に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記通常の特別遊技が実行される場合、前記特別演出を実行するとともに、前記特別演出において、前記通常の特別遊技が実行されることを示唆する当たり演出(ゾロ目)を実行する第3演出(バトル大当たり変動の特図変動演出)を実行することがあり、

前記第3演出において前記予告演出を実行可能であり、

前記第3演出においては第3の割合(30%)で前記特定の予告演出を実行する、

ことを特徴とする。

#### 【0298】

発明C5に係る遊技機は、

発明C4に係る遊技機であって、

前記第2の割合は、前記第3の割合よりも低い、

ことを特徴とする。

#### 【符号の説明】

#### 【0299】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 ... 遊技盤

5 0 ... 画像表示装置

5 0 a ... 表示部

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 ... 演出図柄

G 3 0 0 ... ウィンドウ枠画像

10

20

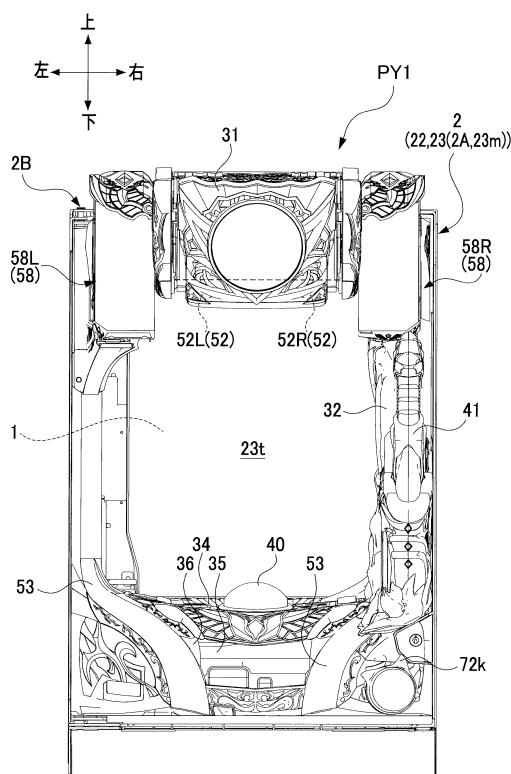
30

40

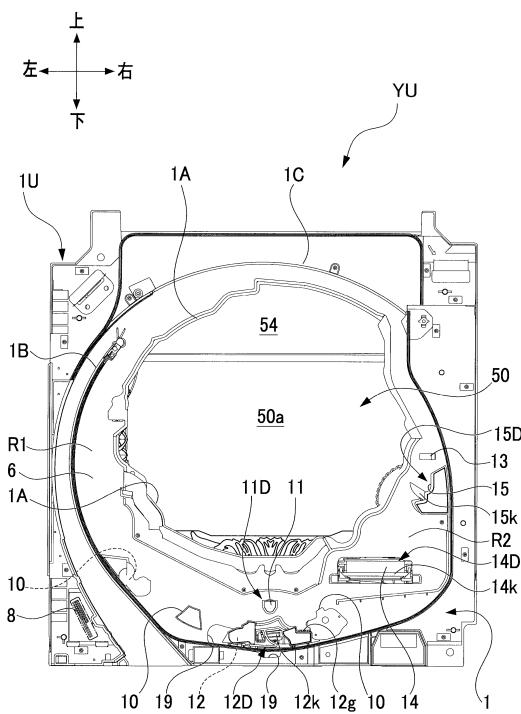
50

【図面】

【図 1】



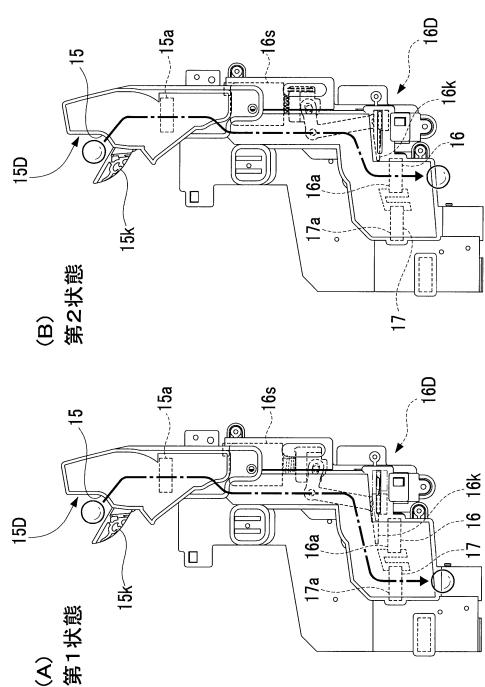
【図 2】



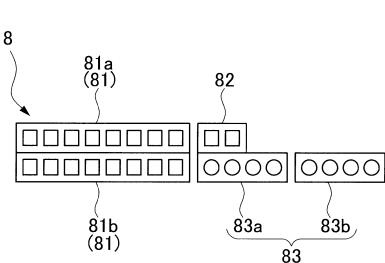
10

20

【図 3】



【図 4】

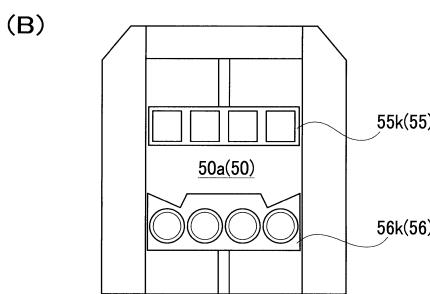
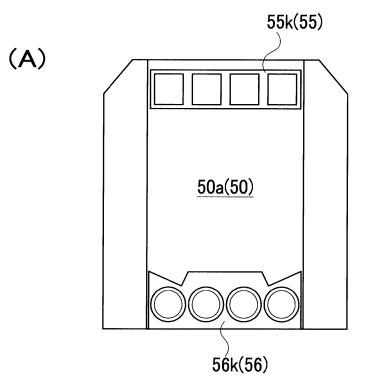


30

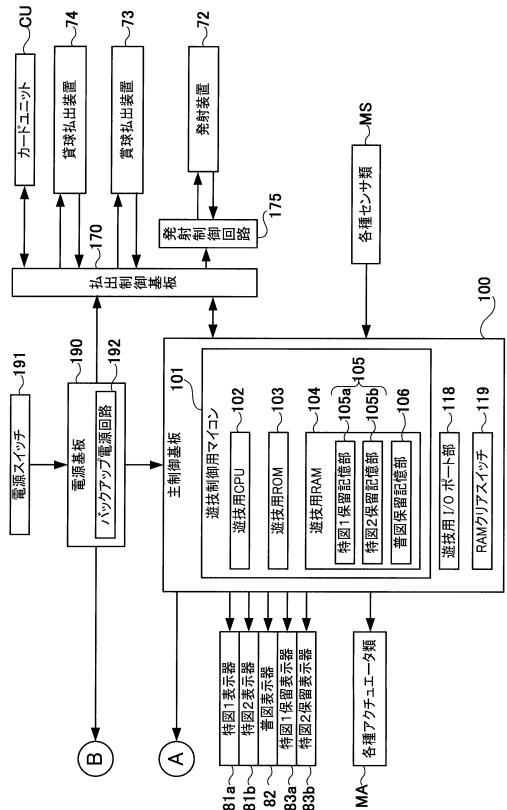
40

50

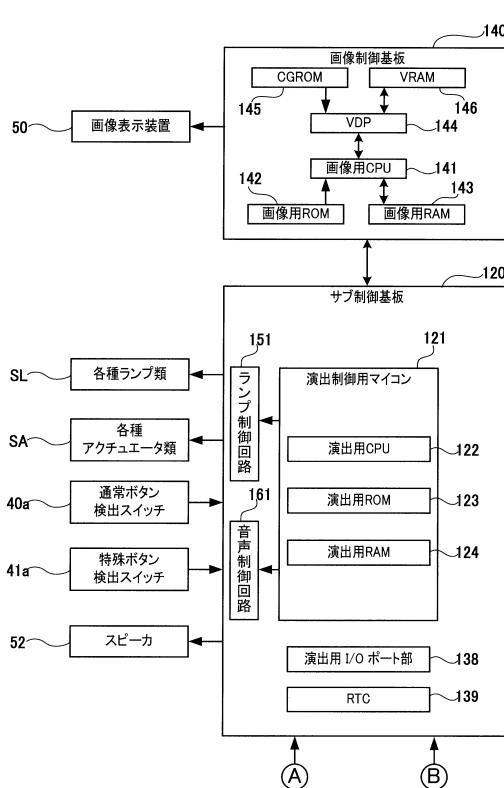
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

(A)普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

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

10

20

30

40

50

【図9】

(A)当たり判定テーブル

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

(B)普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通回柄	普図変動時間
非時短状態	ハズレ普図	30秒
	当たり回柄	30秒
時短状態	ハズレ普図	5秒
	当たり回柄	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	3.00秒

【図10】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別回柄乱数値	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)大当たり回柄種別判定テーブル

特別回柄	大当たり回柄種別乱数値	判定結果
特図1	0~4	大当たり回柄X
	5~9	大当たり回柄Y
特図2	0~9	大当たり回柄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】

遊技状態	特図抽出結果 リーチ 判定結果 保留数 (U1)	*備考	
		特図変動 時間(ms)	特図変動 パターン
非時短 状態	P01 —	100000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	ハズレの名前 SP大当たり変動
	P02 —	60000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	リーチ→変動 N大当たり変動
	P03 —	30000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	N大当たり変動
	P04 リーチ有り バスル	95000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP+バスル変動
	P05 —	55000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	リーチ→バスル変動
	P06 —	25000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	NV+バスル変動
	P07 0~2 リーチ無し バスル	13000 通常変動	通常バスル変動
	P08 3~4	4000 通常変動	通常バスル変動
	P09 —	4000 通常変動	通常バスル変動
	P10 —	260000 通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
時短 状態	P11 リーチ有り バスル	10000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	即大当たり変動
	P12 —	75000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	即大当たり変動
	P13 —	15000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	即バスル変動
	P14 —	6000 通常変動	短縮バスル変動
	P15 0~2 リーチ無し バスル	3000 通常変動	短縮バスル変動
	P16 3~4	6000 通常変動	短縮バスル変動
	P17 —	3000 通常変動	短縮バスル変動
	P18 —		
	P19 —		
	P20 —		

【図12】

遊技状態	特図2 抽出結果 リーチ 判定結果 保留数 (U2)	*備考	
		特図変動 時間(ms)	特図変動 パターン
非時短 状態	P51 —	100000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	ハズレの名前 SP大当たり変動
	P52 —	60000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	リーチ→変動 N大当たり変動
	P53 リーチ有り バスル	30000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP+バスル変動
	P54 —	95000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	リーチ→バスル変動
	P55 —	55000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	NV+バスル変動
	P56 —	25000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	リーチ→バスル変動
	P57 0~2 リーチ無し バスル	13000 通常変動	通常バスル変動
	P58 3~4	4000 通常変動	通常バスル変動
	P59 —	13000 通常変動	通常バスル変動
	P60 —		
時短 状態	P61 —	80000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
	P62 —	10000 通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ	即大当たり変動
	P63 リーチ有り バスル	75000 通常変動→リーチ→SPリーチ	SPバスル変動
	P64 0~2 リーチ無し バスル	15000 通常変動→リーチ→SPリーチ	即バスル変動
	P65 3~4	4000 通常変動	通常バスル変動
	P66 —	6000 通常変動	通常バスル変動
	P67 —	6000 通常変動	通常バスル変動
	P68 —	3000 通常変動	通常バスル変動
	P69 —		
	P70 —		

【図 13】

先読み判定テーブル		特因判定演出の演出フロー		
始動口	遊技状態	大当たり判定結果	始動入賞コマンド	特因判定演出の演出フロー
第1始動口	非時短 状態	大当たり	SP大当たり判定	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		N大当たり判定	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		N大当り判定	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大ズレ判定	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		SP大ズレ判定	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
	時短 状態	SP大ズレ判定	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大ズレ判定	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大ズレ判定	コマンド07	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大ズレ判定	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリーチ
		即大当たり判定	コマンド12	通常変動→リーチ→SPリーチ
第2始動口	非時短 状態	SP大ズレ判定	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリーチ
		即大ズレ判定	コマンド14	通常変動→リーチ→SPリーチ
		SP大ズレ判定	コマンド15	通常変動→リーチ→発展演出→SPリーチ
		SP大当たり判定	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		即大当たり判定	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
	時短 状態	SP大ズレ判定	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		SP大ズレ判定	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
		SP大ズレ判定	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大ズレ判定	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大ズレ判定	コマンド57	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ

【図 14】

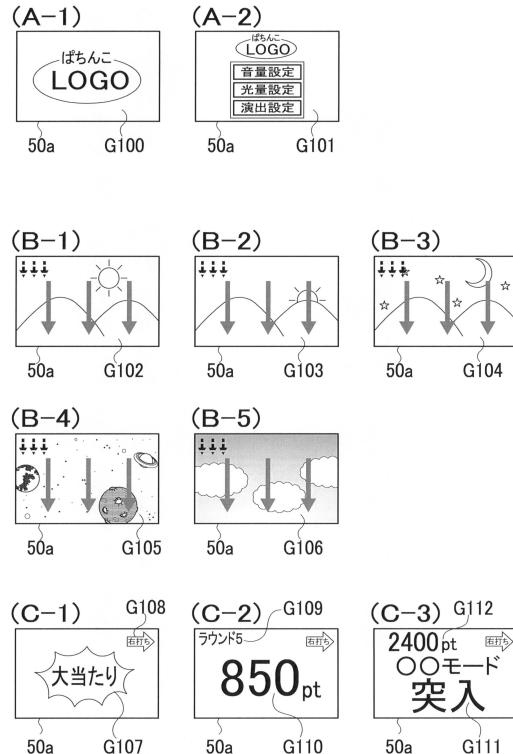
大当たり遊技制御テーブル		大入賞口の開閉パターン			
大当たり遊技	ラウンド選択の回数	1回のラウンド選択が当たりの開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間	
大当たり遊技X (ロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R 9~15R 16R	第1大入賞口 1回 1回 1回	29.5秒 2.0秒 2.0秒	10.0秒 15.0秒
大当たり遊技Y (ショット大当たり)	16R (実質8R)	1~8R 9~15R 16R	第2大入賞口 1回 1回 1回	29.5秒 2.0秒 2.0秒	10.0秒 10.0秒
大当たり遊技Z (ロング大当たり)	16R (実質16R)	1~15R 16R	第3大入賞口 1回 1回	29.5秒 2.0秒	10.0秒

【図 15】

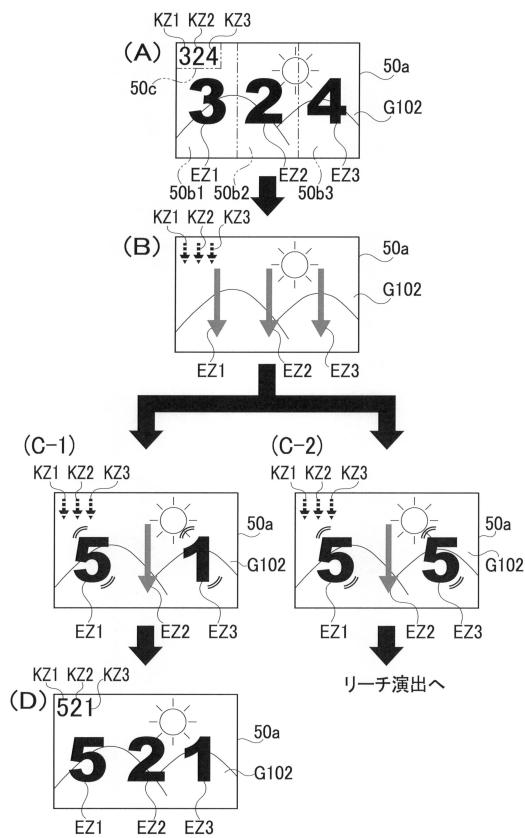
## 遊技状態

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

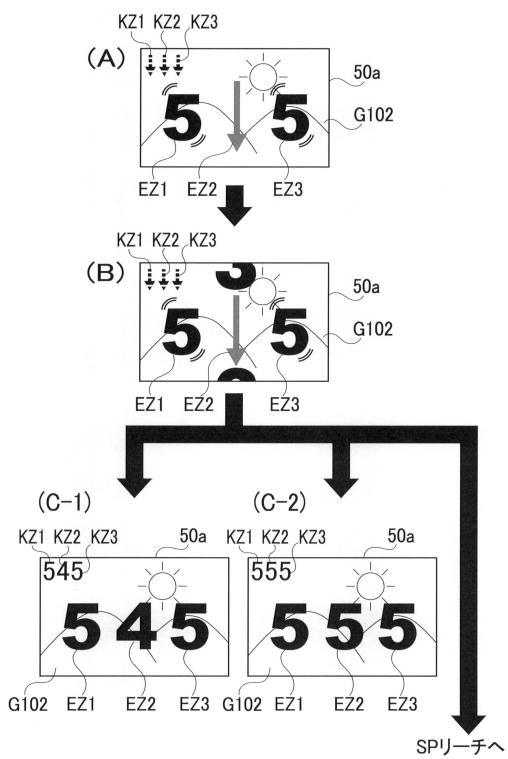
【図 16】



【図 17】



【図 18】



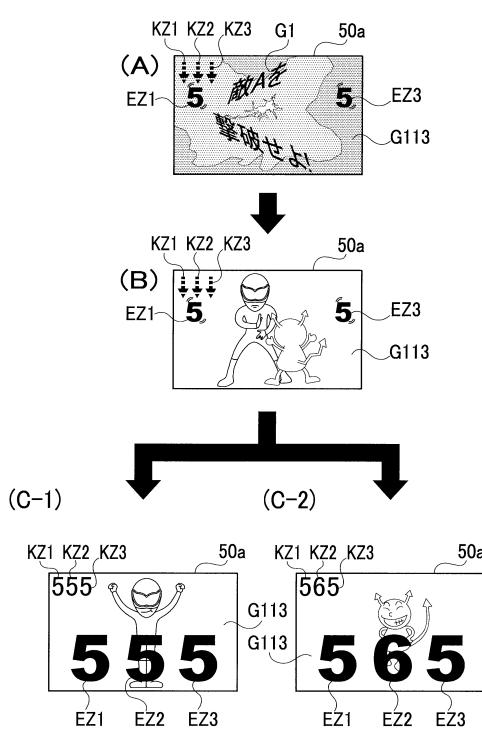
10

20

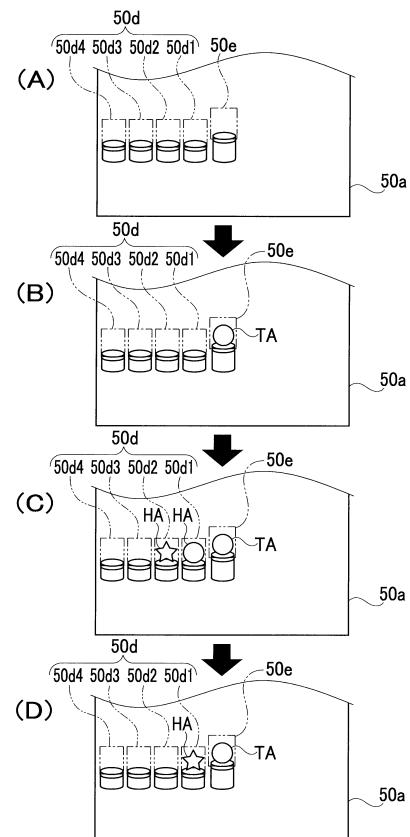
30

40

【図 19】

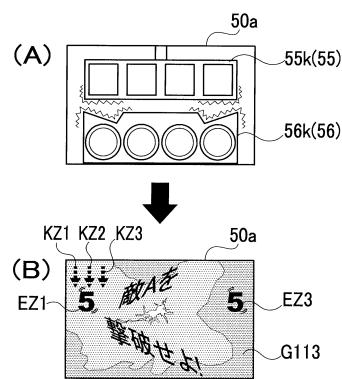


【図 20】

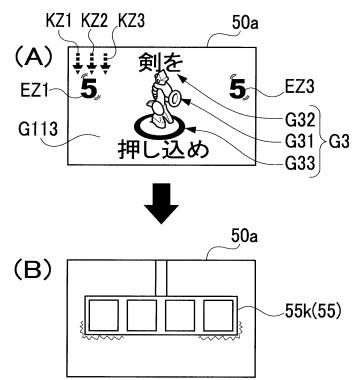


50

【図 2 1】

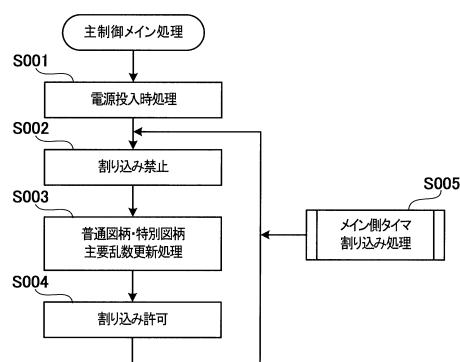


【図 2 2】

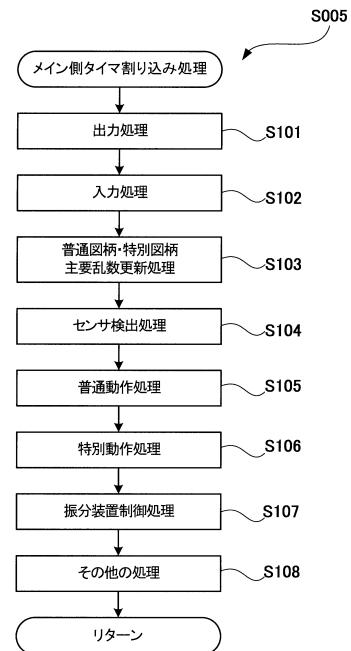


10

【図 2 3】



【図 2 4】



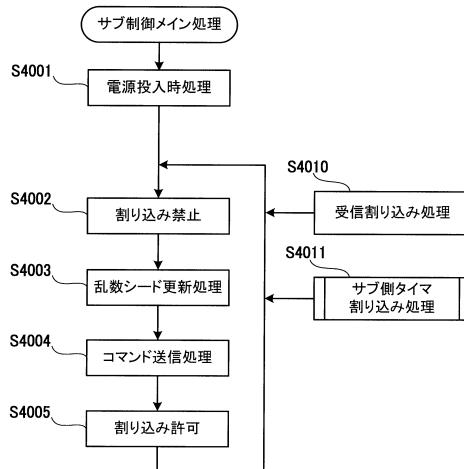
20

30

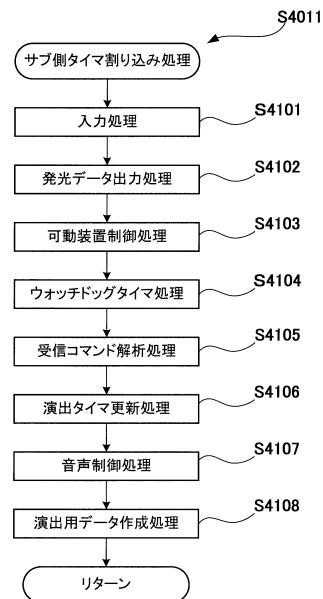
40

50

【図25】



【図26】



10

20

【図27】

大当たり回数別 大当たり選択 派生口 派生率 (%) 大当たり選択 ラウンド選択 の回数 ラウンド選択の回数 1回のラウンドが 選択当り回数 選択当り回数の回数							
				開放時間	閉鎖時間	OP時間	ED時間
第1	大当たり回数1	50	大当たり選択1 (実質4R) 4P	1~4R	1回	第1大当たり回数1 第1大入り口	29.5秒 2.0秒 10.0秒 10.0秒 高輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース
	大当たり回数2	35	大当たり選択2 (実質4R) 4P	1~4R	1回	第1大当たり回数2 第1大入り口	29.5秒 2.0秒 10.0秒 10.0秒 高輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース
	大当たり回数3	15	大当たり選択3 (実質4R) 2P	1~2R	1回	第1大当たり回数3 第1大入り口	0.1秒 2.0秒 10.0秒 10.0秒 高輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース
第2	大当たり回数4	65	大当たり選択4 (実質4R) 16P	1~16R	1回	第1大当たり回数4 第1大入り口	29.5秒 2.0秒 10.0秒 10.0秒 高輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース
	大当たり回数5	35	大当たり選択5 (実質4R) 16P	1~16R	1回	第1大当たり回数5 第1大入り口	29.5秒 2.0秒 10.0秒 10.0秒 高輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース 低輝度高ベース

【図28】

選択性状態	大当たり 判定結果	大当たり 判定結果	大当たり 判定結果	リーチ 判定結果	特図 判定結果	振分率 保留数	特図変動 ハターン	特図変動 時間(ms)		特図変動 ハターンの名称
								最終ドリル大当たり変動	N大当たり変動	
非活性 状態	大当たり回数1 大当たり回数2 大当たり回数3	—	—	—	45 THP001	100000	最終ドリル大当たり変動	100000	80000	ハトル大当たり変動
	リーチ有り リーチ無し	—	—	—	30 THP002	30000	N大当たり変動	30000	30000	ハトル空翻大当たり変動
	ハズレ	—	—	—	40 THP004	90000	突進大当たり変動	90000	100000	突進大当たり変動
	リーチ有り リーチ無し	0~2 3~4	15 THP011 25 THP012 60 THP013	—	15 THP011	100000	最終ドリルベース変動	100000	80000	最終ドリルベース変動
	ハズレ	—	—	—	60 THP013	30000	ハトルベース変動	30000	30000	ハトルベース変動
	リーチ有り リーチ無し	0~2 3~4	95 THP021 5 THP022	—	95 THP021	13000	通常Aベース変動	40000	13000	通常Aベース変動
	ハズレ	—	—	—	20 THP021	40000	通常Bベース変動	40000	40000	通常Bベース変動
	リーチ有り リーチ無し	3~4	80 THP022	—	80 THP022	40000	通常Bベース変動	40000	40000	通常Bベース変動

30

40

50

【図 29】

(A)最終バトル大当たり変動、最終バトルハズレ変動

通常変動	リーチ	Nリーチ	最終バトルリーチ
(ウインドウSU予告)			

(B)バトル大当たり変動、バトルハズレ変動

通常変動	リーチ	Nリーチ	バトルリーチ
(ウインドウSU予告)			

(C)N大当たり変動、Nハズレ変動

通常変動	リーチ	Nリーチ	
(ウインドウSU予告)			

(D)バトル/突確大当たり変動

通常変動	リーチ	Nリーチ	バトルリーチ	突確モード突入演出
(ウインドウSU予告)				

(E)突確大当たり変動

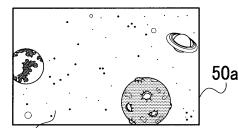
通常変動	突確モード突入演出
(ウインドウSU予告)	

(F)通常Aハズレ変動、通常Bハズレ変動

通常変動
(ウインドウSU予告)

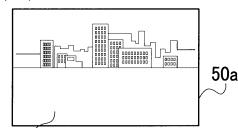
【図 30】

(A)



G105

(B)



50a

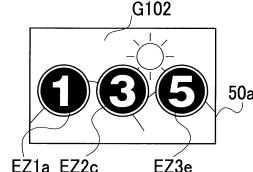
10

【図 31】

(A)



(B)



【図 32】

ウインドウSU予告選択テーブル

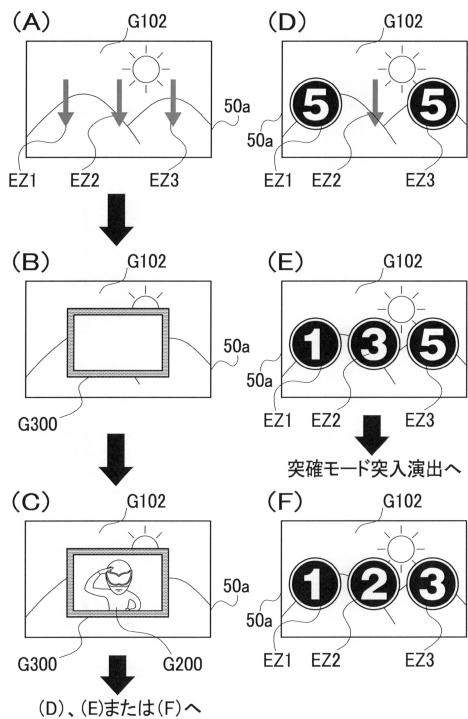
特図1変動パターン	ウインドウ枠の表示態様			非実行
	通常色(グレー)	赤色	金色	
THP001 THP002 THP003	10%	20%	30%	40%
THP004 THP005	35%	20%	5%	40%
THP011 THP012 THP013	30%	20%	10%	40%
THP021	20%	—	—	80%

30

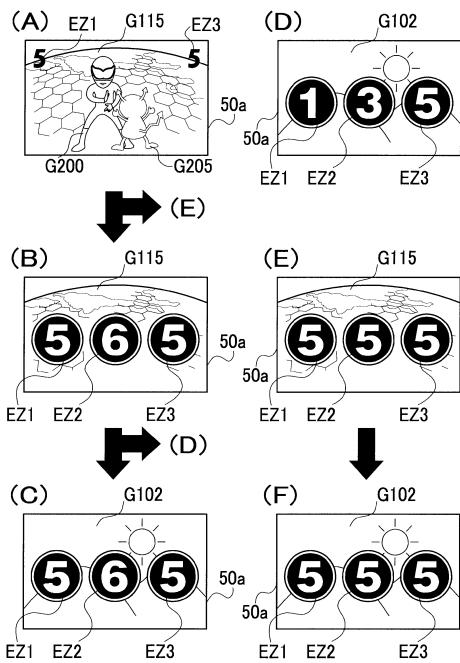
40

50

【図33】



【図34】



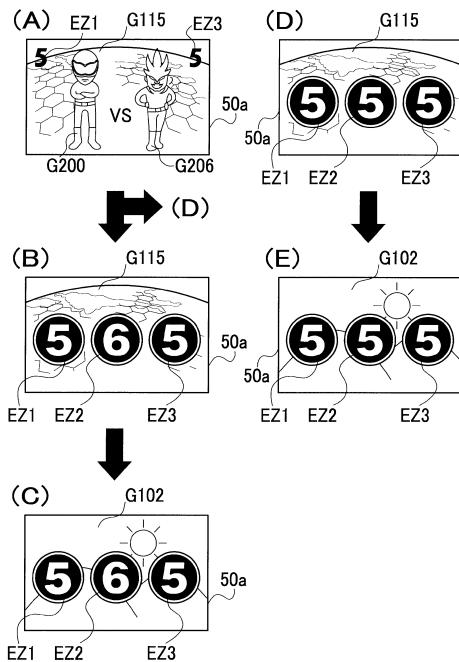
10

20

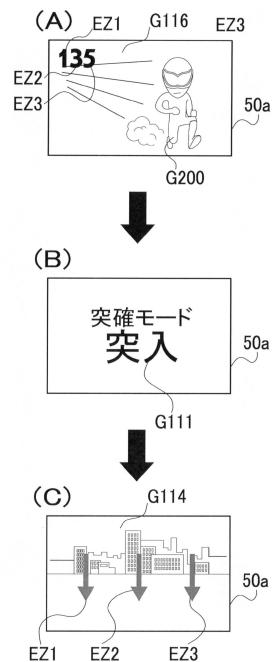
30

40

【図35】



【図36】



50

---

フロントページの続き

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

(72)発明者 牧 智宣

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

(72)発明者 柏木 浩志

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

(72)発明者 梶野 浩司

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

審査官 小濱 健太

(56)参考文献 特開2014-195674 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02